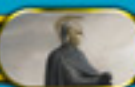


СЕРГЕЙ
ЛУКЬЯНЕНКО



РАССКАЗЫВАЕТ ОБ ИГРЕ
«НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ»

ДЕТИ
КУРИНА



РЕЦЕНЗИЯ НА НОВЫЙ
РОМАН ДЖ. Р. Р. ТОЛКИНА

2007
9 СЕНТЯБРЬ
№ 9

Мир Фантастики

WWW.MIRF.RU

БОЛЕЕ 120 КНИГ, 50 ФИЛЬМОВ И 30 ИГР В НОМЕРЕ И НА ДИСКЕ

192
СТРАНИЦ

ВИДЕОИНТЕРВЬЮ
с ТЕРРИ
ПРАТЧЕТТОМ



НА DVD

НОВАЯ РУБРИКА
ПАЛОМНИЧЕСТВО
НА ЗЕМЛЮ

ВИДЕОДРОМ

**ПИТЕР
ДЖЕКСОН**

НЕ ТОЛЬКО
«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»

ФУТУРОЛОГИЯ

**ПЕРЕЛЕТНЫЕ
ЛЮДИ**

КОГДА МЫ ПОЛЕТИМ
КАК ПТИЦЫ?

ЖАНРЫ

**ВПЕРЕД,
В МРАЧНОЕ
БУДУЩЕЕ!**

УТОПИЯ & АНТИУТОПИЯ

НА DVD ЗНАМЕНИТЫЙ
ТЕЛЕФИЛЬМ



**ПУТЕШЕСТВИЯ
ГУЛЛИВЕРА**

СРЕДИЗЕМЬЕ

**ЗЛЬФЫ, ГНОМЫ И ДРУГИЕ
ВЕЛИКИЕ ЦАРСТВА**

«КАРТА СРЕДИЗЕМЬЯ
НА ПОСТЕРЕ!»

НА СТРАНИЦАХ «ЮФ»

КЛАССИКА: ДЖОНАТАН СВИФТ
КУДЛИВЫЕ МОЗГЫ СТАВЯЩИИ
ВСТРЕЧА: ЧЕРВИ
ЕСЛИ ВЫ ПОДРОБНЫЕ ГОРОДА

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

Святослав Логинков
«ИНАВАРК И ИНСУЛЬТА»
Виктор АЛЕХИН
«КРОВЬ СКИТАЛЬЩИ»



0 7009 >

ТЕХНО

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

Акелла



ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



ИГРА
для персонального
компьютера

СТРАТЕГИЯ

«Обитаемый Остров: Послесловие» - пошаговая стратегия в культовом мире братьев Стругацких. Сценарий игры продолжает сюжетную линию книжного шедевра отечественных фантастов. Главный Гипноизлучатель разрушен, и Страна Отцов потерпела поражение в войне. Но кажущееся беспорядком всеобщее благо оборачивается новым несчастьем. Ослабленную Страну Отцов атакуют Хонти, вслед за которыми свои силы бросают в бой Островная Империя и Варвары. Игрок волен принять любую из сторон конфликта. Выбор определит тактико-стратегическое своеобразие прохождения. Противники различаются предпочтениями в юнитах и подходами к ведению боевых действий. Огромные трёхмерные карты устилают туман войны, скрывающий разнообразные пейзажи с лесными, речными, песчаными ландшафтами. Здесь сражаются пехота, авиация, танки и артиллерия.

- Редкий по качеству представитель «интеллектуального» жанра TBS в неповторимой вселенной Стругацких;
- Режим Кинокамеры в замедленном показе воспроизводит драматичные моменты боя с самых зрелищных ракурсов;
- 4 уникальные расы;
- Реалистичная боевая система (туман войны, камуфляж, минирование, десант, фортификации...);
- Ветвистое древо технологий и мощная система апгрейда юнитов.



WARGAMING.NET



Настрание!

© 2007 ООО «Акелла»
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправильное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natty@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 230-78-42, akellarostov@aanet.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellabk@sky.ru

Представитель на Украине «Мультирейд» - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО «Полет Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

СЕРГЕЙ
ЛУНЬЯНЕНКО



РАССКАЗЫВАЕТ ОБ ИГРЕ
«НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ»

ДЕТИ
КУРИНА



РЕЦЕНЗИЯ НА НОВЫЙ
РОМАН ДЖ. Р. Р. ТОЛКИНА

2007
ТОМ 49
СЕНТЯБРЬ
№ 9

Мир Фантастики

WWW.MIRF.RU
БОЛЕЕ 120 КНИГ, 50 ФИЛЬМОВ И 30 ИГР В НОМЕРЕ И НА ДИСКЕ

192
СТРАНИЦЫ

ВИДЕОИНТЕРВЬЮ
с ТЕРРИ
ПРАТЧЕТТОМ



НА DVD

ВИДЕОРОМ

ПИТЕР
ДЖЕКСОН
НЕ ТОЛЬКО
«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»

ФУТУРОЛОГИЯ

ПЕРЕЛЕТНЫЕ
ЛЮДИ
КОГДА МЫ ПОЛЕТИМ
КАК ПТИЦЫ?

ЖАНРЫ

ВПЕРЕД,
В МРАЧНОЕ
БУДУЩЕЕ!

УТОПИЯ VS АНТИУТОПИЯ

НА DVD ЗНАМЕНИТЫЙ
ТЕЛЕФИЛЬМ



ПУТЕШЕСТВИЯ
ГУЛЛИВЕРА

СРЕДИЗЕМЬЕ

ЭЛЬФЫ, ГНОМЫ И ДРУГИЕ
ВЕЛИКИЕ ЦАРСТВА

«КАРТА СРЕДИЗЕМЬЯ
НА ПОСТЕРЕ!»

НА СТРАНИЦАХ «МФ»

КЛАССИКИ: ДЖОНАТАН СВИФТ
ХУДОЖНИКИ: МЭТТЮ СТАВИЦКИ
БЕСТИАРИЙ: ЧЕРВИ
ЕСЛИ БЫ: ПОДВОДНЫЕ ГОРОДА

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

Святослав ЛОГИНОВ
«ИНФАРКТ И ИНСУЛЬТА»
Леонид АЛЕХИН
«КРОВЬ СКИТАЛЬЦА»



ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ



“ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ” –
НОВАЯ НАСТОЛЬНАЯ ВОЕННО-ТАКТИЧЕСКАЯ
ИГРА С МИНИАТЮРАМИ В МАСШТАБЕ 1/48

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

На правах рекламы

ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ™



С АВТОМАТОМ В РУКАХ ЗАЩИТИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО И ВЕЛИКУЮ ДИКТАТУРУ!
ПЛАЗМЕННЫМИ ПУШКАМИ ЗАВОЮЙ ПРАВО НА СВОБОДУ
МОЛОДОЙ РАСЫ ФОРСЕРОВ!

Развивающийся игровой мир. Доступные правила. Высококачественные сборные модели солдат и боевой техники 24 века. Постоянно растущее количество наборов



www.zvezda.org.ru



Шон
Живых Мертвецов



Хартиган
Город Грехов



Губка Боб
Квадратные Штаны



Кодама
Magic The Gathering



Ктулху
H.P. Lovecraft



Лара Крофт
Tomb Raider



Гендальф Серый
Властелин Колец



Джек Воробей
ПКМ



Ланчбокс
Снупи



Шлем Вейдера
Звёздные Войны



Копилка
Betty Boop



Часы с Кэиди
Город Грехов



Бивис
Бивис и Батхед



Мелисса Серафи
Wagamama Capriccio



Робот Марвин



Гомер и Барт
Симсоны



Набор «Люк»
Остаться в живых



Папин
Pullip



Пехотинец
Армия США



Джон Леннон
Beatles



R2-D2
Звёздные Войны



Яростный Дракон
Драконы



Плюшевый Гизмо
Гремлины



Честер Голем
Медведи из морга



Джими Хендрикс
Музыканты



Наказание Гомера
Симсоны



Робокоп



Саффи
Blythe



Гроб
Труп Невесты



Сумка
Курт Кобейн



Волшебная
палочка



Моя Прелесть
Властелин Колец



Джек Скелетон
NBX



Картман
Южный Парк



Вечный Дракон
Драконы



Зинедин Зидан
Футболист

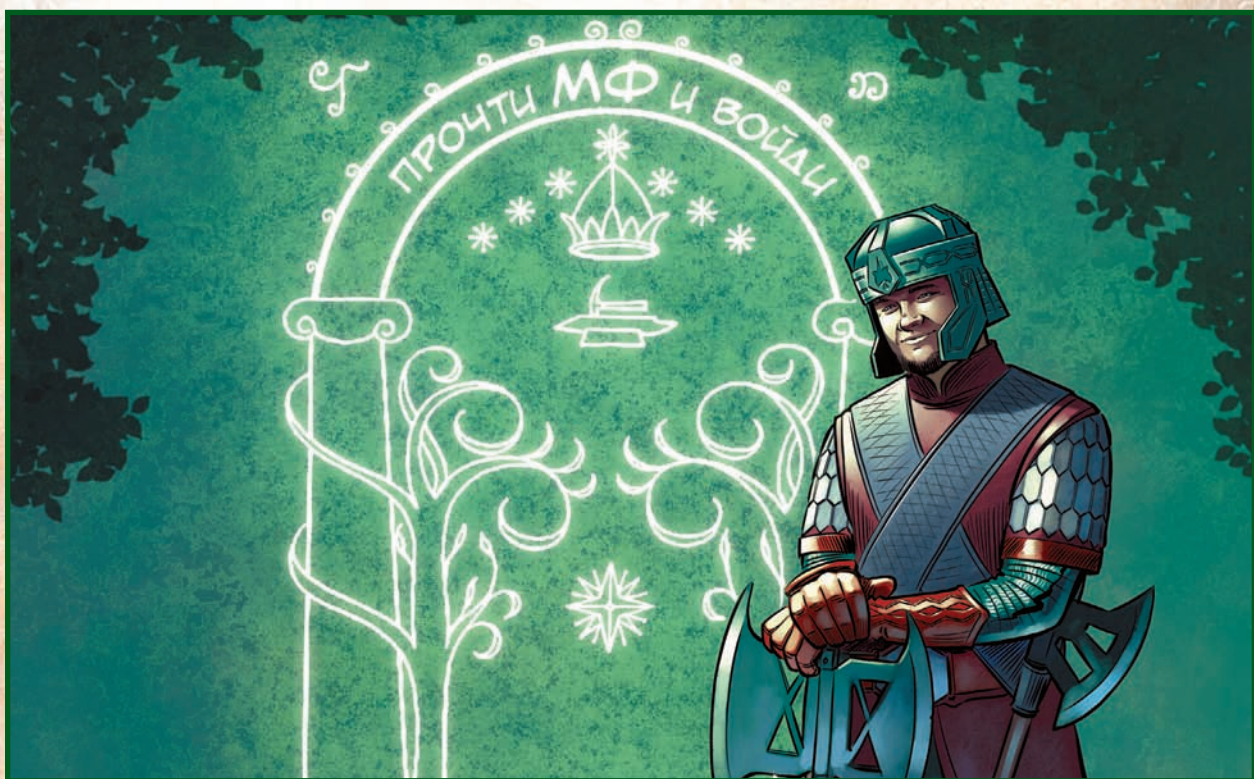
Интернет-магазин предметов коллекционирования, обожания и поклонения.

WWW.SUPERHEROES.RU

СКИДКА 3% *

* Предъявителю скидка 3% при заказе через Интернет. Действительна до 30.09.2007. Купон не возвращается. Скидки не суммируются.

Реклама



О ВЛАСТЕЛИНАХ КОЛЕЦ И ПРОПУЩЕННОМ ДНЕ РОЖДЕНИЯ

Здравствуйте, дорогой читатель!

Главное произведение профессора Дж. Р. Р. Толкина уже стало «темой номера» нашего журнала, но это было на рубеже далеких 2003 и 2004 годов — тогда как раз ожидалась премьера джексоновского «Возвращения короля». В тот раз обложку украшал портрет Фродо, в этот раз мы отдаем дань уважения почетному истари, Серому и Белому волшебнику, другу Свободных народов, Служителю Тайного огня, ранее известному как Гэндальф.

Скоро исполнится 4 года со дня выхода завершающей части в киноэпопее «Властелин Колец», а интерес к трилогии Толкина, его творческому наследию и истории вымышленного мира по-прежнему огромный. Вы полагаете, «Мир фантастики» мало писал о Средиземье? Тогда мы исправляемся.

Средиземье посвящена статья в разделе «Врата миров», комикс Александра Ремизова и — наконец-то! — давно обещанный постер: на нем вы видите детализированную географическую карту далекого континента.

Толкиновской темы касаются и другие материалы нынешнего номера. Один из них занимает всего страницу, но будет весьма интересен всем по-

клонникам творчества британского писателя. Это рецензия на новообретенную книгу Профессора — его сын Кристофер выпустил переработанное издание «Детей Хурина». Русский перевод романа ожидается только в конце года, поэтому пока читайте рецензию на оригинальный английский томик.

В разделе «Видеодром» размещалась статья о Питере Джексоне, человеке, который познакомил с книгами Профессора миллионы людей по всему миру. Но Джексон — это не только экранизированное Средиземье, это и другие блестящие проекты. Кинопроизведения новозеландского режиссера обозревает Борис Невский.

Именно в этом номере редакция «МФ» должна была напомнить вам, уважаемый читатель, что ваше (и наше) любимое периодическое издание успешно функционирует уже четыре года. Да-да, у «Мира фантастики» очередной день рождения. Самый что ни на есть первый номер журнала вышел в сентябре (точнее, в конце августа) 2003 года. «МФ» тянет свою лямку уже пятый год и не жалует на свое существование.

В общем, в этом номере мы должны были отмечать четырехлетие журнала.

Но... Не станем этого делать! Вас ждет вполне будничным выпуск журнала, хотя и не менее интересный, чем прежние.

«А где же атмосфера праздника? Почему вы не принимаете подарков? Куда спрятали торт с четырьмя свечками?» — спрашивают обиженные читатели. Все просто. Редакция решила совместить день рождения с гораздо более интересным поводом для отмечания.

Посмотрите на обложку. Какой по счету номер журнала вы держите в руках? В абсолютном исчислении — сорок девятый. Это значит, что следующий номер — правильно! — будет **пятидесятым**. И уж там-то мы дадим простор фантазии, анонс на 192-й странице тому свидетель.

Так что — не расслабляйтесь, увидимся на грядущем праздновании! Вы тоже сможете принять в нем участие, если посетите **Московскую международную книжную выставку-ярмарку**, которая пройдет на ВВЦ с 5 по 10 сентября. Стенд журнала будет расположен на открытом воздухе в «Городке прессы». Подробности читайте в специальном анонсе в конце этого номера, в рубрике «Почтовая станция».

Николай Пегасов

Главный редактор



РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Николай Пегасов

Выпускающий редактор

Петр Тюленев

Редакторы

Михаил Попов, Светлана Карачарова,

Олег Гаврилин

Ведущие рубрик

Ксения Аташева, Василий Владимирский,

Дмитрий Воронов, Дмитрий Злотницкий,

Александр Натаров, Борис Невский,

Алексей Талан, Сергей Чекмаев, Александр

Чекулаев

Литературный редактор и корректор

Татьяна Луговская

Руководитель отдела дизайна и верстки

Роман Грыныха

Арт-директор

Сергей Ковалев

Художник-иллюстратор

Александр Ремизов

Художник-оформитель

Вячеслав Ястремский

Дизайн и верстка

Денис Недыпич

Технический координатор

Изабелла Шахова

Выпускающий редактор диска

Иван Шелуханов

Редакторы диска

Александр Киселев, Олег Феоктистов

Редактор сайта

Антон Голубчик

Новости на сайте MIRF.RU

Борис Невский

Программирование сайта и DVD

Денис Валеов, Ирина Сидорова,

Ирина Овсянникова, Денис Овчинников

Программирование и дизайн DVD

Оксана Таратынова

Менеджер по связям с общественностью

Григорий Спицын (spitsyn@murf.ru)



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

Роман Гусев (roman@igromedia.ru)

Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)

Менеджеры по рекламе

Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)

Светлана Лозовая (svetlana@igromedia.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

сентябрь 2007

фэнтези и фантастика во всех проявлениях

СВЯЗЬ С РЕДАКЦИЕЙ

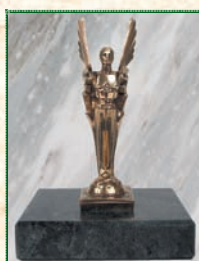
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1, «Мир фантастики» Тел./факс (495) 231-23-65, (495) 231-23-64

e-mail журнала: pochta@murf.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



Дюраланд
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.murf.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@murf.ru, а рисунки — art@murf.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 экспедицию (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами. Дальше нужно заполнить квиток и оплатить его. 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 «Мобил» можно приобрести через интернет: shop.aviton-press.ru. Информация о зарубежной подписке: aviton-press.ru/podpiska1.php.

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 ИАВ «SPAUDOS KONTURAL» Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: «CD Art».

© «Мир фантастики», 2003-2006 год.



СОДЕРЖАНИЕ

- Фильм на DVD: «Путешествия Гулливера» 6
- Диск «Мира фантастики» 9

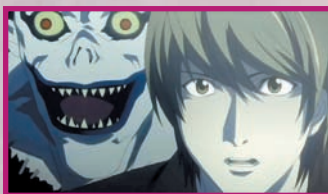
Книжный ряд

15

- Литературные новости 16
- Контакт: **Ричард Кнаак** 18
- Рецензии: **Книги номера** 22
- Рецензии: **Диски номера** 46
- Анонсы новых книг 48
- Классики: **Джонатан Свифт** 50
- Жанры: **Утопия и антиутопия** 54
- Мастер-класс: **Как опубликоваться** 58
- **Трибуна** 62
- Что почитать? 64
- Другие книги 66

Видеодром

67

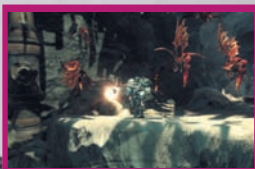


- Новости киноиндустрии 68
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 69
- Рецензии: **После финальных титров** 73
- Классики: **Питер Джексон** 78
- Новости аниме 82
- Аниме: **Death Note** 84
- Новинки видео 88
- Другое кино 92
- Что посмотреть? 94

Игровой клуб

95

- Новости компьютерных игр 96
- Контакт: **Сергей Лукьяненко** 98
- Игры будущего: **Корпорация Э.Л.И.Т.А.** 100
- Лучшие компьютерные игры 102
- Новости настольных игр 109
- Лучшие настольные игры 110
- Новости живых игр 112
- Другие игры 114



Имена, произведения и вселенные в номере

ПИСАТЕЛИ

Азимов, Айзек	136
Айда, Ю	41
Алексеев, Иван	24
Алехин, Леонид	176
Баркер, Клайв	17, 28
Батчер, Джим	36
Белоголов, Александр	33
Бигль, Питер Соьер	17
Браун, Саймон	31
Брукс, Терри	16
Васильев, Владимир	36
Выставной, Владислав	30
Гринвуд, Эд	16
Де Линт, Чарльз	17
Джонстон, Аарон	16
Ефремов, Иван	55
Живетьева, Инна	23
Замятин, Евгений	56
Злотников, Роман	56
Игнатова, Наталья	33
Кард, Орсон Скотт	16
Кинг, Стивен	32
Кнаак, Ричард	18
Ле Гуин, Урсула	17
Ллойд, Дэвид	41
Логинов, Святослав	172
Лукьяненко Сергей	98
Мазин, Александр	34
Масури, Акино	41
Михайлова, Наталья	40
Модезитт, Лиланд Экстон	16
Мур, Алан	41
Муравьев, Андрей	26
Мусаниф, Сергей	27
Николсон, Уильям	16
Олдисс, Брайан	34
Оппель, Кеннет	17
Оруэлл, Джордж	57
Первухина, Александра	26
Погоуляй, Юрий	39
Пратчетт, Терри	136
Райт, Джон	35
Ринго, Джон	16
Сальваторе, Роберт	16
Самойлова, Елена	29
Свержин, Владимир	30
Свифт, Джонатан	50, 56
Семенова, Мария	22
Стивенсон, Нил	24
Стрибер, Уитли	16
Стросс, Чарльз	38
Стругацкие, Аркадий и Борис	56
Тейлор, Трэвис	16
Толкин, Джон Рональд Руэл	42
Тулянская, Юлия	40
Уиндем, Джон	43
Упанов, Андрей	29
Хаксли, Олдос	57
Харрис, Шарлин	17
Хилл, Джо	37
Чернеда, Джулия	16

Швец, Дмитрий 39
Щепетов, Сергей 23

ФИЛЬМЫ

«Авалон» 88
«Властелин колец» 79
«Вторжение» 71
«Гарри Поттер и орден Феникса» 74
«Заброшенный дом» 90
«Крикуны» 88
«Обед нагишом» 89
«Обитель зла 3: Вымирание» 72
«Паршивая овца» 70
«Призрак в доспехах: Синдром одиночки» 91
«Пуленепробиваемый» 90
«Путевой обходчик» 69
«Рататуй» 73
«Спаун» 77
«Шевалье Д'Эон» 91
1408 76
Dark Floors 68

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» 97
«Thief 2: Эпоха металла» 108
«Tomb Rider: Юбилейное издание» 106
«Гарри Поттер и орден Феникса» 104
«Корпорация Э.Л.И.Т.А.» 100
«Не время для драконов» 98
«Троецарствие» 97
«Человек-паук 3» 103
«Шрек Третий» 102
Dark Sector 96
Darksiders: Wrath of War 97
F.E.A.R. 2 96
Odin Sphere 107
StarCraft 136

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

«Берсерк» 109
«Звездный десант» 109
Magic The Gathering 109, 110, 120

СЕРИИ И ВСЕЛЕННЫЕ

«Абарт» 17
«Боевой крейсер «Галактика» 116
«Гарри Поттер» 74, 104
«Герои» 116
«Дружина особого назначения» 24
«Забывшие королевства» 16
«Звездные войны» 116
«Институт Экспериментальной истории» 30
«Каменный век» 23
«Магазинчик ужасов» 41
«Молот войны 40000» 117
«Плоский мир» 136
«Сага о копые» 120
«Средиземье» 42, 118, 132, 184, 187
«Трансформеры» 117
«Упорядоченное» 116
«Файлы Дрездена» 36
«Шаннара» 16
«Шрек» 102
Marvel 103, 117

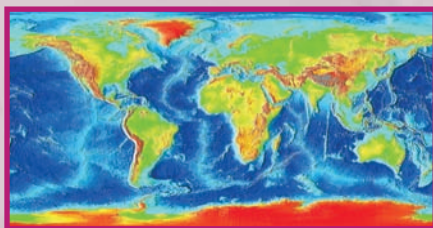
Врата миров

115

- Новости вселенных 116
- Художники: **Мэтью Ставицки** 118
- Паломничество на Землю: **Ирландия** НОВАЯ РУБРИКА 122
- Бестиарий: **Черви** 127
- Архивы Минас-Тирита: **Нечеловеческие государства** 132
- Информаторий 136

Машина времени

137



- Хронология фантастики 138
- Если бы: **Подводные поселения** 139
- Вперед в прошлое: **Средневековая кухня** 144
- Арсенал: **Экзотическое метательное оружие** 149
- Эволюция: **Автоматическое оружие** 154
- Кунсткамера 156

Сумма технологий

157

- Будущее — сегодня 158
- Занимательная футурология: **Персональные летательные аппараты** НОВАЯ РУБРИКА 160
- Полигон: **Игровые консоли** 164
- Экспертиза: **Roboreptile** 168
- Из жизни роботов 169
- Сети интернета 170

Зона развлечений

171

- **Святослав Логинов «Инфаркт и инсульта»** 172
- **Леонид Алексин «Кровь скитальца»** 176
- Комната смеха: **«Воин и демон»** 183
- Зона комикса 184
- Фантастический кроссворд 185
- Фантастическая викторина 186
- Наш постер 187
- Почтовая станция 188

Реклама в номере

«Акелла» четвертая обложка
«Альфа-книга» 21
«Звезда» вторая обложка
«Игромир» 93
«Крылов» 1
«От Винта!» 103

1C 105, 113
RUSCICO 83
SoftClub 99
Superheroes.ru третья обложка
ИД «ТехноМир» 57, 101, 153



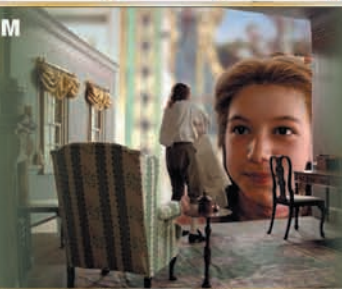


СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ» ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ФИЛЬМ

Путешествия Гулливера

Когда человек не знает, к какой пристани держит путь, для него ни один ветер не будет попутным.

Луций Анней Сенека
(римский философ, поэт и государственный деятель)



Даже если вы считали овец на уроках литературы, школьную программу читали в кратком содержании, а на укоризненные сентенции преподавателей высказывали пренебрежительное «фи!», вам наверняка знакомо имя одного известного скитальца. Волею судьбы его заноси-



ло в такие места, которые не известны мореходам, и уж точно не занесены в базу данных Google Maps (мы проверяли). Зовут его Лэмюэль Гулливер. Хотя приключения судового доктора — чистой воды вымысел, по известности этот персонаж вполне может потягаться с Марко Поло и Колумбом.

В тридцатом царстве

Дожливым вечером Мэри Гулливер обнаруживает в хлеву своего мужа, который пропал ни много ни мало — девять лет назад. Придя в себя, он рассказывает невероятную с точки зрения психически здорового человека историю о том, как попадал в диковинные уголки земного шара. Сначала в мир крошечных лилипутов, потом к великанам бродягинегам, разгуливал по летающему острову Лапута, помогал воскресить умерших исторических личностей, отказался от бессмертия и, наконец, разочаровавшись в людях, почти был принят в общество разумных лошадей гуинггмов.

За время его отсутствия в доме произошли некоторые изменения. Во-первых, в семье случилось пополнение. Сын Гулливера с удовольствием слушает байки отца, а жена отчаянно борется с соблазном покрутить пальцем у виска. Во-вторых, их жилплощадь принадлежит теперь доктору Бэйтсу, который положил на Мэри глаз, а может быть, даже оба. Разумеется, появление законного мужа спутало лове-ласу все карты. Он решает срочно избавиться от конкурента — тем более, повод напрашивается сам собой. Гулливер продолжает вещать о невероятных путешествиях, а на искрометную фантазию некоторых субъектов у врачей, как известно, одна реакция — медицинское заключение с диагнозом «буйнопомешанный».



Ты, конечно, не Годзилла, но для монстра-муви сгодишься.



Что-то мужчины в последнее время совсем измельчали.

Не теряя времени, Бэйтс отправляет Лэмюэля в психиатрическую лечебницу.

Хватит ли Гулливеру сил, чтобы, подобно барону Мюнхаузену, вытащить себя из болота за собственную косичку? Без поддержки — вряд ли. Руку помощи Лэмюэлю протянет супруга и почти незнакомый человек — единственный, кто поверил невероятным рассказам измученного странника, — его сын. Как известно, один из главных атрибутов искренней любви — вера в того, кто тебе дорог. А чего стоит любовь, если она не взаимна?

Увидеть — значит поверить

Как часто бывает с литературными произведениями, приобретшими статус культовых, роман Джонатана Свифта экранизировался не раз, не два и даже не три. Из-за сложности постановки, на целлулоиде эта история появлялась преимущественно в виде анимационных

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Как известно, важны не ошибки, которые мы совершаем, а уроки, которые можем из них извлечь.

- На различных церемониях фильм «Путешествия Гулливера» в сумме завоевал пять наград — в частности, за лучший телевизионный сериал, лучшие визуальные эффекты и лучший дизайн.
- Тед Дэнсон и Мэри Стинберджен играли супругов Гулливеров. Как утверждают сами актеры, им так понравилось, что они решили продолжить эти отношения вне съемочной площадки. В октябре 1995-го, когда работа над фильмом еще продолжалась, Дэнсон и Стинберджен поженились и живут вместе до сих пор.
- Замок короля лилипутов, по которому лазал Гулливер, — уменьшенная копия реально существующего здания, находящегося в Греции. Для комбинированных съемок в основном использовали дворцы Португалии.
- Ответственные за спецэффекты признаются, что одним из сложнейших для реализации эпизодов была схватка с осами на гигантском столе. Поскольку Стэрридж хотел добиться максимальной реалистичности, от крупных планов макетов отказались. Съемочной группе пришлось снимать живых ос, а затем накладывать изображения друг на друга.
- Летающий остров Лапута в фильме получился гораздо больше, чем в книге.

Материалы «Мира фантастики»

Из-за технических неполадок видео «Крупным планом: Бэтмен» не попало на диск прошлого номера. Мы приносим извинения и выкладываем данный ролик на сентябрьском диске «МФ».

С этого номера стартует новая рубрика нашего видеонаправления — «Крупным планом». Со стороны может показаться, что это все те же «Киноляпы и интересности», но это только на первый взгляд. В данный момент рубрика находится в стадии становления, и, возможно, ее концепция еще не раз поменяется. **Ваши советы по улучшению рубрики, а также пожелания по содержанию** присылайте по адресу disc@mirf.ru.

Тема супергероев — одна из самых любимых тем создателей кинофильмов. На данный момент существуют киноадаптации комиксов «Капитан Америка», «Фантом», «Человек-паук», «Супермен», «Сорвиголова», «Бэтмен». Последний экранизировался уже пять раз, большим количеством «звездочек» может похвастаться разве что «Супермен». В рубрике «Крупным планом» мы решили рассмотреть первую часть «Бэтмена» и рассказать вам об ошибках, допущенных киноделами, а также об интересных моментах, связанных с фильмом.

Киноляпов в фильме предостаточно, самый занимательный из них — это систематические ошибки в написании имен и названий на газетных полосах и эти-

кетках продуктов. Правда, проблемы с грамматикой существуют исключительно с точки зрения американского зрителя. Дело в том, что фильм снимался в Англии и, соответственно, весь реквизит делался там же. Англичане писали слова так, как считали правильным. Один из примеров: имя главной героини — Vicki — с их легкой руки превратилось в Vicky.

Интересных моментов, связанных с кинолентой, не меньше, чем ошибок. В первом варианте сюжета фильма фигурировал персонаж Робин, но в ходе работы над лентой, после смены очередного режиссера, данного героя было решено исключить из «Бэтмена». Трагичная история произошла с первой актрисой, приглашенной на роль Вики, — Шан Йонг. Во время сцены прогулки на лошадях она упала со своего четвероного «партнера» и сломала ключицу. Сцена была полностью вырезана из сценария, а мисс Йонг отказалась от роли.

В начале июня **Ник Перумов** представил публике свою новую книгу «Семь Зверей Райлега». Наша редакция просто не могла пропустить подобное событие и встрети-лась с Ником, чтобы взять **эксклюзивное видеоинтервью**, которые мы и предлагаем вашему вниманию.



Претенденты на роль Джокера (Тим Карри — слева, Рэй Лиотта — справа).

Как просматривать фильм и материалы «МФ» на компьютере

Для просмотра фильма на DVD на компьютере вам понадобятся:

1. DVD-диск «Мира фантастики» с фильмом.
2. Компьютер с характеристиками, указанными в соответствующей врезке.

Воспроизведение фильма при помощи Windows Media Player

Для начала вам потребуется установить необходимый минимум программ.

1. Установите набор кодеков K-lite 1.65
2. Настоятельно советуем установить Windows Media Player 10.
3. Перезагрузите ваш компьютер.
4. Запустите проигрыватель Windows Media Player.
5. Выберите в верхнем основном меню раздел «Воспроизведение»

(Play), далее выберите «DVD, VCD или аудио компакт-диск» (DVD, VCD or CD audio) и выберите DVD-привод, в котором находится DVD с фильмом.

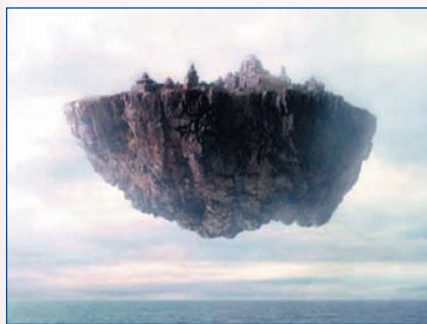
Воспроизведение фильма от «МФ» с помощью специальных проигрывателей

1. Вставьте диск «МФ» в ваш DVD-привод.
2. Откажитесь от автозапуска оболочки диска.
3. Запустите DVD-проигрыватель, установленный на вашем компьютере.
4. Нажмите кнопку «Воспроизвести» на пульте управления вашим плеером.

Если фильм не начал воспроизводиться, следует проверить, какой диск-код стоит «по умолчанию». Возмож-

но, это совсем не тот привод, и программа не может найти DVD с загруженным фильмом.

Эту проблему легко исправить: все, что вам необходимо сделать, — выбрать привод, с которого будет воспроизводиться фильм. Как правило, в каждом плеере есть специальная кнопка, вынесенная на пульт управления. На ней изображена прямоугольная коробка (так выглядит привод, если его вытащить из компьютера). Нажав на нее, вы увидите выпадающее меню, в котором отображаются приводы, установленные на вашем компьютере. Активный привод обозначен галочкой. Выберите позицию, рядом с которой будет написано **MF_номер выпуска**. После выполнения этих действий нажмите кнопку «Воспроизвести» еще раз.



Работает наше чудо на педальной тяге!

фильмов, к тому же в крайне вольной интерпретации.

Размещенный на нашем диске мини-сериал можно назвать самой удачной попыткой достойно экранизировать написанную почти три века назад книгу. Создателям картины удалось невозможное: не растеряв идей первоисточника, они сумели обогатить их новым философским подтекстом.

В своих книгах Свифт высмеивал недостатки общества и управляющих им людей. Мастерски используя прием гротеска, прозорливый ирландец завоевал титул мастера политического памфлета. «Путешествия Гулливера» можно назвать квинтэссенцией свифтовского творчества. Главный герой попадает в различные социумы, где превалируют определенные негативные черты. Описывая их, автор проводил эдакий социальный психоанализ, благодаря чему романы остаются актуальными по сей день.

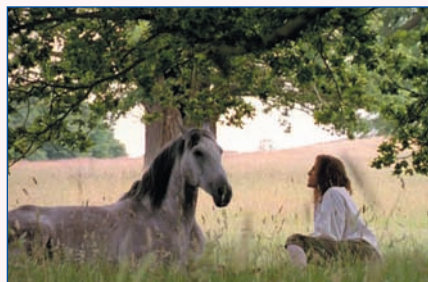
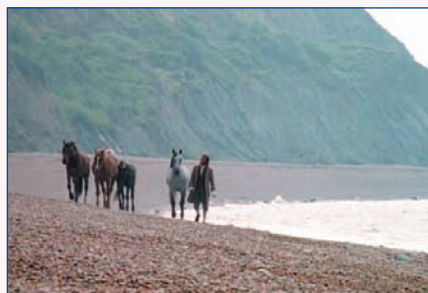


Не пей из фонтанчика — Маклаудом станешь.

Фирменная сатира присутствует и в фильме: есть здесь и мелочные лилипуты, развязавшие войну из-за пустяка, и буквально витающие в облаках лапутяне, и благородные лошади, держащие грязных недолбей в качестве рабов. Однако приключения Гулливера показаны в ретроспективе. Бывшего доктора постоянно терзают видения о пережитых событиях. Нить реальности выскальзывает из рук и больно бьет по щекам с хлесткостью струны от фортепиано. Беседуя с Бэйтсем, Лэмюэль видит лилипута, подливающего вино в стакан, рассказывая жене о том, как сражался с гигантскими осами, он переживает схватку заново. Внезапные переходы от реального мира в мир воспоминаний добавляют фильму динамичности и наглядно показывают эмоциональное состояние героя.

Ход изящный, но невероятно трудоемкий. Представьте, какая задача стояла перед создателями фильма двенадцать лет назад. В наши дни комбинированными съемками никого не удивить, да и моделирование компьютерных персонажей при наличии соответствующих ресурсов — не проблема. Однако в 1995 году киноделы трудились в поте лица, оперируя примитивными по сегодняшним меркам компьютерными технологиями. Благо, для европейского кино того времени они располагали внушительным бюджетом, и с задачей справились превосходно.

Бесспорный плюс картины — в том, что, несмотря на буйство спецэффектов, она остается чистокровной представительницей европейского кинематографа



Да, мы кони. Сострижь про фанатов ЦСКА — получишь в лоб копытом.



Системные требования для просмотра фильма «МФ» на компьютере

Минимальные системные требования для запуска фильма на DVD на компьютере: P-III 700, 128 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

Путешествия Гулливера

Gulliver's Travels

- **Жанр:** Приключение, фэнтези, драма
- **Режиссер:** Чарльз Стёрридж («Волшебная история»)
- **Сценарий:** Саймон Мур
- **В ролях:** Тед Дэнсон, Мэри Стинберджен, Джеймс Фокс, Нед Битти, Эдвард Фокс, Роберт Харди, Николас Линдхерст, Фиби Николлс, Кэрин Парсонс
- **Продолжительность:** 187 минут
- **Бюджет:** 28 миллионов долларов
- **Производство:** Channel 4 Television Corporation, Jim Henson Productions, RHI Entertainment Inc.
- **Год выпуска:** 1996
- **Возрастной рейтинг:** PG (детям рекомендуется присутствие родителей)



со всеми вытекающими последствиями. Актерский состав может впечатлить самого искушенного зрителя. Среди участвовавших звезд — Джеймс Фокс, Питер О'Тул, Омар Шариф, Эдвард Фокс, Джон Уэллс. Весь творческий ансамбль выложился на добрые 120 процентов. Тед Дэнсон в роли Гулливера просто неподражаем. Коллективными усилиями именитые лицедеи великолепно передали эмоциональное богатство мрачной «сказки» Свифта и сделали ее настолько трогательной и берущей за душу, что по этому поводу даже не хочется шутить.



«Путешествия Гулливера» — кинематографический феномен прошлого десятилетия. Уникальный проект, появившийся лишь благодаря участию многих талантливых людей. Создателям картины удалось заглянуть дальше Свифта: помимо упомянутых социальных проблем, они красочно показали кризис одной личности. Порой вернуться к нормальной жизни гораздо сложнее, чем уцелеть в ходе многочисленных испытаний. Можно ли нормально жить с тяжелым эмоциональным багажом? Есть ли спасение для мучимого одиночеством человека? Режиссер Чарльз Стёрридж отвечает жизнеутверждающим «да». Важно не то, сколько рук пытаются утащить вас на дно забвения, а сколько протянутся, чтобы помочь вам выкарабкаться. Это тоже своего рода подвиг, на который способны только близкие люди. И когда они спасают вас от безумия, вы понимаете, что наконец-то по-настоящему вернулись домой...

ДИСК МИРА ФАНТАСТИКИ

Значительная часть тиража «Мира фантастики» комплектуется DVD-диском. Вас ждут разделы «Видеодром», «Компьютерные игры», «Настольные игры», «Выставочный зал», «Рубрики 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 киноиндустрией. В большинстве своем это, конечно, новейшие видеоролики к фильмам.

мого и эпизод в православной церкви, где выстроились в колонну экипированные солдаты. Нам остается ждать премьеры, чтобы еще раз увидеть попытку кинематографистов экранизировать успешную и популярную игру. В качестве бонуса на диске вы сможете найти пару постеров к фильму.

деемся, что без звезд первой величины в главных ролях съемочная группа сумеет достойно распорядиться имеющимися средствами. Если весь фильм получится таким же зрелищным, как и ролик, он запросто сможет оказаться одним из лучших фантастических релизов осени.

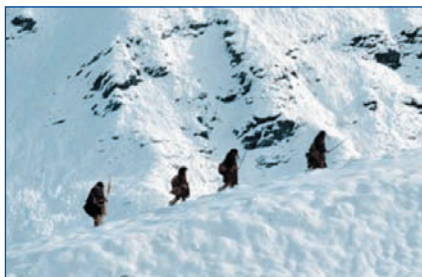
Hitman



Вот в таком салоне С. О. Рокседьмому сделали знаменитую татуировку.

Уже этой осенью мистер С. О. Рокседьмой проберется на экраны кинотеатров. Роль наемного убийцы исполняет не Вин Дизель, как планировалось ранее, а уроженец Гонолулу Тимоти Олифант, известный по фильмам «Ловец снов» и «Крепкий орешек 4.0». Рассказываемая в «Хитмэне» история начинается в нашей холодной стране. Да-да, не где-нибудь, а в России. После успешного выполнения заказа выяснилось, что лысый киллер оставил в живых свидетеля. Теперь ему придется вернуться и замести следы. Все бы ничего, но во время миссии он понимает, что угодил в ловушку. За ним охотятся люди, заинтересованные в скорейшей смерти Рокседьмого. Создатели картины до сих пор с неохотой делятся информацией, а трейлер, в котором звучит знакомая поклонникам игр мелодия, представляет собой лишь рваную нарезку эффектных сцен. Разумеется, для фанатов первоисточника некоторые из них представляют особый интерес: нанесение весьма скромный по блокбастерным меркам бюджет в 35 млн долларов. На-

Десять тысяч лет до нашей эры



По следам древних людей, оказывается, шли Фродо с компанией.

Если вы получили удовольствие от «Апокалипсиса» Мела Гибсона, самое время обратить внимание на Роланда Эммериха, который предлагает нам отправиться за 10.000 лет до нашей эры. По земле в то время ходили стада мамонтов, а люди были похожи на зверей. Правда, кровопролитные войны велись уже тогда.

Главным героем картины становится молодой охотник, который решает с небольшой армией «добровольцев» пересечь огромную пустыню, чтобы вступить в схватку с ужасным языческим миром древних цивилизаций, чья жестокость иногда поражает даже историков. При этом путешественники-энтузиасты станут отбиваться от доисторических хищников.

В целом, картину можно по духу сравнить с тем же «Апокалипсисом», разве что масштабы действия куда внушительнее, да еще вымершие животные так и лезут в кадр. Немного портит настроение весьма скромный по блокбастерным меркам бюджет в 35 млн долларов. На-

А также

Подборка новых кадров и обоев от создателей «Обители зла 3: Вымирание». Также на диске вы найдете свежие трейлеры и постеры к таким картинам, как «Северное сияние» и «Война динозавров».

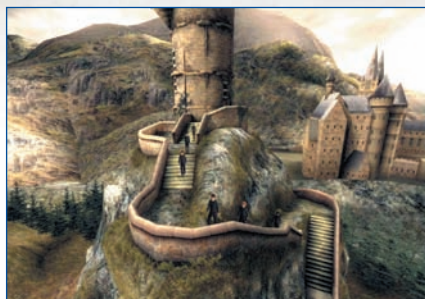
Перейдем к новым релизам. Алек Болдуин, Энтони Хопкинс и Дженнифер Лав Хьюитт порадовали зрителей участием в комедии «Дьявол и Дэниэл Вебстер», ролик и постер к которой можно посмотреть в нашей электронной кладовой. Также намечается шквал детских кинолент, поэтому вашему вниманию представлены трейлеры к таким фильмам, как «Лавка чудес» (в главных ролях Дастин Хоффман и Натали Портман), «Спаyderвик: Хроники», «Морской конь», «Кракатук», «Восход тьмы» и комедии «Фред Клаус, брат Санты». Определится актерский состав нового проекта братьев Вачовски «Спида гонщик», который будет снят по мотивам одноименного аниме-сериала.

Уже для более взрослой аудитории: новый триллер от создателей «Пилы» с мрачным названием «Катакомбы», представленный на диске трейлером и постером, и экранизация романа Василия Головачева «Смерш-2», которая появится на широких экранах под названием «Смерш XXI». В качестве бонуса вы сможете найти постеры к картинам «Вторжение» и «Элвин и бурундуки». Ну и на закуску — интригующий трейлер к загадочной картине, продюсируемой Джеффри Абрамсом («Остаться в живых») под рабочим названием «Кловверфилд».



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.



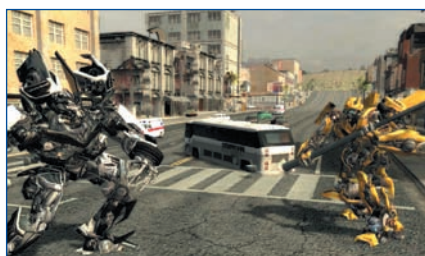
Хогвартс на ваших мониторах.

Создается впечатление, что разработчики совсем перестали стараться и придумывать что-то свое. Количество игр «по мотивам» растет в геометрической прогрессии. Будем надеяться, ближе к Новому году шквал «почти игр» спадет, и мы сможем увидеть хотя бы несколько сильных и оригинальных проектов.

Каждый новый фильм про Гарри Поттера обязательно сопровождается игрой от Electronic Arts. «Орден Феникса» не стал исключением — теперь любой может сам поучаствовать в новых приключениях юного волшебника.

Не так давно мы все сходили в кинотеатр на третью часть мультфильма про харизматичного людоеда, и вот он уже смотрит на нас с монитора компьютера. Игра «Шрек Третий» в основном нацелена на аудиторию младшего возраста, но при этом вполне сможет заинтересовать и взрослых.

Блокбастер «Трансформеры» тоже получил свое игровое воплощение. Игроку предлагается выступить на стороне автоботов или десептиконов, поиграть как за известных по фильму персонажей, так и за совсем новых, созданных специально для игры. На диске — подборка скриншотов и трейлеры ко всем этим играм!



Битвы трансформеров на улицах города.



Мы продолжаем выкладывать материалы о фантастических играх, любезно предоставленные братским журналом «Лучшие компьютерные игры». В сентябре вас ждут статьи о следующих фантастических играх:

- Two Worlds;
- Пенумбра: Темный мир;
- Пираты Карибского моря: На краю света;
- Хроники Tapp: Призраки звезд;
- Another World. 15th Anniversary Edition;
- Spellforce 2: Dragon Storm;
- The Elder Scrolls IV: Oblivion — Shivering Isles;
- Бесконечное путешествие в страну снов. Сказки The Longest Journey и Dreamfall.



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

Monster Manual 5 — новое издание основной из трех книг правил по D&D. К сожалению, фантазия авторов не безгранична и они потихоньку начинают заниматься самокопированием, но некоторые интересные экземпляры все еще попадают. На диске вы найдете иллюстрации всех монстров из книги, несколько карт их логовищ, оглавление и три отрывка из книги.

Специально для поклонников **Forgotten Realms** выпустили вторую часть приключения-трилогии про Шэдоудэйл —



В каждом новом сборнике монстров обязательно есть десяток новых демонов.

Shadowdale: The Scouring of the Land. Героям предстоит вновь сразиться с силами зла и спасти город от захватчиков. На диске — четыре отрывка из книги.

Другие настольные игры

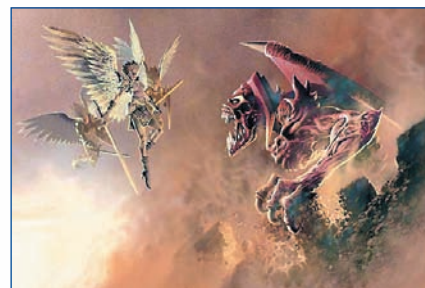
На этот раз любители киберпанка найдут множество интересных вещей на нашем диске.

Для всех, кто интересуется ролевыми играми, мы выкладываем базовый набор правил для **Shadowrun** (третьей редакции). Чтобы начать похождения по мрачному миру будущего, их вполне хватит! Также мастер найдет интересную книгу — **Critters Sourcebook**, сборник монстров, с которыми могут столкнуться шэдоуранеры. Ну и на закуску, на диске выкладывается **Gamemaster's Screen** — специальный экран, на котором находится вся необходимая для мастера информация. Вам остается только распечатать его на принтере и приклеить на картон.

Кроме того, на диск помещено новое приключение для **Shadowrun** — **Patient Zero** (правда, если вы хотите провести его, основываясь на правилах, упомянутых нами выше, то вам придется переадаптировать приключение под третью редакцию). В нем героям предстоит выполнить важную миссию, связанную с якудза.

А также

Галерея всех карт юбилейной **десятой редакции Magic the Gathering** и спойлеры карт всех сетов, FAQ на русском и английском языках, традиционная подборка по **Magic The Gathering**: русские правила, коллекция обоев (в том числе с изображениями из нового сета), а также документы **Oracle Reference** и **Comprehensive Rule**.



Ангелы и демоны сойдутся в смертельной битве в 10 редакции Magic the Gathering.

ККИ «**Берсерк**» представлена спойлерами и, конечно же, традиционной подборкой: списком карт, входящих в профессиональные колоды, офлайн-энциклопедией карт с последними обновлениями базы данных и правилами. Не забыли мы и про клиент «Берсерк-онлайн» — последняя версия интернет-игры ждет вас на диске.

По ККИ-проекту «**Небожители**» в наших архивах имеется: флэш-ролик, спойлеры сетов «Альфа» и «Бета», правила игры и коллекция фирменных обоев.



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.



На диске вы найдете коллекцию эксклюзивных фирменных «МФ»-обоев для рабочего стола. Здесь же вы обнаружите **юбилейный 25-й выпуск** журнала «Легион» и творчество наших читателей.

В рубрике «Музыка наших читателей» Norderg, а также наш постоянный автор Гидра представят вашему вниманию подборку своих композиций. Напомним, что музыкальные творения вы можете присылать на электронный адрес disc@mirf.ru.

В рубрике «Юмор» расположился забавный ролик от создателей «Трансформеров». Также первой ласточкой от наших читателей стала нарезка из «Звездных войн» под звуковую дорожку с комментариями известного телеведущего Николая Дроздова, которую представил нам CoolStalker.

Каждый из вас в силах сделать этот раздел интереснее. Присылайте свои работы на адрес disc@mirf.ru — и лучшие из них попадут на диск «МФ».

А также

Аудиоверсия (в формате MP3) рассказа Алексея Пехова «Последняя осень» — результат совместного проек-

та «Мира фантастики» и радиопередачи «Модель для сборки» (о самом проекте смотрите видеоинтервью Сергея Чекмаева на DVD «МФ» №6 за 2007). Сейчас вещание этой программы ведется в форме эксклюзивных выпусков для подкаст-ленты Samsung MP3-клуба. Автор и ведущий литературной части — Влад Копп, ведущий музыкальной части — DJ Габович. Продюсер и соведущий проекта — Андрей Храпков.



РУБРИКИ ЖУРНАЛА

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



Death Note заслуженно считают одним из лучших аниме-сериалов 2006 года благодаря интригующему сюжету, качественной прорисовке персонажей и потрясающей атмосфере. На нашем диске расположены обложки манги-первоисточника, подборка арта и обоев, а также материалы по одноименным кинолентам.

Звезда Питера Джексона по-настоящему засияла на кинематографическом небосклоне после знаменитой экранизации трилогии Толкина «Властелин Колец», которая уже стала классикой жанра. Этой и другим картинам режиссера посвящена подборка обоев и постеров на диске сентябрьского номера.

Тема подводных поселений не раз затрагивалась в мировой фантастике, начиная с античных мифов и заканчивая современными компьютерными играми. Примером может служить знаменитый шутер **AquaNox**, материалы по которому вы сможете отыскать на диске, наряду с файлами и фотографиями по таким крупным проектам подводного строительства, как лаборатория «Аквариус», платформа ФЛИП и «Гидрополис».

Если появится желание совершить туристическую поездку по Ирландии, то обратите внимание на географическую карту этой страны, а также на фотографии различных ее уголков.

Мы продолжаем выкладывать архив номеров «МФ». На диске вы найдете сентябрьские номера «Мира фантастики» за 2004—2007 годы.

А также

Трейлер, обои и постеры к фильму «Спаун» — экранизации известного комикса.

В дополнение к DVD-фильму и статье про **Джонатана Свифта** на диске расположены обложки книг автора.

Ролик, скриншоты, темы для рабочего стола и руководство пользователя к классической игре жанра стелс-экшен «**Thief 2: Эпоха металла**».

Огнестрельное оружие стало популярным уже несколько столетий назад, а его разработка стала не только прибыльным бизнесом, но и настоящей научной гонимой. **Галерея легендарного оружия 20 века** от револьверов до пулеметов расположена на диске как дополнение к рубрике «Эволюция».

Видео с грациозным роботом **Female Type (FT)**, имитирующим движения женщины, вы также сможете посмотреть на нашем диске.



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**. А кроме того — последняя версия лучшего в мире музыкального проигрывателя **WinAMP**. Также мы размещаем подборку проигрывателей — **Light Alloy** и **Media Player Classic**. И ставший уже необходимым проигрыватель для файлов с расширением FLV — **FLV Player**.

«ТОЧКА ОТСЧЕТА»: ИНТЕРВЬЮ С НИКОЛАЕМ ПЕГАСОВЫМ

«Точка отсчета» — это авторский проект Сергея Чекмаева, посвященный фантастике и фэнтези во всех проявлениях. Он выходит в рамках другого проекта под названием «Живое ТВ». Его особенность — транслирование видеоматериалов в реальном времени через интернет. Приглашенные известные деятели музыкального, книжного, художественного и кинобизнеса отвечают на вопросы, связанные с их работой. В середине лета, 29 июля, в гостях у Сергея побывал наш главный редактор Николай Пегасов.

Интервью, которое давал Николай — не первое в его жизни, но оригинальность концепции передачи все же повлияла на общую атмосферу. Дело в том,

что интервью сразу шло в прямой эфир. Половину вопросов задали в чате «телезрители», Сергей Чекмаев озвучивал самые интересные из них.

Не обошлось без эксцессов — в ходе программы отключился микрофон нашего главного редактора. В представленном видеоролике этой неприятности нет — звук специально восстановлен, так что все ответы слышны четко и ясно.

Что же до самого интервью, в нем «отец» «Мира фантастики» рассказывает о том, как создавалась та или иная рубрика, обзоры каких книг, фильмов, игр и музыкальных дисков попадают на страницы журнала, и почему. Также Николай поделился с читателями планами журнала на

будущее, рассказал о собственных предпочтениях в литературе, кино и играх.

Иван Шелуханов

«Материалы «МФ» — рубрика, посвященная эксклюзивным материалам, которые вы найдете на диске в формате DVD-видео. Диапазон материалов крайне велик: видеоролики, интервью с известными людьми, короткометражные фильмы, фан-фильмы и многое другое. На этой же странице вы найдете информацию о тех материалах, которые мы по той или иной причине посчитали необходимым выделить на фоне остальных.

НАШЕ ДОСЬЕ

Интервью с Николаем Пегасовым

- **Жанр:** Интервью
- **Продолжительность:** 46 минут
- **Дата выхода в эфир:** 29 июля 2007
- **ЖЖ-сообщество проекта «Точка отсчета»:** community.livejournal.com/fantastika_to/profile
- **Производство:** «Точка отсчета», 2007



Николай Пегасов отвечает на вопросы «Точки отсчета».



Интервью брал Сергей Чекмаев.

РАЗГОВОР С ЛЕГЕНДОЙ

В июне этого года по случаю выхода на русском языке книги «Пятый элф» нашу страну посетил легендар-

НАШЕ ДОСЬЕ

Интервью с Терри Пратчеттом

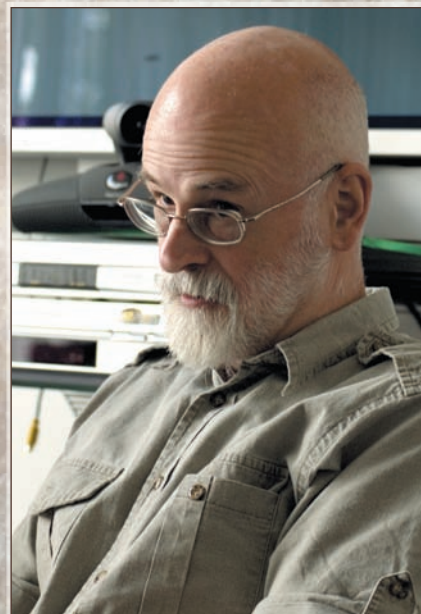
- **Жанр:** Интервью
- **Продолжительность:** 20 минут
- **Дата выхода в эфир:** МФ № 9 (49) 2007
- **Журналист:** Антон Александров
- **Режиссер:** Иван Шелуханов
- **Операторы:** Мария Кустовская, Александр Киселев
- **Монтаж и постобработка:** Оксана Таратынова
- **Производство:** «Мир фантастики», 2007

ный автор Терри Пратчетт. Нашей редакции удалось взять интервью у мастра юмористического и иронического жанра. Господин Пратчетт с радостью ответил на все наши вопросы и рассказал множество интересных подробностей о его творчестве в целом и Плоском мире в частности. Мы успели поговорить о любимых персонажах, о фильмах и анимационных кинолентах по творчеству писателя, об играх и многом другом. Разговор получился крайне насыщенным, жаль — очень коротким. Редакция благодарит господина Пратчетта за интервью и надеется, что во время его следующего визита в Россию нам удастся поговорить снова, на этот раз подольше.

Иван Шелуханов

Фотография

Оксаны Таратыновой.



Терри Пратчетт выслушивает наш очередной каверзный вопрос.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДИСКА «МИРА ФАНТАСТИКИ»:

Минимальные системные требования для запуска программной оболочки нашего диска: 200 MHz, 64 Mb RAM, современный DVD-дисковод, Windows DirectX 9 (либо выше). Все пожелания и критические замечания по поводу содержимого диска и его работоспособности направляйте, пожалуйста, на DISC@MIRF.RU.



БИБЛИОТЕКА

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

В нынешнем выпуске речь пойдет о людях и гоблинах, всевозможных инструкциях, переосмыслении библейских сюжетов, тайнах жизни и смерти, а также о том, что делается «по приколу».

Многим, очень многим хочется продлить свой род. Даже если это совсем невозможно, ибо ты ☐ всадник Апокалипсиса (**Олег Пелипейченко** «Отцы и дитя»). Кстати, что может родиться, если ранним утром вы встретите трех всадников Апокалипсиса, ищущих ближайшую ювелирную лавку — нужно же купить подарок даме («**За сувенирами**» того же автора)? Что вообще происходит в процессе торговых операций — разговор отдельный. Можно и зомби стать... впрочем, голливудских боевиков лучше смотреть поменьше, это правда (**Игорь Голубенцев** «Клиент»).

Право слово, порой гораздо лучше иметь дело со всадниками Апокалипсиса, чем с ангелами. Потому как у ангелов есть четкая установка: 10 праведников найдется — стоять городу, нет — будут вам горящие тучи и соляные столбы. Что им, ангелам, до любви (пронзительный рассказ «**Исход**» **Олега Пелипейченко**)? Впрочем, соблюдение инструкций чаще позволяет создать гораздо больше и работать куда продуктивней. Нарушение же их — особенно если сочетается с незнанием истории — заведомо ставит в глупое положение (**Евгений Ледянкин** «Практикант»). А иногда позволяет обрести то ли подругу, то ли смертельного врага, а вернее — и то, и иное (**Seigen Nerhel** «**Project Fatal: Affinity**»).

Впрочем, порой только проигрыш ведет к выигрышу, а смерть — к жизни (**Антон Власенко** «Хранитель жизни»). Однако даже самой сильной воли к жизни порой может не хватить (**Егор Яценя** «Одиночка»).

А в жизни всегда есть место... подвигу тоже, конечно. Но речь скорее о тайнах. Казалось бы, что может быть тривиальнее обычного сундука? Хмм... а если, чтобы от-



Dungeons & Dragons — Shadowdale: The Sounding of the Land



«Гепард смерти»



«Хитмен»



Lair



«Лягу»



«Десять тысяч лет до нашей эры»



«Трансформеры»



Импация



«Восход тьмы»

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

Мир фантастики

БОЛЕЕ 1000 МЕДАЛЬОНОВ ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

ВИРТУАЛЬНОЕ ИЗМЕРЕНИЕ ЖУРНАЛА №9 СЕНТЯБРЬ
(49)2007

ТЕКСТЫ

- РАССКАЗЫ УЧАСТНИКОВ ПРОЕКТА «ТОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ»
- ТВОРЧЕСТВО НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

ВИДЕОРОЛИКИ

- ХИТМЕН
- ДЕСЯТЬ ТЫСЯЧ ЛЕТ ДО НАШЕЙ ЭРЫ
- МАСКА ЧУДЕС

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

- DUNGEONS & DRAGONS
- MAGIC THE GATHERING
- SHADOWRUN

МАТЕРИАЛЫ «МФ»:

ВИДЕОИНТЕРВЬЮ С НИКОЛАЕМ ПЕТАСОВЫМ

- Новинки D&D: Expedition to the Ruins of Greyhawk, A Practical Guide to Monsters
- Видеоролики: «Беовульф», «Темный рыцарь» и другие
- Творчество наших читателей



крыть его без нежелательных последствий в дальнейшем, надо дать сундуку немного своей крови (**Наталья Збыковская «Старый сундук»**)? Зря ли говорят, что воды озера могут предсказывать будущее (ее же «**Хозяин озер**»)?

Кто знает, какие тайны скрываются за старыми легендами о божественном тиране? Разве что лингвисты могли бы догадаться (**Олег Пелипейченко «Тайна очередной планеты»**). И какие тайны хранит в себе сон: быть может, летаргический сон способен изменить реальность для человека (**Евгений Ледянкин «Сон»**)? В том же, что машина времени способна изменить будущее как отдельного индивидуума, так и всего человечества, сомневаться после Брэдбери и вовсе не приходится (**Кривенкова Ирина «Кем я была, кем я стану»**). А уж какая малость способна изменить самого человека... Особенно если этот человек не позаботился прихватить с собой что-нибудь выпить. Так было и в русских сказках, схожа ситуация и в античности (**Олег Пелипейченко «Метаморфоза»**).

В свою очередь, гоблинские легенды могут рассказать, например, о том, зачем гоблины носят с собой души (**Сумеречный Макс «Гоблинская легенда»**). Но вот зачем гоблинам потребовалось тащиться в Харад, при том, что жратвы и так навалом, — никакая легенда не объяснит. А вот так. По приколу (**«Начало похода»** того же автора). «По приколу» — это, знаете ли, сильная мотивация. Не только для гоблинов, но и, например, для Принцессы. А что, представьте, как это здорово — полетать вместе с Драконом (**Hunter «Fable»**)! Впрочем, полетать вместе с Ласточкой... эээ, Ласточком... в общем, с трансформером тоже интересно (**Крис Игольчатый «Трансформер и Дюймовочка»**). Впрочем, как говорилось в известном фильме, «живому все хорошо».

Чего и вам желаем, уважаемые читатели, — чтобы все было хорошо. И интересно.

А также

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

Упорядочиванием фантастических грузов в дисковых закромах «Мира фантастики» все также заведуют **Иван Шелуханов, Александр Киселев и Олег Феоктистов**. Произведения наших читателей тщательно подбирает **Татьяна Луговская**.

ФИЛЬМ НА ДИСКЕ-ПРИЛОЖЕНИИ • GULLIVER'S TRAVELS №9 СЕНТЯБРЬ (49)/2007

ПУТЕШЕСТВИЯ ГУЛЛИВЕРА

ЖАНР: ФАНТАСТИКА, ПРИКЛЮЧЕНИЯ, ДРАМА

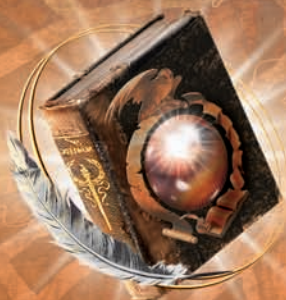
Мир Фантастики

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ ОТ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

- ВИДЕОАНОНСЫ К НОВЫМ ФИЛЬМАМ
- ВИДЕОИНТЕРВЬЮ С ТЕРРИ ПРАЧЕТТОМ
- КРУПНЫМ ПЛАНОМ: БЭТМЕН

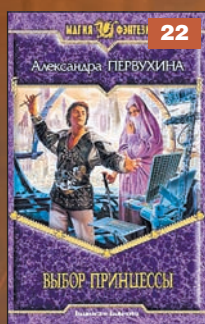
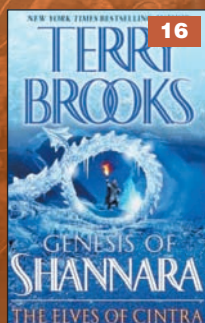
ЗВУК: РУССКИЙ DOLBY DIGITAL 5.1 — АНГЛИЙСКИЙ DOLBY DIGITAL 5.1 • **СУБТИТРЫ:** РУССКИЕ
РЕЖИССЕР: АЛАН БРЭБЕР • **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ:** 187 МИНУТ • **ФОРМАТ КОДИРОВАНИЯ:** PAL-133
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: CHANNEL 4 TELEVISION CORPORATION • **ДИСТРИБЬЮТОР:** JIMI HENSON PRODUCTIONS, JIMI ENTERTAINMENT INC.

- **Видеодром**
- Обитель зла: Вымирание
 - кадры из фильма
 - обои
- Морской конь
 - видеоанонс
 - постер
- Спиди гонщик
 - ролик
- Хитмэн
 - видеоанонс
 - постеры
- Лавка чудес
 - видеоанонс
 - постеры
- Катакомбы
 - видеоанонс
 - постер
- Смерш XXI
 - видеоанонс
 - постер
- Вторжение
 - постер
- Война динозавров
 - видеоанонс
 - постеры
 - обои
- Элвин и бурундуки
 - постер
- Дьявол и Даниел Вебстер
 - видеоанонс
 - постер
- Спаيدرвик: Хроники
 - видеоанонс
 - постер
- Фред Клаус, брат Санты
 - видеоанонс
 - постер
- Кloverфилд
 - видеоанонс
- Восход тьмы
 - видеоанонс
- Десять тысяч лет до нашей эры
 - видеоанонс
- Северное сияние
 - видеоанонс
 - постеры
- **Компьютерные игры**
- Человек-паук 3
 - обои
- Helldate: Lodon
 - видеоанонс
- Шрек 3
 - видеоанонс
 - кадры из игры
- Гарри Поттер и орден феникса
 - видеоанонс
 - кадры из игры
- Трансформеры
 - видеоанонс
 - кадры из игры
- Lair
 - видеоанонс
 - кадры из игры
- Mass Effect
 - видеоанонс
 - кадры из игры
- Thief 2: Эпоха металла
 - ролик
 - скриншоты
 - обои
- Руководство и прохождение
 - Two Worlds;
 - Плутембра: Темный мир;
 - Пираты Карибского моря: На краю света;
 - Хроники Тарг: Призраки
 - Another World, 15th Anniversary Edition;
 - Spellforce 2: Dragon Storm;
 - The Elder Scrolls IV: Oblivion — Shivering Isles;
 - Бесконечное путешествие в странную жю. Сказки The Longest Journey и Dreamfall.
- **Настольные игры**
- Dungeons & Dragons
 - Monster Manual 5
 - Shadowdale: The Scouring of the Land
- Magic The Gathering
 - правила на русском языке
- **Видеоигры**
- Comprehensive Rules
 - 10 редакций (спойлеры, галерея)
 - обои
- Shadowrun
 - Emergence
 - Critics Sourcebook
 - Gamemaster's Screen
 - Patient Zero
- Берсерк
 - видеоанонс
 - правила
 - список карт
 - профессиональных колод
 - онлайн-клиент
 - флэш-ролик
 - офлайн-энциклопедия
 - обои
- Небожители
 - правила
 - спойлеры
 - флэш-ролик
 - обои
- **Выставочный зал**
- **Обои**
- «Мира фантастики»
 - Журнал «Легион»
- Работы участников проекта «Историческая Мастерская»
 - Работы наших читателей
 - Музыка наших читателей
- Юмор
 - Аудиоверсии рассказов «Алексей Пехов», «Последняя осень»
- Видеоигры
 - WinAMP
 - WinRAR
 - FLV Player
 - Light Alloy
 - Media Player Classic
- Библиотека
 - Помощь по диску
 - Информация о диске
 - Рассказы наших читателей
 - Оценки Magic The Gathering
- **Обои**
- прейлер
 - постеры
 - обои
- Подводные поселения
 - гидротопикс
 - AquaNox
 - извержение вулкана
 - платформа флуп
 - Аквариус
- Эволюция оружия
 - Metal Storm
 - галерея изображений
- Бестиарий: Черви
 - обои
 - флэш-игра
- Джонатан Свифт
 - обложки книг
- Ирландия
 - карта
- галерея изображений
 - Robot Female Type
 - ролики
- Ахив
 - «Мира фантастики»
 - сентябрьские номера за 2004—2007
- **Всё для компьютера**
- Adobe Acrobat Reader
- K-Lite Codec Pack
- QuickTime
- Windows Media Player
- WinAMP
- WinRAR
- FLV Player
- Light Alloy
- Media Player Classic
- **Библиотека**
- Помощь по диску
- Информация о диске
- Рассказы наших читателей
- Оценки Magic The Gathering



КНИЖНЫЙ РЯД

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ



В этом номере на 22 страницах **отрецензировано** 33 фантастические книги, из них 19 отечественных и 14 зарубежных. Средняя оценка «нашей» книги — 6,8 балла, «иностранной» — 8,1 балла. Оперировать этими цифрами можно как угодно, но общую картину они отражают: отечественные критики ставят переводную фантастику пусть чуть-чуть, но выше российской. Может быть, проблема все-таки не в книгах и не в читателях, а в профессионалах? Я бы прошел мимо этого вопроса, если бы не письма, полученные мной от двух авторов во время работы над номером. «Не решаюсь раздавать слишком высокие баллы» — пишет один. «Ну вот, дождала, уже за мной оценки повышают, значит, озлобилась и пора в отпуск» — вторит другая. Пустяк? Может быть...

Но хватит о грустном. С этого номера в «МФ» регулярно печатаются рецензии на **комиксы и мангу**. Пока будем посвящать им одну страничку, а там посмотрим на развитие российского рынка «визуальной литературы». Также обратите внимание на «Трибуну», где вы найдете интересный рассказ о развитии фэнтези в Болгарии.

Петр Тюленев, выпускающий редактор



Литературные новости

Контакт: РИЧАРД КНААК

Книги номера: РЕЦЕНЗИИ

Диски номера: РЕЦЕНЗИИ

Новинки издательств

Классики: ДЖОНАТАН СВИФТ

Фантастические жанры:
УТОПИЯ И АНТИУТОПИЯ

Мастер-класс: «ЗВУКОВАЯ РЕВОЛЮЦИЯ»

Трибуна: БОЛГАРСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Что почитать?

Другие книги

- 16
- 18
- 22
- 46
- 48
- 50
- 54
- 58
- 62
- 64
- 66

Борис Невский, Анатолий Гусев

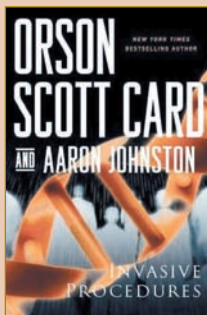
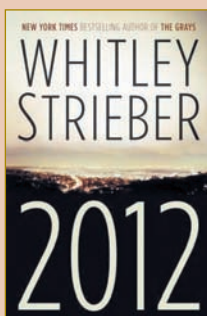
ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ



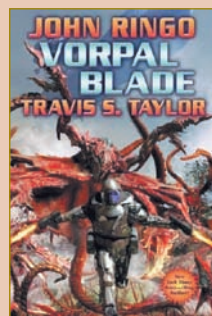
Битвы на Земле и в космосе

Каждые 26 тысяч лет Земля становится точным центром нашей галактики. Ровно в 11 часов 11 минут 21 декабря 2012 года это случится снова. Календарь индейцев майя назначил на эту дату конец света. Но что произойдет в реальности? Мастер триллера **Уитли Стрибер** в романе «2012 год» (2012) пытается найти разгадку. Таинственное нечто вторгается в наш мир... Кстати, создатель «Трансформеров» Майкл Бэй собирается экранизировать новый роман Стрибера. У нас книги автора издаются «Эксмо».

Орсон Скотт Кард вместе с **Аароном Джонстоном** попробовал силы в модном нынче генетическом триллере. Оба главных героя романа «Процедуры вторжения» (Invasive Procedures) — ученые. Гениальный генетик Джордж Гален — маньяк, мечтающий об «улучшении» человеческой расы, — создает особый вирус, массово изменяющий ДНК. Вакцину от напасти придумал другой гений — Фрэнк Хартман. Кто из ученых одержит победу в битве за будущее человечества? Основной издатель Карда в России — «АСТ».



Новую военно-космическую оперу **Джона Ринго** продолжает роман *Vorpal Blade*, написанный в соавторстве с **Трэвисом Тейлором**. Мощный взрыв уничтожил Флоридский университет. Расследовать происшествие прибыл известный физик Уильям Уивер в сопровождении крутого спецназовца Боба Миллера. На месте уничтоженной физической лаборатории герои обнаружили Врата в иное пространство. Порталы вскоре появляются и в других частях мира, а потом начинают выбрасывать на Землю орды демонических созданий. Уивер и Миллер пытаются закрыть Врата, а затем отправляются в опасное космическое путешествие.



Романом «Жнец Дикого ветра» (Reap the Wild Wind) мастер лирической космооперы **Джулия Чернеда** открывает новый цикл, который станет приквелом к ее популярной серии о вселенной Торгового соглашения. Ранее несколько книг из этого сериала выпустило у нас «Эксмо». Новый цикл повествует о попытках чуждых рас изучить родную планету Клана, обладающего телепатическими силами.



Фэнтези-сериалы

«**Номан**» (Noman) — третий том цикла **Уильяма Николсона** «Благородные воители». Воины-номаны обладают магической силой. Безоружные, без доспехов, они способны одолеть любое войско. Их называют Благородными воителями, что сражаются во имя великой Истины. Однако герои цикла постепенно понимают, что реальность куда прозаичнее и страшнее мифа... Трилогия Николсона готовится к выходу в «Эксмо».

После некоторого перерыва **Лиланд Экстон Модезитт** вернулся к самому известному своему циклу о мире острова Отшельничий, где идет постоянная борьба между адептами магии Хаоса и Порядка. Новый роман «Естественный маг Поряд-



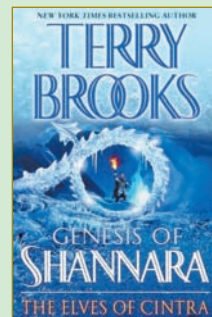
ка» (Natural Ordermage) — 14-й том серии. Герой — ученик писца Рал — фактически изгнан на Хаморийский континент под предлогом участия в торговой миссии. На этот раз Модезитт, похоже, решил познакомить читателя с бизнесом своего тщательно разработанного мира. Часть романов цикла выходила в «АСТ».

Роберт Сальваторе знает свое дело. Если однообразные приключения Темного эльфа пользуются стабильной популярностью у публики, почему бы их не продолжить? Роман «Король орков» (Orc King) открывает новую трилогию о Дзирте, его друзьях и недругах. Не отстает и другой мастер игровых новеллизаций **Эд Гринвуд**, который в сентябре разразится сразу



двумя книгами. Роман «Темный лорд» (Dark Lord) откроет цикл *Falconfar Saga*, а «Возвышение темного воина» (Dark Warrior Rising) продолжит цикл про Нильфхейм.

Терри Брукс также продолжает строчить «Шаннару». Его новый роман «Эльфы Цинтры» (The Elves of Cintra) — второй том очередного цикла, который называется *Genesis of Shannara*. На этот раз Брукс привносит события многоотомной фэнтезийной опупеи к нашему миру.





Элитарное фэнтези

В сентябре появятся сразу два романа канадца **Чарльза де Линта**. Книга под названием *Little (Grrl) Lost* предназначена для юношества. Это поэтическая история дружбы современного подростка с волшебным существом. *Promises to Keep* — более взрослая сказка, в которой де Линт возвращается в свой любимый город Ньюфорд, где постоянно происходят странные истории.



Маститый **Питер Сойер Бигль** порадует поклонников изящного мифологического фэнтези новым романом «Долгое лето» (Summerlong). Бывший профессор Эйб Аронсон и его подруга Джоанна знакомятся с милой официанткой Лайонес Лазос, которой негде жить. Отзывчивая Джоанна приглашает девушку пожить в перестроенном под домик гараже Аронсона. Но появление Лайонес становится преддверием нарушения древнего мистического договора... В России книги Бигля выходят в «Эксмо».

Шарлин Харрис известна у нас по циклу о Сьюки Стэкхаус — но на одной луизианской телепатке свет клином не сошелся. Еще одна популярная героиня Харрис — частный детектив Харпер Конелли. В сентябре выходит третий роман о ее приключениях — «В ледяной могиле» (An Ice Cold Grave). Харпер получает задание разыскать мальчика, пропавшего в городке Доравилль. Однако вскоре героиня понимает, что исчезнувший паренек — лишь одна из многочисленных жертв, а потом и сама становится объектом охоты. Милый провинциальный городок несет на себе печать зловещей тайны... В России романы Харрис выпускаются «АСТ».



Лучшее — детям!

Канадец **Кеннет Оппель** сочинил еще одно фэнтези про животных, на этот раз доисторических летучих мышей, которых обуревают вполне человеческие чувства. Герой романа «Темнокрыл» (Darkwing) живет в невообразимом прошлом — 65 миллионов лет назад. Благодаря капризу эволюции именно он становится первым мышом, одаренным возможностью ориентироваться в темноте.

В сентябре появится новая книга **Урсулы Ле Гуин**. Роман «Мощь» (Powers) — уже третий том «Хроник Западного края». Сюжетно «Хроники» никак не связаны, герои также различны. Главное объединяющее звено — мир и силы, царящие в нем. Каждый из романов серии повествует о молодых людях, которые открывают в себе странную силу и пытаются найти место в жизни. Герой «Мощи» юный раб Гэв обладает абсолютной памятью и способен иногда видеть будущее. Он скрывает свой дар и, случайно выдав его, должен бежать... В России романы Ле Гуин ныне выходят в «Эксмо».



АБС-Премия

21 июня в Белом зале петербургского **Центра современной литературы и книги** прошла церемония вручения Международной премии в области фантастической литературы имени Аркадия и Бориса Стругацких. В номинации «Художественное произведение» ее обладателем стал **Дмитрий Быков** за роман «ЖД». Лауреатом премии в категории «Литературная критика и публицистика» назван наш постоянный автор **Антон Первушин** за научно-по-



Антон Первушин.

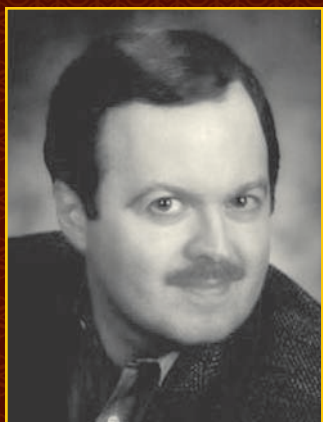
пулярную книгу «Завоевание Марса. Марсианские хроники эпохи Великого Противостояния», где рассматривается и «марсианская» фантастика 19-20 веков. В финальные тройки вышли также Марина и Сергей Дяченко с романом «Алена и Аспирин» и Евгений Филенко с «Бумерангом на один бросок»; Сергей Соболев с брошюрой «Альтернативная история: пособие для хронохичхайкеров» и Святослав Логинов со статьей «Сослагательное наклонение».

По итогам конференции

Не обходят вниманием фантастику и российские ученые. В Москве вышел том материалов Международной научной конференции, прошедшей 21—23 марта 2006 года в МГУ. В 560-страничный сборник «Русская фантастика на перекрестке эпох и культур» вошло более пятидесяти статей филологов, культурологов и философов, обсуждавших историю и теорию фантастики. Книга подготовлена при участии филологического факультета МГУ, Института гуманитарных проблем Челябинского государственного университета, Совета по

фантастической и приключенческой литературы при Союзе писателей России, а также Ассоциации исследователей фантастики. Помимо тезисов и статей, созданных на их основе, в сборник включены полная библиография изданий ВТО МПФ (1988—1994), другие библиографические, методические и текстологические материалы. В книгу вошли также статьи известных писателей и критиков Геннадия Прашкевича, Виталия Пищенко, Антона Молчанова, Александра и Августы Ройфе, Михаила Назаренко, Владимира Гопмана, Андрея Щербака-Жукова.

С писателем разговаривает Дмитрий Злотницкий



ДРАКОНЫ И МИНОТАВРЫ

БЕСЕДА С РИЧАРДОМ КНААКОМ

В девяностые годы отечественный читатель фантастики познакомился с межавторскими циклами, основанными на популярных играх, фильмах, сериалах. Поначалу такие новеллизации считались исключительно западным явлением, но в последнее время стали выходить и россий-

ские образчики этого пласта фантастики — например, проекты S.T.A.L.K.E.R. или «Герои уничтоженных империй». Наш сегодняшний гость не только заработал мировую известность, участвуя в межавторских циклах, но и стал одним из ведущих американских фантастов-новеллизаторов.

«Не ставьте меня в жесткие рамки»

Каждый писатель приходит в литературу по-своему. Каким был ваш путь?

Я очень рано выучился читать и уж, конечно, не мог пройти мимо мистики и фантастики. Кроме того, на мое детство пришел расцвет «Звездного пути» и других классических фантастических сериалов. Вдохновляясь прочитанным и увиденным, я начал выдумывать собственные истории, и чем дальше, тем больше мне это нравилось. Постепенно меня стало все больше притягивать фэнтези, и в конце концов я сделал выбор в пользу этого жанра. Ведь в фэнтези почти нет рамок: трудно вообразить, что можно создать даже ограничиваясь традиционными для жанра элементами, не говоря уж о большем. Впрочем, я надеюсь, что в будущем смогу попробовать себя в той же мистике, но пока это лишь в отдаленных планах.

А ваша профессиональная карьера началась с книг по настольной игре Dungeons & Dragons?

Так оно и было. К тому времени я уже написал несколько романов и пытался пристроить их в издательства. Почти случайно я узнал, что неподалеку от меня располагается офис игровой компании **TSR, Inc.**, выпускающей в том числе и эпическое фэнтези. Я взял образцы двух своих лучших романов, надеясь встретиться с кем-нибудь из редакторов. К счастью, мне это удалось, но через две недели, вместо того чтобы принять рукописи, редактор предложил мне написать рассказ для антологии, над которой они тогда работали. Разумеется, я ухватился за эту возможность!

Антология оказалась посвящена «Саге о Копье», которую я тут же прочел и с восхищением понял, что именно такого плана произведения хотел бы писать. Мне

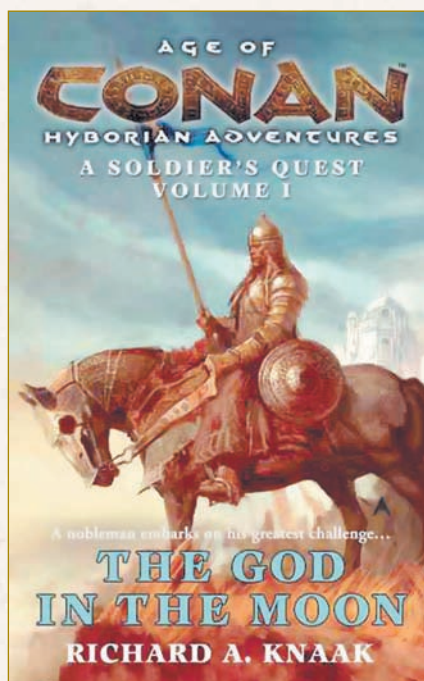
в голову пришло несколько идей, и три из них одобрили. Не прошло и нескольких месяцев, как мне поручили написать полноценный роман о рыцаре Хуме, упоминавшемся в оригинальной трилогии «Саги». С этого, по большому счету, и началась моя литературная деятельность.

Выход первой книги и стал самым памятным моментом вашей карьеры?

А вот это очень непростой вопрос. Сложно описать, какие чувства испытываешь, продавая свой первый роман. Осознаешь, что выйдет книга с твоим именем на обложке, тысячи людей увидят ее и, если повезет, даже прочтут! Но самое интересное — это чувство повторяется каждый раз, когда выходит новый роман. Очень

многим для меня стал выход первого романа в твердом переплете: это означало, что как писатель я поднялся на новый уровень.

Несмотря на то, что в мире «Саги» царят драконы, вы написали целую трилогию о минотаврах. Что вас так привлекает в этой расе?



«Конан» — лишь один из множества межавторских проектов, в которых участвовал Кнаак...



...Но и творить свои миры писатель не забывает.

Всю свою жизнь я интересуюсь мифологией, в частности, греко-римской и египетской. История о критском минотавре особенно нравилась мне из-за необычности этого чудовища: в нем есть и человеческое, и животное начало. Когда я узнал, что в мире «Саги о Копье» есть столь редкие для фэнтези минотавры, моя любовь к этому жанру наложила на интерес к мифам. Минотавры «Саги» привлекли меня и местом, которое занимают в мире: хотя они позици-

онируются как сторонники зла, у них есть развитая цивилизация и своя культура.

За образец общества минотавров я взял как раз древнюю Грецию и Рим. Можно найти множество параллелей с реальным миром, начиная от гладиаторских боев и заканчивая всякими мелочами в одежде. Чтобы не заниматься простым заимствованием, я добавил немного финикийских и египетских мотивов. Например, это касается религиозной секты, которая ненадолго захватывает власть в третьем романе цикла. Я очень горжусь тем, как смог развить эту тему, и, судя по отзывам, мои усилия не пропали даром. Если не запретят редакторы, я и дальше планирую делать минотавров героями своих книг.

Впрочем, я не забываю и о традиционных фэнтезийных расах. Например, неотъемлемой частью многих моих книг стали драконы. Я говорю не только о «Саге», но и о собственном сериале **Dragonrealm**. Как несложно догадаться по названию, этот мир полон огнедышащих рептилий: в нем тринадцать кланов драконов — одни злые, другие добрые, а третьи просто сумасшедшие, — и ни один роман не обходится без них. Пожалуй, драконов можно встретить в моих книгах чаще, чем других классических для фэнтези существ.

Вы участвовали в целом ряде межавторских проектов. А есть ли фантастические миры, над которыми лично вам бы хотелось поработать в будущем?

Я бы хотел попробовать себя во вселенной «Звездного пути»: этот сериал покорила меня с тех пор, как впервые появился на экранах. Но я слышал, что авторам книг там оставляют очень мало творческой свободы. Привлекают меня и «Звездные войны», хотя все зависит от эпохи и персонажей, с которыми пришлось бы иметь дело. В то же время я готов выслушивать предложения от хозяев любых подобных миров. Главное — не ставить меня в жесткие рамки, тогда я сделаю все от меня зависящее, чтобы написать именно такую книгу, которую они хотят увидеть. Знаю, это звучит несколько самонадеянно, но опыт работы над подобными проектами позволяет мне так говорить.

Межавторские циклы новеллизаций привлекательны для многих писателей еще и потому, что работать приходится не только в литературе, но и в смежных областях индустрии развлечений. Многие книги Ричарда Кнаака выросли из настольной игры — а теперь становятся основой для комиксов.

«Отправная точка для воображения»



Ричарду не привыкать творить на основе чужих произведений, в том числе и компьютерных игр.

Некоторые писатели берутся за новеллизацию, не удосужившись познакомиться с первоисточником. А вы сами играли в Dungeons & Dragons?

Конечно — еще до того, как я начал профессионально писать, мы с друзьями собирались каждую неделю и играли в D&D. Даже опубликовав первый роман, я довольно долго не бросал это занятие. Впрочем, со временем мне стало все интереснее брать на себя роль рядового игрока, а не ведущего: придумывать и рассказывать истории я мог и без друзей. Кстати, именно тогда, в наших играх, по-

явились на свет прототипы некоторых героев моих романов.

Вы принимали участие в создании комикса по своему первому роману, Legend of Huma?

Я выступал в роли консультанта. Творческий коллектив обращался ко мне с вопросами и за советами по отдельным сценам из книги. Многие диалоги сценарист переписывал так, чтобы они вписывались в формат иллюстраций, и я проверял, нет ли в них каких-то неточностей. Писать для комикса — совсем не то же самое, что книгу или даже рассказ, скорее это можно сравнить с подготовкой сценария для фильма. Каждый выпуск комикса включал в себя несколько глав из книги и должен был заканчиваться на самом интересном месте. Перед нами стояла задача не только выделить несколько наиболее ярких эпизодов книги, которые станут основой для рисунков, но и адаптировать текст для ограниченного пространства комикса. При этом нельзя забывать, что сильнее всего читателя привлекают боевые сцены, насыщенные яркими визуальными образами.

Затем со сценарием работает художник, и мне остается лишь вычитать уже готовые страницы. На этом мое участие в работе заканчивается, остальное находится в ведении редакторов.

А вас можно назвать поклонником комиксов? И как вы считаете, почему многие литературные вселенные в последнее время воплощаются в формате комиксов?



Воин, минотавр и маг — фрагмент из комикса, основанного на дебютном романе Кнаака.

Досье: Ричард Кнаак



Ричард Кнаак родился в 1961 году в Чикаго. Учился в университете на химика, но затем заинтересовался ораторским искусством и получил степень бакалавра в этой дисциплине. Следующие несколько лет, перебивался разными работами, например, клерком на почте.

Так продолжалось до 1986 года, когда Кнаак смог продать свой первый рассказ. Уже через год Ричарда начинают публиковать регулярно. С тех пор он написал несколько десятков романов, многие из которых относятся к таким известным межавторским циклам, как «Сага о Копье» или «Конан». Помимо этого, Кнаак нередко пишет новеллизации компьютерных игр. Создает Ричард и собственные истории, самая известная из которых, цикл романов **Dragonrealm**, насчитывает семь романов. Его книги переведены почти на все европейские языки, в том числе и русский. Среди увлечений Кнаака — чтение, путешествия и старые фильмы.

Как и многие мои сверстники, в детстве я очень любил комиксы и коллекционировал все выпуски «Супермена», «Человека-паука», «Людей Икс» и многих других серий. Секрет их популярности, как мне кажется, в том, что большая часть людей в первую очередь воспринимает визуальные образы. Это заложено природой: основную массу информации мы получаем благодаря зрению. Комиксы идеально подходят для того, чтобы читатель мог легко воспринимать историю. У воображения появляется отправная точка, позволяющая представлять любые фантастические миры.

Мне кажется, индустрия комиксов пришла в фантастику всерьез и надолго, особенно если будет развиваться. Еще не так давно никто и не слышал про мангу, а сейчас она занимает серьезный сегмент рынка. Конечно, исполнение в виде комикса не гарантирует успеха ни одной истории, но всегда найдутся хорошие проекты, которые будут пользоваться заслуженной популярностью.

Раз уж разговор зашел о визуальной составляющей фантастических миров, как бы вы оценили оформление ваших романов?

Не могу не отметить творчество Ларри Элмора. Но мой любимый художник — Мэтт Ставицки, оформлявший многие романы по «Саге о Копье», в том числе и мои книги. Также именно он сделал иллюстрации для романа The Horse King из моей серии Dragonrealm.

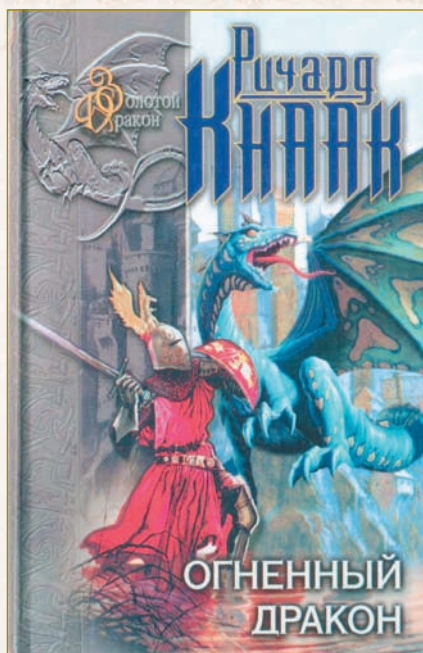
А из коллег-писателей кого бы вы могли рекомендовать?

Пожалуй, прежде всего отмечу тех авторов, которые повлияли на меня еще до того, как я начал писать. На ум сразу же приходит Эдгар Райс Берроуз, известный прежде всего благодаря Тарзану, хотя я больше всего люблю у этого автора «марсианский» цикл о Джоне Картере. Конечно же, не могу не сказать о Роджере Желязны, причем порекомендую не только «Хроники Амбера», но и «Создания света, создания тьмы», а также об Андрэ Нортон, у которой я отдаю предпочтение «Буре над планетой Колдун» и «Колдовскому миру». Если же говорить о наших современниках, то, помимо творчества Маргарет Уэйс и Трейси Хикмана, я бы выделил отличные романы Гарри Тертлдава в жанре альтернативной истории, мистические детективы Джима Батчера и военное фэнтези Глена Кука.

Со стороны работа в межавторском цикле может показаться этаким писательским конвейером, где трудятся исключительно «литературные негры». На примере Ричарда Кнаака мы видим, что и здесь есть простор для творчества. Впрочем, предоставим читателю право делать выводы самостоятельно, а пока наведемся в «писательскую кухню».

«Одной книгой карьеры не сделаешь» Много ли времени у вас отнимает создание книги?

В среднем около трех-четырех месяцев. Зависит от конкретного проекта и того, работал ли я над миром романа прежде. Чем лучше я знаком с миром, тем легче писать, главное — не расслабляться. Впрочем, я привык внимательно изучать все доступные материалы и прислушиваться к тем, кто знает вселенную назубок, чтобы книга пришлась по душе даже привередливым фанатам. Я бы не удержался в этом бизнесе столько лет, если бы не относился к соб-



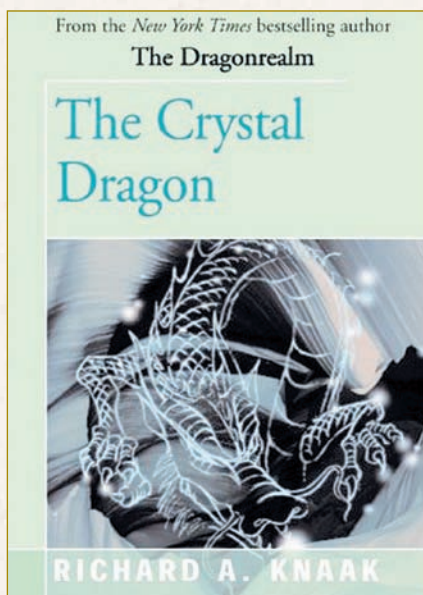
Автор отдает предпочтение классическому фэнтези...

ственным текстам более критично, чем даже самые строгие редакторы.

И все-таки, наверное, даже профессионалы сталкиваются с какими-то сложностями?..

Мне всегда нелегко работать с синопсисом. Сам сюжет придумать несложно, но вот увлекательно пересказать его в двух-трех коротких абзацах уже труднее. По ходу работы очень часто возникают новые сюжетные повороты, и многие эпизоды приходится переделывать. Хотя я понимаю, что синопсис ни к чему меня не обязывает, терпеть не могу выбрасывать из истории какие-то элементы, если они перестают в нее вписываться. К счастью, обычно редакторы с пониманием относятся к изменениям, которые я вношу в изначальный план.

Как вы готовитесь к работе над романом? Изучаете ли справочные мате-



...Хотя по обложкам оригинальных изданий романов Кнаака это и не всегда можно понять.

риалы, советуетесь ли с профессионалами в той или иной области?

Безусловно, ведь это часть моей работы. Я готов сколь угодно долго корпеть над энциклопедиями или обсуждать особенности межавторского мира с его создателями, чтобы не погрешить против законов логики и реалий данной вселенной. Если этим не заниматься, книга сильно потеряет в качестве.

Как человек, пишущий фантастику много лет, что вы можете посоветовать начинающим авторам?

Очень важно продолжать писать и делать это постоянно. На самом деле это не одно и то же. Я говорю не просто о творчестве, а о необходимости писать регулярно, как минимум пару раз в неделю, чтобы выработать собственный ритм. Это очень важная составляющая часть писательского мастерства, без которого ничего не выйдет.

Под «продолжать писать» я понимаю несколько вещей. Прежде всего необходимо закончить те произведения, над которыми вы работаете сейчас. Часто начинающие авторы не могут завершить свой первый роман: у одних порыва хватает всего на несколько десятков страниц, другие, наоборот, никак не могут остановиться. Надо уметь поставить точку и пытаться найти издателя для вашей книги.

Будьте готовы к тому, что роман может нигде не прийти к двору. В таком случае «продолжать писать» означает: собрав волю в кулак, заставить себя вновь сесть за компьютер и начать новую историю. Как гласит поговорка, никогда не кладите все яйца в одну корзину: если одна ваша книга не подошла, всегда хорошо иметь под рукой другую, которая может оказаться именно тем, что хотят в издательстве. А если вам уже удалось что-то продать, то просто необходимо иметь новое произведение, хотя бы в черновике. Одной книгой карьеры не сделаешь. Недостаточно даже пяти или шести опубликованных романов.

И на прощание — несколько слов для российских поклонников фантастики...

Надеюсь, им доставят удовольствие мои книги. Конечно, я не в силах удовлетворить желания всех читателей, но если хотя бы одна моя книга увлечет вас, буду рад. Спасибо всем, кто уже читал мои романы и продолжает покупать новинки. И, учитывая, что мои книги выходят в вашей стране, надеюсь когда-нибудь приехать в Россию и пообщаться с любителями фантастики лично. А тем, кто сам хочет стать писателем, я желаю не бросать творчество: попытка не пытка, в конце концов. И конечно, благодарю всех читателей за внимание и желаю им всего наилучшего!

Мы присоединяемся к пожеланиям мистера Кнаака, благодарим его за беседу и желаем писателю дальнейшего успеха во всех сферах его бурной деятельности.

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

ПЕРВЫЙ ИЗ РОДА ДЕТЕЙ КОКОРИНЫХ

МАРИЯ СЕМЁНОВА
ТАМ, ГДЕ ЛЕС НЕ РАСТЕТ

Приключенческое фэнтези, эпическое фэнтези, притча

Роман ■ Обложка: С. Шикин ■ Издательства: «Эксмо», «Домино», 2007 ■ Серия: «Боевая магия» ■ 480 стр. ■ 60000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- отчасти — книги Елизаветы Дворецкой, Ольги Григорьевой
- отчасти — межавторская серия «Мир Волкодава»

Не надо быть семи пядей во лбу, чтобы предсказать: после экранизаций «Волкодава» книги Марии Семёновой будут расходиться как горячие пирожки. Еще до премьеры картины Николая Лебедева «АСТ» и «Азбука» завалили прилавки переизданиями с «кинообложками». «Эксмо» сделало свой ход летом — но вместо старых текстов в новой обертке предложило читателю свежий, нигде не публиковавшийся роман «матушки славянского фэнтези».

Семёнова сдержала слово: точка в истории Волкодава поставлена, продолжения не будет. Но никто не мешает вернуться в тот же мир с новым героем. Им стал молодой венн Коренга, калека с отнявшимися ногами, который в сопровождении верного полупса-полусимурана отправляется в дальний путь, чтобы найти избавление от родового проклятия. Разительный контраст с мрачным воином Волкодавом, исполняющим задачу эпического масштаба — покончить с преисподней Самоцветных гор! Однако смена героя ничуть не сказывается на семёновской манере письма.

Писательницу по-прежнему волнуют проблемы этничности, народности. Ее герои существуют не сами по себе, не как сильные личности без роду без племени, а в рамках своих культур — веннской, сегованской, ирезейской... Эта тема раскрывается уже в названии: там, где лес не растет, неуютно оказаться воспитанному в чащобе

ЦИТАТА

— Ты опоздал, Андарх. Голубая Луна отгорела в середине зимы.
«Нет, она будет осенью, — хотел поправить ее Коренга. — Всего-то переждать лето в лесу...»
Андарх улыбнулся.
— Мы придерживаемся иного счета времени, воительница. По нашей росписи года Голубая Луна будет светить через три ночи.

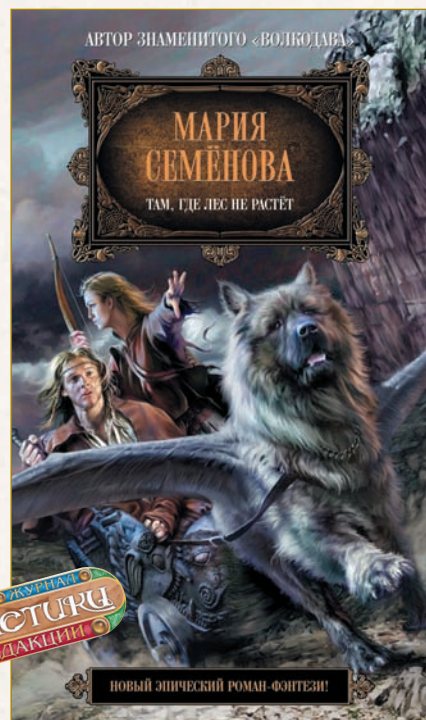
Научное фэнтези

В «Волкодаве» Тилорн варил жаростойкое стекло, а подземные мечи оказывались струями воды. В новой книге Коренга познает геологические процессы и изучает начала аэродинамики, пытаясь овладеть секретами полета. Кстати, деревянная птица героя — явная отсылка к начальной сцене кинофильма.

бах Коренге. И напротив: среди деревьев молодой венн чувствует себя куда увереннее, чем морская воительница Эория. Традиции родных народов становятся для героев главным подспорьем в тяжелом пути. А вот Андарх, чуть ли не последний представитель некогда великой нации, озлобляется в отрыве от корней, ведет себя недостойно — и получает по заслугам. Но и замыкаться в собственной культуре, закрываться для новых веяний нельзя: ошибочность такого пути наглядно демонстрируют ирезейцы. Родные традиции должны быть стержнем личности, а не ее оковами.

А вот тема лжи и доверия, незнакомая Волкодаву, здесь выступает на первый план. Вынужденный скрывать свою истинную цель, Коренга задумывается и над рассказами встречных, пытается отделить правду от выдумки. И тем больше бьет по нему собственная ложь, раскрытая Эорией. Надо сказать, что и сама Семёнова скупой, обмолвками и недоговорками открывает перед читателем интригу книги. До последнего мы пребываем в неведении о том, что же все-таки случилось с родом Кокоры, зачем его отпрыск отправился в странствие. И испытываем подлинное уважение к мастерству автора, когда все кусочки мозаики становятся на свои места.

Немало таланта потребовала от Семёновой и концовка. Исцеление рода — это не обрушение Самоцветных гор и не уничтожение Кольца Всевластья, его сложно выписать ярко, красочно. Тем не менее чи-



татель остается в полной уверенности, что все лишения Коренги не пропали зря, что его страстная мечта о полете вернула детям Кокориным способность ходить по земле. И вместе с тем в выборе сверхзадачи для главного героя мне видится главный недостаток книги. Умом ты понимаешь: совершенное Коренгой действительно важно, может быть, не менее важно, чем подвиг Волкодава. Но род Кокоры, показанный только в воспоминаниях да рассказах героя, не становится близким для читателя, за его судьбу не переживаешь так, как переживал за Елену, за Эвриха, за Тилорна.

Итог: за вычетом этого недостатка перед нами книга, ничуть не уступающая «Волкодаву». Вряд ли, выйдя в 90-е, она наделала бы столько же шума, как «русский Конан», но написана явно с большим тщанием и любовью, чем последние пара томов о Сером Псе.

Присутствуют

- знакомые герои
- любовь и предательство

Отсутствуют

- стихотворные эпиграфы
- намеки на продолжение

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

Петр Тюленев

КАК ЗАКАЛЯЛАСЬ СТАЛЬ

ИННА ЖИВЕТЬЕВА
ОРЛИНАЯ ГОРА



Приключенческое фэнтези, роман взросления

Роман ● Обложка: М. Калинин ● Издательство: «АСТ», 2007 ● Серия: «Заклятые миры» ● 316 стр. ● 4000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Сергей Лукьяненко «Рыцари сорока островов»
- Уильям Голдинг «Повелитель мух»

Инна Живетьева уже известна как автор, описывающий взросление подростков в экстремальных ситуациях. Не изменила она этому обыкновению и в романе «Орлиная гора».

Перед нами — мир, в котором абсолютная монархия подминает под себя удельных князей с их вольностями. И если молодое поколение уже готово принять новый миропорядок, то их отцы не желают поступиться правами. А повод

для мятежа — и последующей войны — всегда найдется. На этом фоне раскрываются судьбы трех подростков, наследников трех княжеских родов. Как любят писать в аннотациях — «история дружбы и предательства»... Собственно, книга Живетьевой и об этом тоже. А еще — о вере и неверии, об ошибках и их цене, о фанатизме, заставляющем калечить чужие жизни... О вечных ценностях, которые каждый понимает по-разному.

Книга хороша, о ней хочется думать. В немалой степени этому способствуют ярко написанные характеры главных героев: мечтающего стать летописцем Эмитрия, бесшабашного и обаятельного Арте-

мия, Маркия, сумевшего встать над судьбой и сохранить себя как личность, несмотря на множество препятствий... Эти трое не похожи друг на друга, они по-разному реагируют на одни и те же обстоятельства, поэтому так интересно смотреть на их взаимодействие, на попытки понять друг друга, на сближение и дружбу.

Да, книга хороша. Но не идеальна. Создается впечатление, будто автор, сосредоточившись на главных героях, недостаточно продумала персонажей второстепенных, от которых в немалой степени зависит судьба подростков. В результате не совсем понятно, к примеру, мотивация любящего отца, взявшего с сына обещание слушаться человека, мягко скажем, не совсем адекватного. Кроме того, странно выглядит, когда из дворца правителя можно по-



хитить кого угодно в любое время дня и ночи. Мелочи на общем фоне, однако впечатление портится. Впрочем, возможно, этим мелочам найдется объяснение во второй части дилогии.

Итог: всячески рекомендуется тем, кому нравятся честь, дружба и верность идеалам в их первоначальном, не испорченном пародиями значении.

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

Валерия Кондрашова

УЧЕНЫЕ — СВЕТ. ДАЖЕ В КАМЕННОМ ВЕКЕ

СЕРГЕЙ ЩЕПЕТОВ
НАРОД МОРЖА



НФ, хроноопера, «первобытная» фантастика

Роман ● Обложка: О. Юдин, О. Юдина ● Издательство: «Крылов», 2007 ● 384 стр. ● 3500 экз. ● «Каменный век», часть 5

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- отчасти — Жозеф Анри Рони-старший «Пещерный лев»

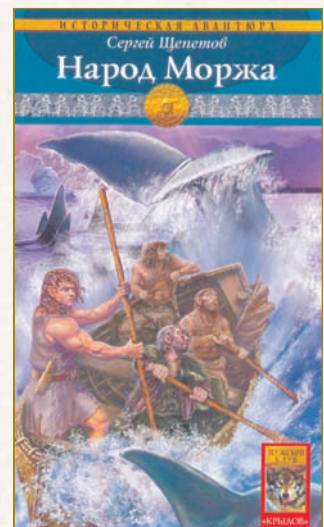
Очередная книга Сергея Щепетова довольно четко разделена на две части — два основных события. Для начала Семхон Длинная Лапа создает школу, где обучает детей разных первобытных племен, а потом решает проблему слишком высокой плотности неандертальского населения. Неандертальцы откочевывают на крайний север, где и формируют обещан-

ный в названии Народ Моржа. Вокруг этих центральных точек и вертится нехитрый сюжет книги: каждый поворот фабулы — либо предыстория, либо последствия создания школы и Великого переселения.

Такое ощущение, будто все остальные проблемы сами отодвигаются на второй план, чтобы не отвлекать Семю Васильева. Хотя при ближай-

шем рассмотрении оказывается, что это автор рисует свой мир слишком скупыми штрихами: очень легко выйдут из-под его пера фразы наподобие «прошел год», «к следующей зиме проблема частично решилась», «через три года выпускники уже помогли»... В результате читатель видит перед собой не увлекательный роман в необычном антураже, а справочник по выживанию в каменном веке. Пишет Щепетов сухо, сжато, почти конспективно. Даже «краткое содержание предыдущих серий», помещенное в начале романа, кажется более живым и подробным, чем последующие главы.

Отдельного слова заслуживает логика повествования. В том, что касается собственно каменного века, она безупречна, автор явно владеет материалом. Но, например, сложно понять, с какой радос-



ти к Семю Васильеву вдруг прониклись симпатией инопланетяне, незадолго до того хотевшие его убить.

Итог: за событиями в альтернативном каменном веке пока в меру любопытно следить, но излагаются они всё более конспективно, что внушает опасения.

СЮЖЕТ	4	ОЦЕНКА МФ
МИР	7	5
ПЕРСОНАЖИ	6	
СТИЛЬ	4	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7	

Мария Великанова

ЦИТАТА

«Крупные массивные тела, кожа покрыта морщинами и складками, у самцов в верхней части туловища она образует еще и бугры или шишки размером чуть ли не с кулак. Большинство лежат неподвижно, а те, кто двигается, делают это медленно и с трудом, опираясь на все четыре конечности. Головы относительно небольшие, а вот тупо срезанные морды здоровенные. На них большие и довольно густые усы-вибриссы, направленные вниз. Глазки маленькие, отодвинутые далеко назад. Окраска на спине темная, грязно-зеленоватая, на брюхе — рыжевато-коричневая. Меха, по сути, и нет — просто какой-то волосаный покров» (размышления Семю, маленький фрагмент).

ЗА ЦАРЯ? ЗА ОТЕЧЕСТВО!

ИВАН АЛЕКСЕЕВ
ЗАВТРАШНИЙ ВЗРЫВ



Псевдоисторическое фэнтези, приключения

Роман ● Обложка: П. Бороzeneц ● Издательство: «Крылов», 2007
● Серия: «Историческая авантюра» ● 352 стр. ● 5000 экз. ● «Дру-
жина особого назначения», часть 4

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Владимир Свержин, «Железный сокол Гардарики»
- отчасти — Алексей Толстой «Князь Серебряный»

Война, как известно, — всего лишь продолжение политики. Но если верно, что война неудачная — следствие дурной политики, то куда чаще внутренней, чем внешней. Если одержимый поисками крамолы правитель истребил лучших своих военачальников, стоит ли удивляться, что уцелевшие больше боятся владыческого гнева, чем вражеских орд? Что даже прямая и ясная угроза поражения не заставит их отступить от при-

каза — пусть глупого, зато скрепленного печатью? Что вражеским шпионам, как и истинным изменникам, такое положение дел играет на руку?

Именно такую картину мы видим в «Завтрашнем взрыве». Иван Грозный и его опричники для главного воеводы русского войска куда страшнее идущей на Русь орды — и в результате набег крымского хана Девлет-Гирея едва не оканчивается взятием Московского Кремля. И если бы не

бойцы тайной дружины, вот уже три века хранящей Русь от самых страшных врагов, как знать, что осталось бы от государства Российского? Но решения, которые приходится принимать героям книги, порой слишком тяжелы...

Снова, и уже куда настоящей, чем в предыдущих книгах сериала, Алексеев поднимает тему власти, ответственности как правителей, так и тех, кто «всего лишь» исполняет приказы. Служить ли верой и правдой царю, который для собственного народа враг худший, чем захватчики? И если служить — чем оправдать эту службу? Герои книги, дружинники-«лешие», находят для себя ответ. Каков бы ни был царь, законность его правления хранит Русь от смуты; и, ненавидя кровавого тирана, все равно нужно защищать его — ведь тем самым «лешие» защищают Родину.



Итог: от веселой лихости первой книги сериала к четвертой осталось не так уж много: очень уж мрачный период истории выбрал автор для своих героев. Но даже самые кровавые времена богаты не только на интриги и предательства, но и на подвиги, дружбу и любовь...

ЦИТАТЫ

- Видя, как многие полководцы, несравненно более талантливые, чем он сам, стяжавшие громкую славу в победоносных для Руси героических сражениях, идут на плаху и на виселицу, князь сменил тактику своих действий. Он направил все силы не на защиту Родины от врага, а на спасение своего рода от собственного царя.
- «Скажи, брат, честно и откровенно: мы что, сейчас мчимся опричников спасать?!» (Желток — Разику).

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

Алла Гореликова

ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ РОБИН ГУД

НИЛ СТИВЕНСОН. ЗОДИАК
NEAL STEPHENSON. ZODIAC



Эко-триллер, научная фантастика

Роман ● Перевод: А. Комаринец ● Издательство: «АСТ», 2007 ●
Серия: «Альтернатива. Фантастика» ● 320 стр. ● 5100 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

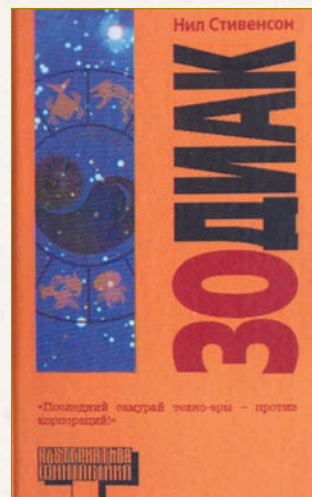
- романы Майкла Крайтона

Сейчас, в начале 21 века, страшилками о злопако-стных химкомбинатах, загрязняющих Матушку-природу, никого не удивишь. То есть все признали: да, загрязняют, проклятые; надо, надо с ними бороться. Признали и успокоились. Строить на теме «зеленых» террористов фабулу —

бессмысленно и беспощадно: читатель, не страдающий хронической бессонницей, вряд ли воспримет такую книгу благосклонно.

И, в общем, чем берет «за жабры» — с первой же стра-ницы! — Нил Стивенсон в «Зодиаке», непонятно! Да-же не рассказывайте мне про

магию имени и прочую чушь: этот ранний роман Стивенсо-на я читал параллельно со «Ртутью»! И оторваться от приключений Сенгеймона Тейлора оказалось невоз-можно, хотя, конечно, глуби-ны и многослойности позд-них книг Стивенсона «Зодиа-ку» не хватает. А вот фир-менное обаяние авторского стиля — есть, писатель вру-бает его с первых же стра-ниц, как мощный мотор лод-ки, давшей имя книге. На «Зодиаке» рассекает ток-сичные воды Бостонской га-вани Тейлор — этаким эко-Робин Гуд, парень не идеаль-ный, но харизматичный и на-учно подкованный. Послед-нее — немаловажно, ведь перед нами научно-фанта-стический роман, тут не обой-тись без убедительных разъ-яснений с обилием терми-нов. Хорошо, если вы еще помните что-то из школьного



курса химии: если нет, при-дется чуть потерпеть, вни-кая. Впрочем, не пугайтесь: «Зодиак» — не в меньшей степени триллер, чем НФ, так что скучать не придется.

Итог: занятный, умный роман с динамичным сюжетом, в неплохом, хоть и не ли-шенном корявостей переводе. Прочесть безусловно стоит.

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

Владимир Пузий

ЦИТАТА

Вопреки расхожему мнению тупиц, цивилизация не расширила и не увеличила сушу. Достаточно посмотреть на центр города: крошечное расстояние для пешей прогулки превращается в трансконтинентальное путешествие. Приходится тратить часы, чтобы преодолеть каких-то пару миль. Наша мысленная карта города разрастается, пока некоторые районы не исчезают в дальнем далеке. Но спуститесь в «Зодиак», и карта станет на место, как резинка, которую растянули, а потом отпустили. Хотите попасть в аэропорт? Р-раз. Вон он. Хотите на тот берег реки? О'кей, мы уже на месте. Хотите попасть в Коммон в университет, преодолеть две мили в час пик прямо перед решаю-щим матчем на стадионе Фенуэй-парк? Большинство бостонцев даже не пы-таются. А на «Зодиаке» — это всего две мили. Пять минут. Истинное рассто-яние, расстояние Природы. Я не укуранный поборник Природы с двенадцати-струнной гитарой, но факт остается фактом.

ТЕМНАЯ ДУША ГОРОДА

МИФЫ МЕГАПОЛИСА



Городское фэнтези, мистика

Сборник • Составитель: А. Синицын
 • Издательство: «АСТ», 2007 • 448 •
 25000 экз. (в двух сериях)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- сборники «Человек человеку — кот», «Новые марсианские хроники», «Закон Дальнего космоса»
- Джон Шерли «И пришел Город»

Составление тематического сборника — едва ли не самая сложная задача для редактора, работающего с современной отечественной фантастикой. Составить ежегодник сравнительно просто: отбираешь лучшие произведения в том или ином жанре, сортируешь их согласно собственным представлениям о литературе, и книга готова. Другое дело — тематическая антология. Тут мало собрать под одной обложкой качественные тексты, надо добиться от писателей верного понимания задачи и провести тщательный, придирчивый отбор. У Андрея Синицына, который выступил в роли составителя антологии «Мифы мегаполиса», это обычно получается: в качестве примера можно привести сборник «Человек человеку — кот», изданный еще в 2004 году.

Новая книга процентов на девяносто состоит из произведений крепких профессионалов, от Сергея Лукьяненко и Олега Дивова до Леонида Каганова и Олега Овчинникова. Новых имен ровно два: Антон Соловьев и Евгения Ремиз, и на фоне остальных участников антологии они смотрятся довольно бледно. Кроме того, последний автор еще и радует нас чудесными фразами вроде: «С ее уст слетали обрывки мыслей» (Евгения Ремиз, «Последняя жертва»).

Как несложно догадаться, во всех произведениях сборника важное место занимает

ИЗ ПРЕДИСЛОВИЯ РЕДАКТОРА

Мегаполис... Само слово вызывает некий почти трепет прикосновения к сверхъестественному, пусть и рукотворному. Все чаще раздаются голоса, провозглашающие существование Души Города — его единой внутренней природы, мыслимой как живое существо, обладающее стремлениями, представлениями и чувствами. Не будучи способен действовать самостоятельно, Мегаполис ищет посредников, в основном среди людей с хорошо развитым воображением, не закосневшим мышлением и способных донести его послания до своих соплеменников.

На эту роль как нельзя лучше подходят писатели-фантасты...

Это интересно

Издатели прибегли к испытанному маркетинговому ходу, поместив на обложку двух одновременно вышедших изданий «Мифов мегаполиса» слоган: «Новая история из мира Дозоров от Сергея Лукьяненко». С одной стороны, не подпадаешь: новая история Сергея Лукьяненко из мира Дозоров в антологии действительно есть — рассказ «Мелкий дозор». С другой стороны, для некоторых читателей эта фраза прозвучит так, будто все произведения сборника описывают события, происходящие в том же мире, — что, мягко говоря, не вполне соответствует действительности. Зато высокие продажи сборнику обеспечены...

Город — современный европейский мегаполис, населенный самыми разными людьми (справедливости ради замечу: написать произведение, действие которого происходит в наши дни, и ни разу не упомянуть городские реалии — это надо суметь). Иногда Город остается всего лишь местом действия, фоном, на котором происходят странные, загадочные события, иногда становится едва ли не главным героем. Слово заправская кокетка, мегаполис поворачивается к читателю то одним, то другим боком. В новелле Дмитрия Колодана и Карины Шаинян «Над бездной вод», напоминающей неспешные сочинения Джеймса Блейка, безобидный чужак исследует кишаскую удивительными созданиями подземную канализацию. Герои «Московских джедаев» Василия Мидянина, напротив, берут штурмом башню РАО ЕЭС «Россия», оплот столичных ситхов: кровиха щедро брызжет в объектив. А действие «Песочницы» Владимира Березина и вовсе происходит, сами понимаете, в детской песочнице...

Что же объединяет все эти тексты? Прежде всего — «чернуха», негатив, так и прущий из каждого произведения. Как выясняется, почти у всех наших фантастов Город с его особой атмосферой вызывает исключительно негативные ассоциации. Тут живут влюбчивые, но от этого не менее кровожадные вампиры (Кирилл Бенедиктов, «Объявление»), телепатически связанные друг с другом коты-убийцы (Лора Андропова, «Фелидианин») и маньяки, «отсылающие ролевиков в Средиземье» посредством отсечения головы (Андрей Николаев, «Интоксикация»). Здесь малолетние Иные в упор расстреливают заговоренными пу-



лями магов-инсургентов (Сергей Лукьяненко, «Мелкий дозор»), а бригадные генералы с чеченскими фамилиями предлагают русским покинуть территорию Москвы и предлагают за это два с половиной ящика водки и бабу (Олег Дивов, «Стояние на реке Москве»). Город сводит своих обитателей с ума (Олег Овчинников, «Операторы односторонней связи»), он высасывает из них жизнь (Анна Ли, «Приемный пункт») и убивает множеством других способов. По сути, в антологии только один отчетливо позитивный рассказ: «Скромный гений подземки» Владимира Васильева. Только здесь Город и человек помогают друг другу вырасти, стать лучше и чище.

Итог: довольно удачный сборник, если говорить о вошедших в него текстах. Не сомневаюсь, что некоторые произведения еще встретятся нам в номинационных списках «жанровых» премий. К сожалению, в техническом плане книга сделана удивительно небрежно: опечаток в «Мифах мегаполиса» просто море. В рассказе Игоря Пронина «Полный стакан» Василий Матвеевич то и дело превращается в Матвея Васильевича. В заголовках меняются местами имя и фамилия автора: «Сергей Лукьяненко, Олег Дивов, Сергей Чекмаев»... и вдруг — «Соловьев Антон». На всем лежит печать поспешности, небрежности — и это более чем странно для книги, тираж которой составил уже около 25 тысяч экземпляров.

Василий Владимирский

ОЦЕНКА

7

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.

Присутствуют

- маги
- вампиры
- джедаи

Отсутствуют

- пришельцы
- роботы
- астронавты

ИНДИАНЕ ДЖОНСУ ТАКОЕ И НЕ СНИЛОСЬ!

АНДРЕЙ МУРАВЬЕВ
МЕЧ НА ЛАДОНЯХ



Хроноопера, криптоистория

Роман ● Обложка: В. Коробейников ● Издательство: «Крылов», 2007 ● Серия: «Историческая авантюра» ● 640 стр. ● 8000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Андрей Мартынов, цикл «Вестники времен»
- Дмитрий Шидловский, цикл «Орден»
- отчасти — Галина Романова «Властимир»

Фотограф Костя Малышев, 1999-й. Красноармеец Захар Пригодько, 1939-й. Археолог Улугбек Карлович Сомохов и казак из охраны его экспедиции Тимофей Горовой, 1906-й. Викинг Торвал, 1095-й. Что общего у героев Муравьева? Только одно: каждый из них

однажды попал в храм неведомой богини и взял в руки принадлежащее ей. В итоге викинга перенесло почти на тысячу лет вперед, а четверо выходцев из 20 века встретились в веке одиннадцатом. И если для Торвала путешествие в будущее закончилось благополучно, то об остальных этого не скажешь.

Казалось бы, преимуществ хватает: знания, неведомые нашим предкам, некоторые полезные навыки, огнестрельное оружие и аптечка, а у одного из героев — академического уровня историческое образование. Но проблем гости из будущего огребут предостаточно: пока они ищут способ

вернуться в родное время, жрецы богини открывают на них настоящую охоту! А Европа переживает сложные времена, и без могущественных покровителей жизнь мнимых «купцов из Гардарики» не стоит и ломаного гроша.

Четверка невольных пришельцев отправляется сначала в Магдебург, ко двору германского императора Генриха IV, а потом и дальше... Автор подготовил героям долгий, не на одну книгу, экскурс по историческим местам, и к чему они придут, к каким тайнам приблизятся и каким злым дьям спутают карты, остается пока лишь догадываться.

Итог: очень типичная для «исторической авантюры» книга, по которой вполне можно знакомиться с форматом серии. «Наши в Хроносе», скрытые пружины истории, внимание, акцентированное больше на интриге, приключениях и бо-



я, чем на внутренних переживаниях героев, детальная (местами — избыточно детальная!) прорисовка исторического антуража: от перечисления подаваемых на пирх блюд до кратких политинформаций «о текущем моменте». И, разумеется, неременное продолжение.

ЦИТАТА

— Были ли к вам визиты богов со звезд, воин? Может, вы сами начали летать к звездам?

Откашлявшись, Костя быстро замолчал головой:

— Я скажу, скажу. Было, были. Прилетали, Малдер не даст соврать. И сами мы летали, только пока не дальше Луны. — Он перевернулся и посмотрел на заинтересованного старичка. — Только не бейте больше и скажите, где я?

ХОЧУ ЗАМУЖ!

АЛЕКСАНДРА ПЕРВУХИНА
ВЫБОР ПРИНЦЕССЫ



Космическая опера

Роман ● Обложка: С. Григорьев ● Издательство: «Альфа-книга», 2007 ● Серия: «Магия фэнтези» ● 410 стр. ● 8000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Роман Злотников «Шпаги над звездами»

Уже после прочтения пролога к роману начинают закрадываться сомнения в том, что «Выбор принцессы» относится к жанру фэнтези. Однако еще остаются кое-какие иллюзии, питаемые упоминаниями об обитающем в дворцовом парке драконе-людоеде и еще парочкой сюжетных приемов, типичных для сказки. К середине же повествования все становится на свои места и читатель уже на сто

процентов понимает, что перед ним — начало увлекательной и многотомной саги в духе цикла Романа Злотникова «Вечный».

«Выбор принцессы» — это действительно космоопера со всеми вытекающими последствиями. Перед нами Империя, где на троне восседает владычица — генетический урод, «нелюдь», против которой, естественно, плетутся интриги и на которую то и дело устраивают-

ся покушения. А тут еще и внешние враги с их планами перекроить границы вселенной. Но что все это, вместе взятое, стоит по сравнению с Главной Проблемой — необходимостью выдать замуж дочку-наследницу, такую же «нелюдь», как императрица-мать.

Полагаем, что именно из-за этого сюжетного стержня, вокруг которого заверчена коллизия первого тома будущей эпопеи, роман и отнесен к условно-сказочному жанру. Мотив выбора принцессой суженого держит читателя в напряжении до самого финала (или — четвертьфинала?). Знакомство, осторожность, понимание, узнавание, привязанность — писательнице с завидным мастерством удалось передать всю эту гамму чувств. Лиризм повествования удачно сочетается



с иронией, что придает изюминку авторскому стилю.

Итог: судя по многообещающему началу, хочется верить, что нас ожидает что-то действительно оригинальное, а не очередной нескончаемый сериал с разлуками и расставаниями, амнезией, кровавой вендеттой и скрежетом идущих на бордаж звездолетов.

ЦИТАТА

Словно подслушав его мысли или, может быть, просто раздраженная шумом, его дочь начала с неожиданной силой выворачиваться из рук няни, раздался испуганный и недоуменный крик. Рейт шагнул к девочке, но Хиза стремительно отступила назад, не давая ему приблизиться, и, видимо, на мгновение отвлеклась. Из пеленок вынырнула тонкая когтистая ручка, и только молниеносная реакция спасла женщину-дидна от потери глаза — когти, распоров ткань покрывала, пробороздили пять кровавых полос у нее на щеке, и из свертка раздалось недовольное ворчание.

СЮЖЕТ...
МИР...
ПЕРСОНАЖИ...
СТИЛЬ...
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ...



ОЦЕНКА МФ
7

Игорь Черный

«ПОВСТРЕЧАЛ КАК-ТО ЧЕБУРАШКА ГЭНДАЛЬФА...»



Юмористическое фэнтези

СЕРГЕЙ МУСАНИФ ПЕРВОЕ ПРАВИЛО СТРЕЛКА

Роман • Обложка: Л. Клепакова • Издательство: «Альфа-книга», 2007 • 344 стр. • 7000 экз.

СЕРГЕЙ МУСАНИФ ВТОРОЕ ПРАВИЛО СТРЕЛКА

Роман • Обложка: Л. Клепакова • Издательство: «Альфа-книга», 2007 • 344 стр. • 7000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Генри Бэрд, Дуглас К. Кенни «Тошнит от колец»
- «Гоблинские» переводы трилогий «Властелин колец» и «Матрица»

В последнее время в юмористической фантастике возникла странная тенденция. Многие авторы считают, что если свести Бабу-Ягу с Терминатором, заставить их «по фене ботать» и отправить выручать Щелкунчика, то это смешно само по себе. В сериале про стрелка Джека Смит-Вессона и волшебника Гарри Тринадцатого Сергей Мусаниф эту тенденцию поддерживает и развивает.

Сюжет сериала не отличается особой оригинальностью: наспех сколоченная Добром команда идет сражаться со Злом. Для борьбы с последним нужно добыть в различных мирах артефакты. Сколько — точно неизвестно, главное, что Зло



Это интересно

Автор клятвенно обещает в эпилоге ко второй книге, что продолжение не будет называться «Третье правило стрелка». Это имеет логическое обоснование: третьего правила стрелка, если верить Сергею Мусанифу, не существует.

не дремлет и тоже артефакты ищет. Собственно, описание этих поисков и приключений и занимает большую часть книг, а идея цикла состоит в последовательном шутилом пересказе известных сюжетов. На этот раз Мусаниф вообще не озабочен созданием оригинального мира, перебрасывая героев из одной известной книги в другую.

Интересные находки и шутки в книгах есть: чего стоят отец Шахерезады, который, разыскивая для будущей дочери интересные истории, навлекает на себя гнев множества людей, или агенты Доу и Джонс... Однако имеются и эпизоды, которые наверняка заставят множество людей поморщиться: примером может служить убийство Арагорном Боромира и Леголасом — Гэндальфа ради выигранного у Элронда пари. Да, перед нами, несомненно, пародия, однако вряд ли можно назвать удачной пародию, которая низводит идею книги до отдельных мелочных желаний героев. Помимо этого имеются сомнения в необходимости прямых заимствований из такого, несомненно, защищенного авторским правом источника, как «Матрица». Если Илья Муромец — персонаж народного фольклора, то Морфеуса или, скажем, Джаббу к фольклору отнести сложно. С другой стороны, автор мастерски работает с аллюзиями: отсылка на «Белое солнце пустыни» смотрится естественно, органично вписывается в повествование.

Некоторые эпизоды сериала, похоже, созданы под влиянием книг Белянина: например, описание приключений героев в пустыне или «русские былинные» происхождения стрелка Джека Смит-Вессона. Но, увы, и языку Мусанифа, и сюжету «Правил стрелка» далеко и до цикла про царя Гороха, и до «Багдадского вора». Хотя на общем фоне автор может похвастаться неплохим стилем. Любопытно, что наиболее смешными становятся те шутки, на которых автор не акцентирует вни-



мание, мимоходом высказывая какое-либо предположение либо иронизируя над чертами характеров персонажей. Над основными же шутками смеяться отчего-то не хочется.

Оформление книг в этот раз явно подкачало. Нет, обложки соответствуют содержанию книг, здесь претензий нет. Но «зеленый человечек» на «Первом правиле стрелка» смотрится совершенно чужеродно, будто вырезанный из другого рисунка и прилепленный наспех. Агент Смит и Арагорн на обложке второй книги... не думаю, что братья Вачовски и Питер Джексон давали согласие на использование своих персонажей. Отдельно хочется сказать о работе корректора. Когда в «Первом правиле стрелка» первая орфографическая ошибка встречается на третьей строчке книги, удовольствие от чтения значительно снижается.

Итог: может понравиться читателям, для которых прямые заимствования целых сюжетных линий и переименование изначальных мотиваций оригинальных героев не являются критическими, которые ценят стремительное развитие сюжета и легкость повествования.

Присутствуют

- Хранители Кольца
- агент Смит
- Джабба
- три богатыря
- Орден святого Роланда

Отсутствуют

- Ктулху
- принцы Амбера
- Колобок
- Терминатор
- авторский мир

СЮЖЕТ	7	ОЦЕНКА МФ
МИР	2	
ПЕРСОНАЖИ	5	
СТИЛЬ	7	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6	

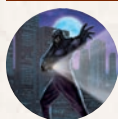
Валерия Кондрашова

ЦИТАТЫ

- «Коррупция — самая большая беда моего царства. Так было, так есть, и боюсь, что так и будет. Но это не значит, что мы не будем бороться с коррупцией и коррупционерами» (князь Владимир Верный Путь — Кошею).
- Издревле волшебники предпочитали петь свои заклинания. Не говоря уже об эстетической стороне этого явления, а не все волшебники обладают хорошими вокальными данными, пение заклинаний отнимало слишком много времени, и волшебники перешли на речитатив, особых вокальных данных от исполнителя не требующий и здорово экономящий время.
Ходят слухи, что именно так появились первые рэперы.
- — Используем орков так, как ты использовал Балрога, — сказал Арагорн. — Тут главное — трупов побольше навалить, чтобы потом никто лишнего мертвеца не заметил.
— На Боромира намекаешь?
— А на кого ж еще, — подтвердил Арагорн. — Только как бы нам их внимание привлечь?
— Это я могу устроить, — сказал Леголас.

ЯВЛЕНИЕ МАСТЕРА

КЛАЙВ БАРКЕР.
ЯВЛЕНИЕ ТАЙНЫ
CLIVE BARKER.
THE GREAT AND SECRET SHOW



Сплаттерпанк

Роман ● Перевод: К. Лопатинов ● Издательства: «Эксмо», «Домино», 2007 ● Серия «Клайв Баркер» ● 624 стр. ● 5000 экз. ● «Искусство», часть 1

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Стивен Кинг, цикл «Темная башня».
- Нил Гейман «Американские боги».

В начале 1990-х, в годы флибустьерского книгоиздания, некая фирма выпускала у нас собрание сочинений Баркера. Причем делала это очень лихо, с выдумкой. Книги нестандартного британского автора отечественные умельцы кромсали как могли: при переводе из них выбрасывались большие куски, даже целые главы! Остальной же текст не переводили, а пересказывали, иногда занимаясь откровенной отсебятиной. Тем не менее это изуверское извращение привлекло внимание ценителей необычной фантастики — уж больно автор был хорош...

Потом книги Баркера у нас выходили в более пристойном виде, но как-то вразнобой. И вот наконец в России обещают выпустить *всего* Баркера, переведенного настоящими профессионалами. Проект стоит внимания, ибо Баркер — не просто тень Стивена Кинга. Это самобытный мастер оригинального, ни на что не похожего сплава фэнтези и хоррора, который критики называют *сплаттерпанком*. Кроме литературы, Баркер добился успеха как драматург, сценарист, кинорежиссер, художник. Его придумки завораживают. Но... Человек высокого интеллекта, Баркер странен — как может быть странным человек нетрадиционной сексуальной ориентации, сполна хлебнувший алкоголя и наркотиков, не раз оказывавшийся на грани безумия. Впрочем, что такое гений, как не оборотная сторона сумасшествия?

Сюжет романа «Явление тайны», которым «Эксмо» открывает персональную баркеровскую серию, пересказать весьма затруднительно, даже пункти-

ЦИТАТА

Президенты, мессии, шаманы, священники, святы и сумасшедшие на протяжении тысячи лет при помощи денег, убийств, наркотиков, самоистязания пытались получить доступ к Субстанции. Почти никому из них это не удалось. Мир грез оставался более или менее защищен, его существование считалось лишь красивой, хотя и весьма притягательной сказкой. Обитатели Косма видели это море во сне всего три раза в жизни, и каждый раз, покидая его берега, они хотели вернуться туда снова. Эта жажда двигала ими. Заставляла их чувствовать боль, приводила в ярость. Заставляла творить добро в надежде, подчас неосознанной, что им будет позволено являться туда чаще. Заставляла творить зло из-за идиотского предположения, будто существует заговор врагов, владеющих тайной, но не желающих ее раскрывать. Заставляла создавать богов. Заставляла уничтожать богов.

Это интересно

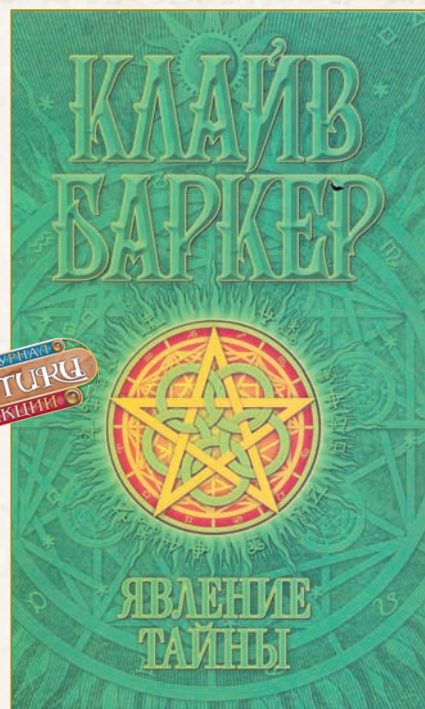
Вышедшее в 1989 году «Явление тайны» — один из ранних романов Клайва Баркера. Спустя пять лет он написал не прямое продолжение — Everville.

ром. Немолодой лузер Рэндольф Яффе с детства мечтал стать Властелином мира. Не миллионером, не президентом, а именно Властелином — несбыточная мечта. Идя по жизни от неудачи к провалу, Яффе неизбежно озлобился.

И вот когда он получил временную работу на почтамте, ему довелось разбирать невос требованные письма. Постепенно Рэндольф обнаружил странные закономерности, которые приоткрыли ему существование Искусства — своеобразной магии, связанной с загадочной Субстанцией, тайны которой пытаются раскрыть члены некоего Синклита. Яффе удалось овладеть обрывками Искусства и при помощи гениального ученого-наркомана Флетчера создать нунций — нечто вроде разумного философского камня с божественной сущностью. Приняв нунций, который коренным образом переделал их природу, Яффе и Флетчер сошлись в битве за мир. Яффе жаждет наводнить вселенную кошмаром, а Флетчер — при всех своих пороках, человек в принципе неплохой, — пытается помешать злодейским планам. Далее перед читателем разворачивается Армагеддон — великая битва повелителей снов и кошмаров за будущее человечества, значительную роль в которой предстоит сыграть отпрыскам Яффе и Флетчера.

Впрочем, никакого привычного для поклонников фэнтези противостояния Добра и Зла в книге нет. Львиная доля действия происходит в современной провинциальной Америке, что весьма напоминает многие книги Стивена Кинга. А подлинными героями романа — вовсе не Яффе и Флетчер, ставшие богами благодаря воздействию нунция; в центре сюжета — простые обыватели, которые вслепую нащупывают свой Путь...

Понятно, что «Явление тайны» — не просто мистика или фэнтези. Одновременно это философская притча о божественной природе, поиске Истины и смысла жизни, сущности Добра и Зла и множестве других важных вещей. И постепенно становится ясно, что, при всем сходстве, Баркер не Кинг: фантазии у него на порядок больше, и она отменно укладывается в слова кэрролловской Алисы: «все страньше и страньше». Образы Баркера не просто фантастичны, они притягивают и отталкивают одновременно. Порой они настолько причудливы, что невольно понимаешь: нормальный человек до такого не додумает-



ся. В этой причудливой изощренности Баркера и заключается главный недостаток его книг — по крайней мере, этого романа. Кинг, а позже и Гейман все же стараются, чтобы сюжет и идея произведения переплетались друг с другом. У Баркера же фантазия часто перехлестывает через край. Такое впечатление, будто автор просто не способен удерживать выкрутасы своего воображения в русле заявленного сюжета, из-за чего внешняя оболочка временами безраздельно торжествует над смысловым наполнением книги. Да и с точки зрения человечности Баркер несколько холодноват: его герои не способны околдовать читателя так, как это часто получается у Стивена Кинга.

Итог: книга во многом знаковая. Стоит прочесть ее любителям Кинга и Геймана, поклонникам магического реализма, а также тем, кто жаждет от фэнтези нешаблонности идей, сюжетов и образов. Не рекомендуется детишкам: в книге присутствуют элементы изощренной жестокости и эротики на грани с порнографией. Да и фанатам длинноруких Ричардов и Темных эльфов стоит держаться от Баркера подальше: еще покусает...

Присутствуют

- магия как алхимическое Искусство
- эротика на грани с порнографией
- изощренная фантазия

Отсутствуют

- глупость
- штампы
- стандартные мистические персонажи

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

ОЦЕНКА МФ
9

Борис Невский

ТРУДНО БЫТЬ ГЕРОЕМ!

АНДРЕЙ УЛАНОВ
РАЗ ГЕРОЙ, ДВА ГЕРОЙ...

Юмористическое фэнтези, героическое фэнтези

Роман ● Обложка: М. Петров ● Издательство: «Эксмо», 2007 ● Серия: «Боевая магия» ● 448 стр. ● 7100 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Андрей Белянин «Джек Сумасшедший король»
- Терри Пратчетт «Последний герой»

Многие люди искренне считают, что фэнтези — это неперенный набор из героев, принцесс, эльфов, драконов... кого там еще? А, да, гномов. И приключение должно за приключением бежать вприпрыжку и приключением погонять.

Что ж, Андрей Уланов все это читателям предоставляет. Еще бы: Запустенье, или Земля Дикой Магии, лежа-

щая к западу от Большого Бугра, отличается обилием Хаотической Силы. Да-да, именно так, все с больших букв. Чтобы контролировать уровень нечисти, людям и нелюдям обязательно требуются герои. Смерть такому герою вовсе не помеха. Вот и случилось, что, похоронив себя, известный разбойник... простите, величайший герой Шон А'Фейри нашел себе то

ли просто развлечение, то ли ученика.

По изначальному замыслу автора книга должна была предваряться надписью: «Всем погибшим в role-playing games посвящается!». Уланов методично пародирует все, до чего может дотянуться, — от «Аллодов» до «Героев меча и магии», не упуская из виду и литературу, вплоть до Терри Пратчетта (чего стоит бедняга Совесть Шона!). Естественно, не остаются без внимания и штампы фэнтези. Если герою по законам жанра обязана в финале достаться принцесса, значит, она ему достанется. Неважно, как и почему.

Весьма радует стиль Уланова. Многочисленные авторские отступления не только заставляют смеяться, но и вводят читателя в реалии мира, например, рассказывают о величайшем искус-



стве классической трагической борьбы. Диалоги героев отличаются ехидством и дружескими подколками — как и положено диалогам спасителей мира.

Итог: поклонники Андрея Белянина и Ольги Громыко, не пропустите этот развеселый квест, рассказанный отменным стилистом!

ЦИТАТЫ

- Однако Совесть Шона уже не интересовался мнением своего бывшего хозяина. Он был далеко-далеко, в том заманчивом раю, куда попадают Совести всех подонков, мерзавцев, прелюбодеев и прочего неприятного в общении люда и не люда. Учитывая те муки, которые Совесть снес за время жизни Шона, его в этом раю должны были как минимум канонизировать.
- «Даже если ты голыми руками передумишь всех драконов в окрестностях и перетра... в общем, до тех пор, пока ты не сходишь в квест, ты никто и звать тебя никак! Так, очередной безымянный самоучка, то ли ведьмак, то ли странствующий рыцарь» (Шон А'Фейри — ученику Шаху).

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

Валерия Кондрашова

ВЕДЬМА И ЗВЕРЬ

ЕЛЕНА САМОЙЛОВА
КЛЮЧИ НАСЛЕДИЯ

Приключенческое фэнтези

Роман ● Обложка: М. Поповский ● Издательство: «Альфа-книга», 2007 ● Серия: «Магия фэнтези» ● 410 стр. ● 9000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Евгений Малинин «Братство Конца»
- Юлия Морозова «Телохранитель для Мессии»
- Саша Молох «Клинок Ворона»

Очередной образчик из серии «наши люди в мире меча и магии» открытиями радует редко. Канон поджанра: повседневная рутина здесь — перенос туда — открытие в себе новых талантов — «новость» об Избранности — Высокая Миссия и со-

путствующие приключения — хэппи-энд с предварительной финальной дракой, обещающей если не армагеддон районного масштаба, то гибель главных героев точно. Послать, поперчить, добавить по вкусу юмора и романтики.

Именно по этой накатанной схеме выстроены «Ключи наследия». В данном случае «наших» двое: Рейн, странный парень со тьмой в глазах, и потомственная ведьма Ксель — и они столь очевидно созданы друг для друга, что сомнений относительно финала не возникает ни на миг. Правда, странные способности были присущи героям и в нашем мире, да и мечами махать они неплохо

умели: ролевики со стажем! Но то, что могло бы стать интересной изюминкой, на деле выливается лишь в чрезмерно — почти на сотню страниц! — затянутую экспозицию, представляющую собой описание полигонных игрищ во всех подробностях (от сбора на вокзале до дороги домой), перемежаемое байками с прошлых игр. Оно, может, и интересно само по себе, но для сюжета роль играет настолько минимальную...

В самом же сюжете намешано нежити и эльфов, древних рукописей и пророчеств, описаний оружия, нарядов и церемоний, в меру интриг, в меру пафоса и без меры любования героями. Хотя история их — Ключа Зари, несущей Свет, и Ключа Заката, вызывающего Тьму, двух половинок, которые должны быть вместе и уравновесить друг друга, — вполне неплоха сама по себе и при бо-



лее качественном исполнении могла бы войти в число тех, что запоминаются надолго.

Итог: книга для потребителей штампованно-предсказуемой «фэнтези» и любителей влезть в шкуру обладателя редких талантов, выдающихся внешних данных, недоступных простому смертному уменья и вообще крути немыслимой.

СЮЖЕТ	3	ОЦЕНКА МФ
МИР	5	4
ПЕРСОНАЖИ	5	
СТИЛЬ	3	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6	

Алла Гореликова

ЦИТАТЫ

- Спасало только то, что, будучи ведьмой не знаю в каком поколении, да еще и уже выбравшей Свет в качестве направляющей силы, защита у меня была — дай бог каждой.
- Он волчком вертелся среди кривых мечей, как ангел смерти, снизошедший на землю и косящий врагов пылающим клинком.
- На севере бесчинствовали воины-хадары, не опасные сами по себе, но наводящие ужас своей деятельностью.

ЧТО НАША ЖИЗНЬ?..

ВЛАДИСЛАВ ВЫСТАВНОЙ
ВОЛШЕБНЫЙ ПОЛИГОН МОСКВА



Юмористическая фантастика

Роман ■ Обложка: В. Успенский ■ Издательство: «Альфа-книга», 2007 ■ 412 стр. ■ 7000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Андрей Буторин «Наследница престола»
- отчасти — Льюис Кэрролл «Алиса в Зазеркалье»

Люди постоянно совершают ошибки, грозящие уничтожить человечество, поэтому нами и должны руководить высшие силы — маги. Чтобы сохранить род людской, маги придумали Игру. С одной стороны, это эксперимент, лабиринт с ловушками, аттракцион и реалити-шоу с оптимистическим концом, а с другой — жестокая война за жизни, чувства и будущее челове-

чества на территории Москвы, которая превратилась в волшебный полигон с летающими гаишниками и гномами, роющими метро.

Москву, хоть и спрятанную под невидимым магическим колпаком, очень жалко. Вон, даже каменное изваяние основателя города Юрия Долгорукого не выдержало и оживло, чтобы тоже поучаствовать в Игре и разогнать спецназовцев, пытавшихся завладеть ни много ни мало — ядерным чемоданчиком. Автор со своей позиции немосквича (а именно краснодарца) выворачивает политическую, социальную, экономическую и общественную жизнь столицы наизнанку, да еще пере-

перчивая стебом и сатирической пародией.

Разумеется, для каждой Игры нужны игроки. Ими становятся только что приехавший в столицу бомж, рядовой юрист, удалой командир спецназа и собака. Судьба мира — в руках и лапах этой незамысловатой четверки. Впрочем, трусоватый юрист все испортил, так что в роли Брюса Уиллиса/Корбана Далласа пришлось выступать бомжу Толику, а Игра пошла не по привычным правилам... И законы ее в этот раз никому не известны до конца.

К тому же люди захотели избавиться от «демиургов» с их искусственной реальностью и зажечь полноценной жизнью со всеми волшебными привилегиями в реальности, так сказать, подлинной, то есть магической. В первой книге им это не удалось — Игра так и не закончена, — но



продолжение с рабочим названием «Считалочка для бомбы» уже на подходе.

Итог: жители из регионов с удовольствием позлорадствуют над Москвой, образно говоря, «спаленной пожаром», а москвичи смогут взглянуть на свою жизнь, отраженную в кривом зеркале. В целом же — легкое развлекательное чтиво на пару дней.

ЦИТАТЫ

- Война — это не волшебство. Это стихия.
- Применять силу против того, чего мы не знаем, — смертельно опасно.
- — А чего это вы — с крыльями? — сглотнув, спросил Толик. — Я думаю, чтобы народ нами потешать, — невесело ответил гаишник и приподнялся в воздух. — Мстительный народ, эти маги...

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

Андрей Кожухов

ПОДДЕЛЬНЫЙ ПРОРОК

ВЛАДИМИР СВЕРЖИН
ВРЕМЯ НАСТУПАЕТ



Хроноопера, альтернативная история

Роман ■ Обложка: А. Кудрявцев, М. Калинин ■ Издательство: «АСТ», 2007 ■ Серия: «Звездный лабиринт» ■ 414 стр. ■ 16000 экз. (в двух сериях) ■ «Институт Экспериментальной Истории», часть 11

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Пол Андерсон «Патруль времени»
- Эндрю Нортон «Перекрестки времени»
- Стефан Гейм «Хроники царя Давида»

Однажды небезызвестного нам лорда Баренса, «крестного отца» Вальдара Камдила в оперативной работе и звезду отдела разработки Института Экспериментальной Истории, вызвало высокое начальство. И сообщило, что институт стал пользоваться излишней популярностью и надо бы подпустить туману в вопрос

о его существовании. Так и родилась эта книга: одно из архивных дел, переработанное под девизом «чем фантастичнее, тем лучше!», роман-обманка, в котором читатель должен сам решать, что здесь правда, а что — дымовая завеса; роман о странном мире, где воля богов проявляется слишком уж явно и материально, Институт Экспериментальной Истории и его лихие агенты на вторых ролях, истинный же герой — из местных. История мошенника, принятого жителями Вавилона за пророка Даниила, и царя Валтасара; история, начавшаяся со знаменитого «Мене, текел, фарес» — и закончившаяся сов-

сем не так, как в нашем мире. История обретения бога...

Перед нами — редкий по нынешним временам случай, когда внешнее и внутреннее действие в равной степени напряжены, остры и важны для сюжета. Стиль изложения лорда Баренса заметно отличается от записок Вальдара Камдила. У лучшего оперативника Института обычно есть четкое задание, и мы следим за его выполнением, попутно хихикая над фирменным юмором. Здесь же не до смеха: поди разберись в змеином гнезде тайн, интриг, масок, когда не знаешь, кто есть кто, кто враг, кто друг, когда «что делать» напрямую зависит от «во что верить». Отказавшись ради новых характеров от привычного нам стиля, смену рассказчика Свержин отыграл на пять с плюсом.

Итог: к остальным книгам сериала «Время наступает»



примыкает чисто номинально и вполне годится для чтения в отрыве от прочего. Фанаты Вальдара и Лиса, скорее всего, останутся разочарованы отсутствием любимых героев, но в этой истории лихая парочка явно была бы не к месту. Правда, чтобы оценить книгу в полной мере, неплохо бы знать «реальную историю» пророка Даниила.

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

Алла Гореликова

НЕГАДАННАЯ РАДОСТЬ

**САЙМОН БРАУН.
НАСЛЕДСТВО. ОГОНЬ И МЕЧ
SIMON BROWN.
INHERITANCE. FIRE AND SWORD**



Эпическое фэнтези

Романы • Перевод: Н. Дружинина, В. Федоров • Издательства: «АСТ», «Хранитель», 2007 • Серия: «Золотая серия фэнтези» • 729 стр. • 3000 экз. • «Ключи Силы», части 1 и 2

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Джордж Р. Р. Мартин, цикл «Песнь льда и пламени»
- Дэйв Дункан, цикл «Хроники Пандемии»

Политика издательства «АСТ» в выпуске фэнтези довольно своеобразна. Именно «АСТ» активно издает в России книги периферийных западных авторов: австралийцев, канадцев, ирландцев и прочих новозеландцев. Совсем не хочу сказать, что все достойное фэнтези принадлежит перу лишь англо-американских писателей. Однако автор автору рознь. За рубежом тоже полно добросовестных ремесленников и удачливых графоманов, которые ежегодно выдают «на-гора» сотни томов фэнтезийной жвачки. Книжки таких мастаков печатаются лишь в мягкой обложке, к премиям их не подпускают на пушечный выстрел, а имена знакомы только особо продвинутому критикам-буквоедам. В общем, если наш читатель с подобными опусами так и не познакомится, то ровным счетом ничего не потеряет.

Увы, но некогда популярные серии «Век дракона» и «Золотая серия фэнтези» порядком забиты подобным хламом. Однако время от времени среди навозной кучи нет-нет, да блеснет жемчужное зерно. Беда лишь в том, что тщательно просеивать литературный компост нет ни времени, ни желания. Остается надеяться на случай...

С такими мыслями я открыл том австралийца Саймона Брауна и — о чудо! — был приятно удивлен. Нет, романы Брауна далеко не шедевр. Более того, они явно вторичны. Однако...

Действие «Ключей Силы» происходит в традиционном фэнтезийном мире — правда, классических эльфов, гномов, орков здесь нет. Великая Империя Гренда-Лир раскинулась почти на целый континент Тиир. По структуре она напоминает Священную Римскую империю: верховный властитель управляет целым во-

Это интересно

В трилогию «Ключи Силы» входит также роман «Государь» (2002). В планах «АСТ» — выпустить еще один фэнтезийный цикл Саймона Брауна, трилогию Chronicles of Kydan, куда входят романы Empire's Daughter, Rival's Son и Daughter of Independence. Этот цикл — не прямое продолжение «Ключей Силы».

рохом вассальных стран, у которых есть свои монархи. Особым влиянием обладает старая родовая аристократия — Двадцать Домов, — но ремесленники и торговцы тоже имеют вес. На престоле сидит Ашарна, которая смахивает на Екатерину Вторую или Елизавету Тюдор: все преклоняется перед ее мудростью и силой.

У Ашарны четверо детей от трех мужей. И в этом заключается проблема. Первые два мужа королевы были обычными дуболомами-аристократами. Но вот последний, ее истинная любовь — великий полководец Элинд Чизел — простолудин по рождению, к тому же с примесью крови диких кочевников-четтов. Прославленный генерал спас страну во время Невольничьей войны, но доблестно пал в битве. А их с Ашарной сынишка, принц Линан, остался жить при дворе, окруженный плохо скрытым презрением аристократической родни.

Такова предыстория. Основной сюжет разворачивается после смерти Ашарны, которая, дабы примирить детей, разделила между ними символы Империи — магические артефакты Ключи Силы. Наследник, будущий король Берейма, получил Ключ Скипетра, боевитая принцесса Арива завладела Ключом Меча, ее родному брату Олио достался Ключ Исцеления, а Линан стал хозяином на первый взгляд самого бесполезного Ключа Единения. Однако Ашарна не подозревала, что за ее спиной зреет заговор. Чуть ли не самый преданный сановник оказался предателем. Взошедший на престол Берейма злодейски убит, а в преступлении обвинен Линан, которому пришлось бежать из столицы. Королевой стала Арива, охотно поверившая в злонамеренные действия своего нелюбимого младшего брата. Линан и несколько его спутников объявлены вне закона, за их головами охотится немало желающих получить награду. Но юный принц не собирается сдаваться! Впереди его ждет тернистый путь солдата и государя...

Хотя Линан, конечно же, центральный герой трилогии, Браун не ограничивается показом только его приключений, и это большой плюс. Весьма подробно изображены мотивы и действия доброго десятка персонажей помогают в создании широкой картины происходящего. Более того, злодеи у Брауна подчеркнуты лишены любого намека на инферность.



Никаких Темных властелинов! Главный предатель даже вызывает симпатию. Умный и честный государственный деятель искренне служил Ашарне много лет. Ну разве он виноват, что является горячим патриотом своей малой родины и мечтает об ее освобождении от ига Империи? Он не испытывает к Линану и его друзьям лютой злобы: как говорится, «ничего личного». Но от понимания его веских мотивов предатель не становится для героев менее опасным... Впрочем, есть в цикле вампириша Силона, часть силы которой перешла к Линану, — уж ее мягкой и пушистой никак не назовешь!

Что до минусов, то, пожалуй, Брауну не хватило подлинного мастерства психологического портрета. Его герои не вызывают трепета в груди, их приключения не переживаются как собственные. В остальном же — качественная фэнтезийная эпопея.

Итог: очень добротная вещь, которая понравится поклонникам интриганского фэнтези. Да и переведено, в принципе, неплохо. Что до Брауна, он, конечно, ремесленник — но грамотный и профессиональный. Не каждому же быть великим Творцом...

Присутствуют

- большой проработанный мир
- принц-беглец
- придворные и государственные интриги

Отсутствуют

- юмор
- роковые злодеи
- однозначные решения

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

ОЦЕНКА МФ

8

Борис Невский

ЦИТАТА

Волк прыгнул.

И вдруг его отшвырнуло в сторону. Коригана сперва не поняла, что именно случилось. Рядом с ней поднялся столб пыли и произошла дикая свалка, волк выгнулся дугой, силась цапнуть зубами кого-то, схватившего его сзади. А затем она узнала кендарийского принца. Его фигурка накрепко прилипла к волку. Коригана ахнула и вскочила на ноги, готовая броситься спасать принца, — а затем потрясенно сообразила, что спасать его вовсе не требуется. Каким-то образом он заваливал волка наземь. Королева увидела, как руки Линана обхватили волка за шею и потянули на себя. Раздался тошнотворный хруст — и зверюга обмякла, вывалив из громадной пасти язык.

«ЖИТЬ ВЕРОЙ В ПРАВДУ НЕКОТОРЫХ СЛОВ...»

СТИВЕН КИНГ. ИСТОРИЯ ЛИЗИ
STEPHEN KING. LISEY'S STORY



Мистика

Роман ● Перевод: В. Вебер ● Издательство: «АСТ», 2007 ● 640 стр. ● 45000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● романы Роберта Маккамона

«С перва ты работаешь на имя, затем имя работает на тебя». В справедливости этой нехитрой истины на собственном опыте давно уже убедился Стивен Кинг. У знаменитого писателя есть и неудачные книги, и вещи, совершенно для него нехарактерные, но все они издаются и переиздаются: даже документальный «Болезнь» нашел своих читателей. Не сказать, чтобы Кингу всегда нравилось такое положение дел. Он даже придумал себе псевдоним, желая убедиться, что его романы все же покупают не только из-за магии имени. Разоблаченный через несколько лет «Ричард Бахман» доказал: да, не только, но — и это правда, от которой никуда не деться, — продажи тех же книг, где рядом с «Р. Бахман» написано «псевдоним С. Кинга», куда как выше! И, наверное, только Кинг может позволить себе выпустить роман с совершенно не интригующим названием «История Лизи».

Не сосчитать книг «короля ужаса», героями которых были писатели, но, пожалуй, еще ни разу главным персонажем он не делал жену писателя. Лизи Лэндон — храбрая, умная, любящая женщина, которая и два года спустя не может смириться со смертью мужа. Начав, наконец, разбирать архив в его кабинете, она понимает — вынуждена признать! — что долгое время вытесняла из памяти кое-что очень неприятное. Очень пугающее.

Она бы и дальше рада была не помнить, но от судьбы не убежишь. Ее преследует маньяк-книголюб, свихнувшийся на идее, будто архив покойного

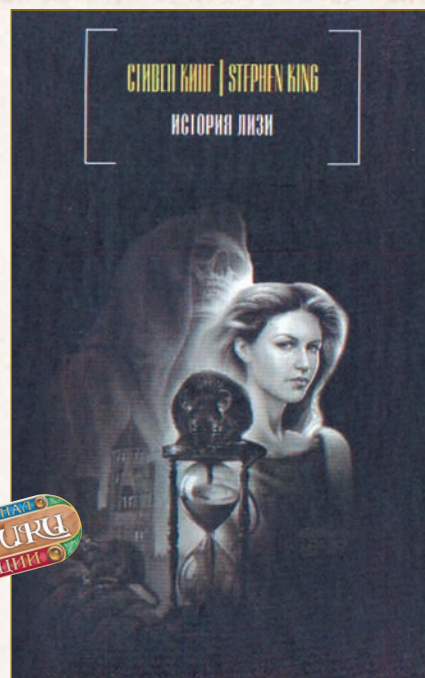
Бахман возвращается!

Недавно вышла на английском новая книга Кинга — в действительности же одна из старых его работ (1973 года), которую он, что называется, достал из ящика письменного стола, чуть стряхнул пыль — и пожалуйста, перед нами небольшой роман или крупная повесть Blaze. Судя по отзывам, вещь интересная и необычная, скорее психологический роман, нежели мистика или фантастика. Издана она под все тем же псевдонимом «Ричард Бахман», хотя Кинг успел и «похоронить» его, и официально раскрыть псевдоним. Он и в предисловии к Blaze в который раз раскрывает карты.

Ну а новый роман «самого Кинга», Duma Key, выйдет на английском в январе 2008 года.

Лэндона нужно непременно передать в один из университетов; ее сестра-историк полностью теряет связь с внешним миром и превращается в «овощ» — и Лизи, чтобы разобратся со всем этим, нужно выпустить наружу джинна воспоминаний. Признаться самой себе, кем же именно был ее муж и что он умел. Рискнуть жизнью и, может, даже душой...

В послесловии автор признается, что писал роман «по большей части сердцем и лишь в меньшей — умом». Это чувствуется: книга получилась очень искренней и светлой. Не секрет, что последние романы Кинга, хоть и были выпущены с высочайшим мастерством, до его лучших работ не дотягивали. После автокатастрофы «король ужасов» долго «вкатывался» в нужную колею. И «Ловец снов», и «Почти как бьюик», и «Мобильник» по-своему хороши, но не идеальны: в них не хватает цельности и свежести, во многом они — лишь самоповторы прежних кинговских тем. Пожалуй, только «Черный дом» и последние тома «Темной башни» можно назвать удачными безо всяких поправок, но там — своя история. А вот «История Лизи» оказалась неожиданно сильным романом. На протяжении всей книги автор держит читателя не просто в напряжении — в неведении относи-



тельно того, куда свернет сюжет. Почти нет неоправданных длиннот; характеры прописаны ярко и объемно, три вложенные одна в другую временные линии удачно соединены и вместе складываются в цельную картинку.

Тема писательства как одновременно и дара, и проклятия появлялась у Кинга довольно часто. Но все мы меняемся, и нынешний Кинг мудрее, глубже себя-прежнего. Может быть, поэтому теперь главной героиней оказывается Лизи — женщина, способная понять своего мужа и принять со всеми его причудами. Пруд воображения, к которому все мы спускаемся, чтобы зачерпнуть оттуда горсть живой воды, — важен; но не менее важно умение вовремя вернуться в наш мир. И не зря якорем, который помогает Лизи вский раз делать это, стал древний вязаный плед, подаренный ее матерью ко дню их со Скоттом свадьбы.

Итог: из последних внецикловых книг Кинга, на мой взгляд, эта — лучшая. Может, кому-то в ней не хватит схваток и погонь, но зато она переполнена «смертельно опасным запасом магии и грез». И, кажется, давно уже никто так тонко и красиво не писал о любви.

ЦИТАТА

Лизи чуть улыбнулась, вспомнив Скотта, вышагивающего по комнате отеля в... Линкольне? Скорее, в Омахе, потому что комната была просторная, возможно, часть «люкса». Он читал газету, когда под дверь подсунули факс от редактора, Карсона Форей, который хотел внести изменения в третью верстку нового романа Скотта. Карсон полагал, что случайная встреча главных героев после двадцати или более лет разлуки требовала корректировки. «Сюжет здесь поскрипывает, старина», — написал он.

Скотт [...] схватил газету, развернул и показал Лизи заметку в рубрике «Этот странный мир». Называлась заметка «Собака находит дорогу домой — через 3 года». Речь шла о колли по кличке Ральф, который потерялся, когда семья проводила отпуск в Порт-Шарлотте, штат Флорида. Тремя годами позже Ральф появился в семейном доме в Юджине, штат Орегон. Тощий, без ошейника, с язвами на лапах, но в остальном живой и здоровый. Поднялся на крыльцо, сел у двери и гавкнул, требуя, чтобы его впустили в дом.

— И что, по-твоему, сказал бы мсье Карсей Форей, если бы я вставил этот эпизод в книгу? Послал бы мне факс со словами: «В этом эпизоде маловато реализма, сюжет поскрипывает, старина»? Вот что я тебе скажу, Лизи. Писателям в их работе приходится преодолевать столько помех. Реальность — это Ральф, вернувшийся домой три года спустя, и никто не знает, как ему это удалось. Но писатель не может пересказать эту историю. Потому что сюжет поскрипывает, старина!

Стравив таким образом пар, Скотт, насколько помнила Лизи, сел за компьютер и переписал страницы, которые вызвали сомнение редактора.

Присутствуют

- описание писательской «кухни»
- прыжки в параллельный мир
- тонкий психологизм

Отсутствуют

- всемирный заговор издателей
- происки инопланетян
- волшебные кольца

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

Владимир Пузий

«ПЕРВЫМ ДЕЛОМ, ПЕРВЫМ ДЕЛОМ — САМОЛЕТЫ...»

НАТАЛЬЯ ИГНАТОВА
ВОЛЧЬЯ ВЕРНОСТЬ



Приключенческое фэнтези, технофэнтези

Роман ● Обложка: М. Поповский ● Издательство: «Альфа-книга», 2007 ● Серия: «Фантастический боевик» ● 441 стр. ● 11000 экз. ● Продолжение книги «Пыль небес»

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Роджер Желязны «Создания света, создания тьмы»
- Альфред Бестер, «Тигр! Тигр!»

Приятно, когда автор, описывая нечеловека, снабжает его нечеловеческой же психологией. Наталье Игнатовой, в отличие от многочисленных бытописателей жизни похожих на подростков тысячелетних эльфов и столетних вампиров, в полной мере удалось передать психо-

логию маньяка-убийцы, превратившегося из ада. Равно как и мышление дракона, весьма отличное от людского, что от демонического.

Перед нами очередная история о похождениях демона Тира сотоварищи в чуждом для него мире. Приключения продолжаются, враги и друзья накапливаются, Тир уже задумывается о том, каково это — быть человеком (а размышления нечеловека на эту тему читать весьма интересно), но тут...

Книга очень четко делится на две части: до указанного «тут» и после оно. И если первая часть написана вполне в стилистике «Пыли небес»,

служит прямым продолжением и логическим следствием той книги, то вторая — очевидный задел на книгу третью (недаром и обрывается на попытке Тира спасти смертельно раненого Эльрика де Фокса).

После прочтения романа осталось странное впечатление: будто автор с интересом следила за превращением героя пусть не в человека, но в нечто человекоподобное (семья, сын, любимая работа, друзья), а затем спохватилась и нанесла «роковой удар», оборвавший все связи Тира фон Рауба с окружающей действительностью. Кому-то будет интересно читать о демоне, который начинает социализироваться заново, в более жестких условиях; кто-то станет сожалеть о том, что предыдущий эксперимент досмотреть не удалось.

Язык и стилистика у автора, как и ранее, выдержаны



в лучших традициях Хэмингуэя и оставляют самое благоприятное впечатление. Игнатова не пересыпает боевик «красивостями», однако же речь Тира вполне отличима от речи Падре или Эльрика де Фокса.

Итог: хороший фэнтези-боевик с философскими мотивами.

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

Валерия Кондрашова

ПРИЗВАНИЕ ДЕМОНА

АЛЕКСАНДР БЕЛОГОРОВ
ЯВЛЕНИЕ ЛЮЦИФУГА



Юмористическое фэнтези

Роман ● Обложка: Л. Клепакова ● Издательство: «Альфа-книга», 2007 ● 377 стр. ● 7000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Андрей Белянин «Моя жена — ведьма»
- Михаил Бабкин «Слимп»

Еще совсем недавно встретить в отечественной фантастике по-настоящему смешную книгу было проблематично. Подлинный Сизиф в этой нише «литературы крылатой мечты» — Андрей Белянин, произведения которого обеспечивали (и обеспечивают сегодня) читательской аудитории прилив хорошего настроения. Постепенно с легкой руки «Альфа-книги» мы получили целую плеяду авторов юмористической фантастики.

«Явление Люцифуга» — дебют в крупном жанре Александра Белогорова, до этого известного детскими «страшилками». Перед нами очередное произведение из ряда «фаустианы». Монах-недотепа ради спасения приглянувшейся девицы, обвиненной в колдовстве и приговоренной к сожжению, вызывает на помощь демона, а затем все трое шатаются по градам и весям, убегая от преследователей. В целом —

тривиально. Но автор и не ставил перед собой каких-либо сверхзадач, не стремился внести вклад в решение «вечной» темы, а хотел позабавить народ веселой байкой. И это ему удалось.

Юмор Белогорова легок и изящен. Автору почти не изменяет чувство меры, что изобавляет текст от двусмысленностей и безвкусицы, которыми порой грешат сочинения такого рода. Главный комический персонаж книги — юный монах Бонифациус. Столкновение его мировоззрения, сформировавшегося в скорлупе замкнутого монастырского пространства, с реалиями большого мира порождает массу нелепых и забавных ситуаций. Благо рядом с героем находятся влюбленная в него Эльза — девушка трезвомыслящая и лишенная предрассудков, — а также симпатичный демон Люци-



фуг, призванный словно нарочно для того, чтобы спасти Боню из передрыг.

Итог: книга Белогорова в очередной раз доказывает, что нечистая сила бывает вполне приятной в общении и незаменимой в решении житейских проблем. Особенно тех, которые связаны с прекрасным полом и конфликтами с сильными мира сего.

СЮЖЕТ	6	6	7	7	6	ОЦЕНКА МП
МИР	6	6	7	7	6	6
ПЕРСОНАЖИ	6	6	7	7	6	
СТИЛЬ	6	6	7	7	6	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6	6	7	7	6	

Игорь Черный

ЦИТАТА

Видели бы вы, что с монахом случилось! Я, честное слово, думал, сейчас обделаюсь. Если бы я прорычал, как следует, так оно и вышло бы, зуб даю. Но уж больно голос у меня получился жалобный и измученный. Как он задрожал! Чуть в обморок не грохнулся! А чего демонов вызывать, раз такой слабонервный? Или сам не надеялся? Вон как озирается, меня ищет. Самое забавное, что нас, демонов, никакой человек увидеть не может. А вот мы их — пожалуйста.

СВЕРКАЮТ, НО НЕ РАДУЮТ

БРАЙАН ОЛДИСС.
СУПЕРИГРУШЕК ХВАТАЕТ НА ВСЕ ЛЕТО
BRIAN ALDISS.
SUPERTOYS LAST ALL SUMMER LONG



Научная фантастика, футурология

Сборник рассказов и эссе • Перевод: А. Криволапов, А. Бушуев • Издательство: «АСТ», 2007 • Серия: «Альтернатива. Фантастика» • 288 стр. • 3000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

• межавторские сборники научной фантастики 80-х годов

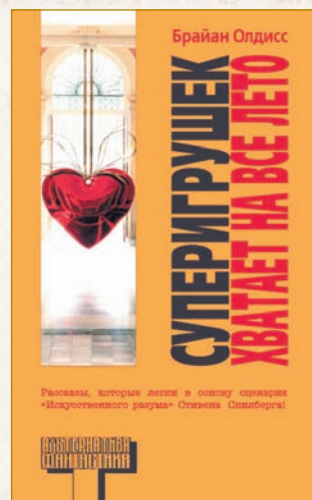
Как правило, читать книги, ставшие основой того или иного фильма, бывает интересно. Потому что сами экранизации редко дотягивают по качеству до оригинала (разве только если становятся не экранизациями, а, как «Сталкер», «фильмами по мотивам»). В «Суперигрушки» — очередной сборник британского фанта-

ста Брайана Олдисса — вошло три рассказа, этакий мини-цикл, который лег в основу «Искусственного интеллекта» Стивена Спилберга. Сам Олдисс в предисловии признаётся: вообще-то «Суперигрушки» собирался снимать Стенли Кубрик, они с Олдиссом даже несколько лет бились над сценарием, — увы, безуспешно. А потом

Кубрик умер и упавшее знамя подхватил Спилберг...

Признаться, предисловие Олдисса показалось мне самым интересным в этой книге. Обычно в любом сборнике находится один-два блестящих рассказа, какое-то количество просто хороших ну и — куда без них? — сколько-то посредственных. В данном случае все печальней. Помимо любопытных, но неблестящих «Вопроса математики», «Суперигрушек», «Трёх видов одиночества», «Steppenpferd»-а, в сборнике есть откровенно скучные или наивные вещицы («Старый миф», «ИИИ», «Без головы», «Ничто не лишне в жизни этой...»). А целый ряд футурологических эссе выглядит как поверхностные и чрезмерно идеализированные попытки заглянуть в будущее.

Итог: Олдисс умен и владеет словом (что очевидно даже вопреки весьма



среднему переводу), однако большинству рассказов сборника не хватает искры, завершенности. Писатель признаёт, что НФ должна быть правдоподобной, но его собственным произведениям зачастую этой правдоподобности не хватает. Они — как пресловутые елочные игрушки из анекдота: сверкают, но не радуют.

ОЛДИСС О РАБОТЕ С КУБРИКОМ

Как-то раз мы попытались представить, что будет, когда Советский Союз рухнет и Запад пошлет танки-роботы и андроидов спасать то, что еще можно спасти. Дело было в 1982-м, и мы уже могли представить себе, что СССР когда-нибудь падет — но как это произойдет? При каких обстоятельствах?

Вскоре мы оставили мысли об этом. Но давайте предположим, что у нас получилось бы более-менее точно спрогнозировать события 1989 года за семь лет до того, как они произошли бы в действительности. [...] А если бы мы сняли на эту тему фильм в 1982-м? Да нам просто-напросто никто бы не поверил! Даже научная фантастика должна быть правдоподобной, и в этом, по словам критиков, ее слабость. Ничто не сравнится по фантастичности с реальной жизнью...

ПЕРСОНАЖИ	6	ОЦЕНКА МФ
СТИЛЬ	7	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7	
ПЕРЕВОД	6	
Владимир Пузий		6

БИБЛЕЙСКИЙ БОЕВИК

АЛЕКСАНДР МАЗИН
УТРО СУДНОГО ДНЯ



Альтернативная история, фантастический боевик

Роман • Обложка: В. Еклерис • Издательства: «АСТ», «Астрель-СПб», 2007 • Серия: «Фантастика настоящего и будущего» • 506 стр. • 5000 экз. • Продолжение книги «Время перемен»

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

• Александр Мазин «Варяг»
• Дмитрий Володихин «Конкистадор»

Александр Мазин — далеко не худший из авторов отечественной авантюрно-приключенческой фантастики. Написано им немало, тем не менее дилогию, начатую романом «Время перемен»,

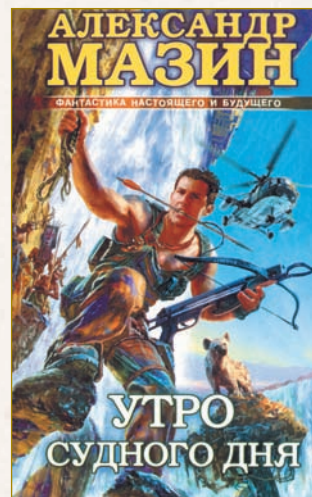
можно назвать экспериментальной для писателя. Чего тут только не намешано: «имперская» фантастика, альтернативная история, боевик, путешествие во времени...

Майор Артем Грива, боец силовой группы Международного координационного центра по исследованию проявлений феномена спонтанной деструкции и бывший офицер разведки Российской Империи, отправляется в палеолит, чтобы выяснить происхождение «трехглазого пессимиста» — существа, общение с которым повергает в депрессию и почти наверняка сводит с ума. Возможно, это путешествие прольет свет на загадку феномена спонтанной деструкции (в просторечии — «иф-

рита»), своеобразной реакции высших сил на научные эксперименты — прежде всего генетические исследования и новые космические технологии. Впрочем, попав в прошлое, Грива не находит прямого ответа, что же такое «ифрит», зато обнаруживает своеобразный первобытный Эдем, обитатели которого живут в согласии с библейскими заповедями, раскрывает тайну исчезновения неандертальцев, обретает любовь всей своей жизни и становится невольным виновником изгнания «избранного народа» из райских кущ.

Увы: как это часто бывает при буквальной трактовке поэтических метафор, попытка напрямую привязать события книги к тексту Библии, на мой взгляд, Мазину не удалась. Когда пробуешь соотнести одно с другим, возникает больше вопросов, чем ответов.

Итог: довольно неожиданная работа для автора ис-



торико-приключенческих, фэнтезийных, мистических и криминальных романов. Тем не менее есть подозрение, что поклонники Александра Мазина не разочаруются, прочитав эту дилогию: в эстетическом плане «Время перемен» и «Утро судного дня» мало отличаются от «Варяга» или «Князя».

Это интересно

Отдельное внимание хотелось бы обратить на обложку книги. Художник срисовал образ Артема Гривы с популярного актера Тома Круза — причем даже не потрудился замаскировать «модель». Оставим за скобками вопрос о том, насколько этично использовать изображения актеров для иллюстрации книг, но неужели этот образ совпадает с тем, как видит своего героя Александр Мазин?

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

ФЭНТЕЗИЙНАЯ МАТРЕШКА

ДЖОН РАЙТ. ПОСЛЕДНИЙ СТРАЖ ЭВЕРНЕССА
JOHN C. WRIGHT. THE LAST GUARDIAN OF EVERNESS

Мифологическое фэнтези

Роман ● Перевод: А. Кузнецова ● Издательства: «Эксмо», «Домино», 2007 ● Серия «Короли Fantasy» ● 400 стр. ● 5100 экз. ● «Война Спящих», часть 1



ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● некоторые романы Чарльза де Линта и Роджера Желязны

Роман «Последний страж Эвернесса» необычен. Особенно в сравнении с океаном традиционного фэнтези, даже в исполнении видных мастеров. Ну а популярная в нашем Отечестве фэнтезийная штамповка о крутых пацанах и девах, которые, оказавшись в магическом мире, легко одолевают разные напасти, даже на одной полке с этой книгой стоять недостойна.

Книга Райта более всего напоминает матрешку, но не традиционную, наполненную фигурками краснощеких ядерных баб в цветастых платках, а некую экзотическую конструкцию. «Матрешка» Райта включает в себя непохожие друг на друга элементы — причем невозможно точно определить содержимое очередной фигурки.

Начинается книга как классическое «высокое фэнтези» с мифологическими корнями. Молодой Гален Уэйлок, последний отпрыск семьи древних стражей, которые тысячи лет хранят наш мир от зла, услышал Зов. Считая, что исполняет Пророчество, Гален отправляется в мир за пределами сна. Казалось бы, перед нами очередное мифологическое фэнтези, да еще написанное подчеркнуто «высоким стилем» (особенно когда речь идет о странствиях Галена в мире сновидений). Однако вскоре у читателя в руках оказывается но-

Это интересно

Второй том дилогии «Война спящих» называется «Туманы Эвернесса» (Mists of Everness), в 2005 году он был номинирован на Prometheus Award. А Джон Райт стал известен благодаря НФ-роману «Золотой век» (2002), который номинировался на John W. Campbell Memorial Award и Locus Award. Западные критики за эту дебютную книгу назвали Райта «первым великим фантастом 21 века».

вая, непохожая на предшественницу фигурка. Да и Гален, как выясняется, вовсе не центральный герой повествования (такого в книге, похоже, вообще нет). Внимание автора перемещается на странную женщину-ребенка Венди и ее мужа Ворона. И перед нами — сказка, смешанная с суровой прозой жизни. Но персонажей становится все больше. Великий Отступник Азраил Де Грэй, обманом завладевший телом Галена и проникший в наш мир, который воспринимает с восторгом и недоверием... Отец Галена Питер Уэйлок — крутой коммандос, ставший инвалидом, который мучительно пытается наладить контакт с сыном... Коварные оборотни-сэлки, постоянно меняющие обличье и не доверяющие даже самим себе...

Действие книги то замедляется, то неслется вскачь. Мифологические архетипы-символы сменяют друг друга, подобно калейдоскопу: Кошеч Бессмертный соседствует с Ланселотом, Оберон — с Бенджамином Франклином, Прометей — с Суртом, и этот странный коктейль получается у Райта вполне органичным. На протяжении романа автор неоднократно меняет стиль повествования: поэтический миф сменяется бытовым реализмом, милая сказка — кровавой трагедией, мрачная легенда — неприкрытой иронией. Эклектика? Безусловно — однако книгу это не портит. Наоборот, придает роману изящное очарование. При этом Райт вовсе не пытается отгородиться от фэнтези цитом интеллектуального «магического реализма». Его роман, хоть и выбивается из толпы традиционных жанровых книг, ни на минуту не заставляет забыть о своей фэнтезийной сущности. Но при этом даже типичные фэнтези-клише переходят здесь в иную смысловую плоскость.

Но чего-то у Райта все же не хватает. Какого-то последнего штриха, кото-



рый заставил бы с воплем восторга вознести эту книгу на пьедестал и стать ее верным адептом. Может, героя с большой буквы? Или раздражение вызывает соседство прославленных мифов с местечковым американским патриотизмом? Впрочем, «Последний страж Эвернесса» — лишь первая часть не столько дилогии, сколько одного огромного романа и, вероятно, окончательный вывод о достоинствах и недостатках книги можно будет сделать лишь прочитав продолжение. Надеюсь, «Эксмо» не затянет с его выпуском.

Итог: похоже, восторги западных критиков по поводу Джона Райта не преувеличены. Новый Желязны? Вполне может быть — хотя стоит повременить с наклеиванием ярлыков. Однако не думаю, что литературные и смысловые достижения принесут Райту успех в России. Массовая публика находится в плену стереотипов, а рафинированные интеллектуалы фэнтези вообще за литературу не держат. Впрочем, я и сам не могу утверждать, что этот безусловно яркий роман мне понравился... Но, в любом случае, «Последний страж Эвернесса» — еще одно доказательство тому, что хорошее фэнтези не ограничено драконами да баронами.

Присутствуют

- постмодернистская литературная игра
- путешествия между мирами

Отсутствуют

- стандартная фэнтезийная штамповка
- элементы научной фантастики

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

ОЦЕНКА МФ

9

Борис Невский

ЦИТАТЫ

- Ему снилось, что он стоит на мокрой от брызг стене, сложенной из черного камня. На нем серебряная кольчуга, а в руках длинное копье со звездным отблеском на острие. В черном бескрайнем море ему виделась кавалькада утонувших всадников, в полном вооружении и в доспехах из перламутра. Эти слабо освещенные фигуры молча двигались из глубины к берегу, и гривы их боевых коней развевались в воде, как водоросли. Рты рыцарей-утопленников были открыты, словно они пели, но над волнами не разносилось ни звука — вместо голоса изо рта воинов выплывали облачка крови.
- Обед получился прекрасным и вкусным, однако не было ни крепостных девок, ни прислуживающих чашников, ни собак, чтобы подбирать объедки. Лары или местные домовые, вероятно, связали этих людей строгой клятвой, поскольку, когда он сбросил объедки на пол, хозяйка развела жуткую суету, приговаривая, что он, должно быть, сделал это случайно... И они сразу все убрали обрывками бумаги из свитка. Зачем им понадобилось наносить такое оскорбление свитку и какой вражеской библиотеке он принадлежал, осталось за пределами Азраиловой способности к ясновидению. Он недостаточно ясно видел бумагу, но разглядел вытесненный на ней замысловатый узор из цветов, явно по всей длине: работа, для выполнения которой монахам потребовались бы долгие годы.

ОБМЕЛЕННУЮ ЧЕРНОЕ МОРЕ

ВЛАДИМИР ВАСИЛЬЕВ
СОКРОВИЩЕ «КАПУДАНИИ»



Приключенческое фэнтези, постапокалипсис

Роман ● Обложка: М. Калинин ● Издательство: «АСТ», 2007 ● Серия: «Звездный лабиринт» ● 320 стр. ● 22000 экз. (в двух сериях)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Стерлинг Ланье «Путешествие Иеро»
- Жюль Верн «Дети капитана Гранта»

После глобальной катастрофы знакомый нам мир скатился на много веков назад. Альбионская империя, взросшая на остатках Европы, дряхлеет и теряет былую власть. Чтобы разобратся с сепаратистами, император отправляет экспедицию в бывшее Черное море на поиски затонувшего флагмана турецкого флота,

ЦИТАТА

Фример правил, не скрывая удовольствия — видеть, нечасто ему доводилось лично удерживать ветер руками, иные заботы одолевали, начальственные. Ральф альбионца прекрасно понимал — кто хоть однажды испытал, каково это, управлять кораблем, который послушно отзывается на каждое твое движение, никогда и ни за что не откажется испытать это снова.

несшего на борту несметные богатства. А возглавляет искателей сокровищ наследный принц Александр.

«Сокровище «Капудании» принадлежит к редкому сейчас жанру приключенческой авантюры а-ля 19 век. Морская романтика, угрозы на каждом углу, озверелые пираты, наглые местечковые князьки, крепнущая в испытаниях дружба словно сошли со страниц Штильмарка и Сабатини. Главный герой книги, принц Александр — книжный всезнайка и бесстрашный вояка, эдакий Паганель и профессор Челленджер в одном флаконе. В морском походе он крепко сдружится с Ральфом, представителем редкой профессии

штархов. Штархи объединяют в себе как штурманские умения, так и колдовские способности по управлению стихиями — качество, необходимое в фэнтезийном мореплавании. На долю друзей выпадет немало приключений, принц Александр покажет себя незаурядным фехтовальщиком, а магические способности Ральфа помогут спасти не только команду корабля, но и всю затею по поиску сокровищ.

Однако в любом романе главное не приключения, а рост персонажа, его развитие. В «Сокровище...» же никакого роста нет и быть не может: и принц, и штарх уже находятся на высших ступеньках как социальных, так и профессиональных лестниц. Первый обладает огромными финансовыми возможностями, второй — лучшими в Причерноморье магическими способностями.



Итог: конечно, без авторского произвола ни одна книга не обходится — на то она и художественная литература. Но когда главные герои с самого начала имеют на руках все козыри, это уже пахивает шулерством. Следить за похождениями таких суперменов — все равно что играть в DOOM, введя все пароли.

СЮЖЕТ...
МИР...
ПЕРСОНАЖИ...
СТИЛЬ...
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ...

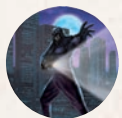


ОЦЕНКА МФ
7

Сергей Соболев

В РУСЛЕ «МЫЛЬНОЙ ОПЕРЫ»

ДЖИМ БАТЧЕР. БАРАБАНЫ ЗОМБИ
JIM BUTCHER. DEAD BEAT



Темное фэнтези, нуар

Роман ● Перевод: Н. Кудряшов ● Издательства: «АСТ», «Хранитель», 2007 ● Серия «Холод страха» ● 477 стр. ● 3000 экз. ● «Файлы Дрездена», часть 7

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Саймон Грин, цикл «Темная сторона Лондона»
- Лорел Гамильтон, цикл об Аниты Блэйк

Со временем длинные сериалы неизбежно приобретают черты «мыльной оперы». Что подделаешь, по ходу действия герои обзаводятся толпой друзей, врагов или даже родственников. Джим Батчер — не исключение. С каждой книгой цикл о чародее из Чикаго Гарри Дрездене становится все более обжитым. А внимание читателей акцен-

тируется на непростых отношениях героя с ворохом персонажей, успевших окопаться здесь всерьез и надолго.

В седьмом томе Дрезден снова оказывается в непростой ситуации — и все благодаря старым знакомцам. Во-первых, вампира Мавра все не погибла в финале предыдущей книги. И теперь шантажирует героя его привязан-

ностью к очаровательной рыжухе лейтенанту Мерфи, вынуждая пуститься на поиски «Слова Кемплера» — последнего манускрипта казненного колдуна. За «Словом» охотятся весьма неприятные личности: Гарри придется напрячься, чтобы победить и не умереть.

Тем временем Мерфи не придумала ничего умнее, чем отправиться в отпуск на Гавайи — причем не одна, а в компании наемного убийцы Кинкейда, который даже не совсем человек. Ну дура-баба: нафиг ей сдался этот бессмертный ублюдок, когда рядом такой парень, как Гарри?

Наконец, сводный брат Томас: мало того, что белый вампир, питающийся жизненной силой влюбленных в него женщин, так еще тунец и неряха, превращающий уютную берлогу Гарри в чертово лежбище. Но не волнуйтесь:



Гарри Дрезден и не такое выдерживал...

Итог: старые добрые герои, несколько обреченных на поражение злодеев, темная магия и толика юмора. К тому же переводчик искренне фанатеет от цикла (известно из первых рук!), посему старается на совесть. Что еще надо для хорошей порции эскапизма?

СЮЖЕТ...
МИР...
ПЕРСОНАЖИ...
СТИЛЬ...
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ...
ПЕРЕВОД...



ОЦЕНКА МФ
7

Борис Невский

ЦИТАТА

С самого начала мы были — и остаемся — расой убийц. Согласно Книге Бытия, хватило четырех или пяти человек, чтобы на планете сделалось тесно и тут же случилось братоубийство. Книга Бытия рассказывает, что самый первый ребенок, рожденный от смертных родителей, Каин, в приступе ревности — как это сейчас говорится, в состоянии аффекта, — напал на другого человека. Причем не просто напал, но жестоко, злобно, осознанно лишил его жизни. Каинов брат Авель, возможно, даже не успел понять, что произошло.

Едва открыв дверь в свою квартиру, я испытал чувство взаимопонимания и симпатии — к Каину, так его растак.

СНАЙПЕР, КОТОРЫЙ МЕТИТ ПРЯМО В СЕРДЦЕ

ДЖО ХИЛЛ. ПРИЗРАКИ ДВАДЦАТОГО ВЕКА
JOE HILL. 20TH CENTURY GHOSTS

Мистика, ужасы

Рассказы • Перевод: Е. Колосова • Издательства: «Эксмо», «Домино», 2007 • Серия: «Книга-событие» • 384 стр. • 8000 экз.



ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

• мистические рассказы Стивена Кинга и Рэя Брэда Бери

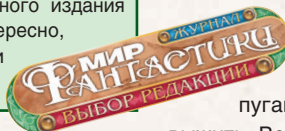
Искусство рассказчика в чем-то сродни искусству сапера. Как только привыкаешь к работе и перестаешь уделять должное внимание мелочам, — все, пиши пропало. Ведь скатиться на штампы очень легко, особенно если работаешь в таком «узконаправленном» жанре, как хоррор. Но правду говорят, что бездарь способен испортить любой, самый увлекательный сюжет, а талантливый писатель по-новому «приготовит» и подаст к столу самую заезженную фабулу.

Джо Хилл как раз из последних. Опровергая поговорку о детях гениев, на которых природа отдыхает, он оказался ничуть не менее талантливым, чем его отец, «король ужасов» (ну, вы поняли, о ком речь). О романе «Коробка в форме сердца» мы уже писали (в июньском выпуске за этот год), а сейчас поговорим о дебютном сборнике Хилла.

Как справедливо отмечает в предисловии К. Голден, «Современным ужасам недостает тонкости. [...] Писатели, обладающие истинным мастерством и талантом, имеют в запасе больше, чем один-единственный прием». У Хилла таких приемов хватает. В общем-то не всё из вошедшего в книгу относится к хоррору. «Хлоп Арт» — рассказ мистический и трогательный, и единственный ужас, который переживаешь, — это страх за судьбу главного героя. «Призраки-деревья» — мистическая зарисовка, «Завтрак у вдовы», «В ловушке» и «Лучше,

Это интересно

- Название заглавного рассказа — 20th Century Ghosts — перекликается с названием известной кинокомпании 20th Century Fox (сам рассказ посвящен киношедеврам прошлого века).
- На английском сборник вышел как массовым тиражом, так и малым — в виде коллекционного издания. Последнее включало в себя несколько бонусов: комментарии автора к каждому произведению, дополнительный эпизод «Черного телефона» и рассказ «Спасенный». Конечно, «Эксмо» делать аналог коллекционного издания не рискнуло: если интересно, ищите все эти кунштуки в Сети на английском.



чем дома» — психологические рассказы: никакой мистики и никакого ужаса, но когда дочитываешь — мурашки по коже!

В этом, кстати, еще одно существенное отличие Хилла от других «хоррорных» авторов. Даже для довольно предсказуемых историй («Лучшие новые ужасы» или «Услышать, как поет саранча») писатель отыскивает необычные краски, делает сюжет живым, уходит от традиционных штампов. Он умело использует полутона, намеки, настроение, художественные детали. Не подробности вообще, не их безвкусное и бездумное нагромождение; детали у Хилла всегда бьют точно, «в яблочко». Разница как между отчаянно палящим из АКМ-а салагой и снайпером, который поражает вас с одного удара — в самое сердце.

Кроме того, Хилл умен, но не спешит это выпячивать. Разумеется, в том же «Услышать, как поет саранча» читатель может уловить отсылки к «Превращению» Франца Кафки и послевоенной фантастике о мутантах, в «Сыновьях Абрахама» — увидеть своеобразное продолжение «Дракулы» Брэма Стокера — а может и не уловить, и не увидеть; в последнем случае ничего страшного не случится, вы все равно получите удовольствие.

Многие из рассказов так или иначе затрагивают мир детства, зачастую даже повествование ведется от лица ребенка. При этом Хилл всякий раз выбирает новые краски. Вот Артур Рот из «Хлоп Арта» — «надувной еврей», ходячая метафора ранимости и хрупкости: резиновый мальчик, который общается с окружающими с помощью записок, избегает острых поверхностей и мечтает

ДЖО ХИЛЛ

Главная литературная мистификация 2007 года!

Призраки
двадцатого
века

ЭКСМО

о полете. Вот похищенный маньяком Джон Финни из «Черного телефона» — испуганный, но полный решимости

выжить. Вот попавший в странный переплет Джек из фантазмагорической «Маски моего отца»...

Пожалуй, именно в рассказах о детях и подростках ярче всего проявляется то, что не имеет отношения к писательскому мастерству, но не менее важно. В конце концов, можно быть изящным стилистом, но писать чернушные, беспросветные рассказы, в которых раз за разом будут торжествовать серость, несправедливость, отчаяние. Джо Хилл даже в тех своих вещах, где и близко нет «хэппи-энда», дает зазвучать светлым ноткам если не надежды, то грусти. Хрупкость и непреходящая ценность человеческих отношений — вот что важнее всего для Хилла, вот то чудо, которое позволяет нам оставаться людьми в самых диких ситуациях, в самых безнадежных жизненных тупиках («Завтрак у вдовы», «Лучше, чем дома», «Призраки двадцатого века», «Хлоп Арт»).

Итог: полновесный сборник разных по тематике, но одинаково качественных рассказов; хорошо переведен и издан. Я лично заново автора в разряд тех, за чьим творчеством имеет смысл внимательно следить. Пока что этот сапер ни разу не ошибся.

Присутствуют

- мутанты и маньяки
- живые характеры
- запоминающиеся истории

Отсутствуют

- многостраничные пейзажные зарисовки
- притянутые за уши финалы
- развесистая клюква

ПЕРСОНАЖИ	9	9	8	8
СТИЛЬ	9	9	8	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	9	9	8	8
ПЕРЕВОД	9	9	8	8
Владимир Пузий				
ОЦЕНКА МФ				
9				

ЦИТАТА

То, что бывают деревья-призраки, в каком-то смысле логичнее существования призраков-людей. Стоит только представить себе дерево: оно сотни лет стоит на одном и том же месте, купается в солнечном свете, впитывает из атмосферы и почвы влагу, без усталости черпает из-под земли жизнь, как человек черпает ведром воду из бездонного колодца. После того как дерево срубят, его корни еще долгие месяцы пьют из подземного источника. Привычка к жизни настолько сильна, что бросить ее мгновенно деревья не могут. Очевидно, деревья не могут сразу признать свою смерть — ведь они никогда не знали, что жили.

После твоего ухода — не сразу, а где-то к концу лета — я спилил ольху, под которой мы с тобой растоптали одеяло твоей матери и читали, а потом засыпали, слушая жужжание пчел. Дерево состарилось, начало гнить, в нем завелись жуки, хотя по весне еще появлялись новые побеги на старых сучьях. Я говорил себе, что не хочу рисковать — сильный ветер может повалить ольху, и она упадет на дом, хотя, если честно, в сторону дома она не клонилась. Теперь я стал замечать, что порой в оголенном дворе ни с того ни с сего поднимается и воет ветер. И мне кажется, вместе с ним воет что-то еще.

ИЗДЕРЖКИ СИНГУЛЯРНОСТИ

**ЧАРЛЬЗ СТРОСС.
НЕБО СИНГУЛЯРНОСТИ
CHARLES STROSS.
SINGULARITY SKY**



«Твердая» научная фантастика

Роман ■ Перевод: М. Левина ■ Издательство: «АСТ», 2007 ■ Серия: Science Fiction ■ 384 стр. ■ 4000 экз. ■ «Эсхатон», часть 1

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Майкл Суэзвик «Путь прилива»
- романы Клиффорда Саймака

Отечественные критики давно твердят: плохи дела у научной фантастики. Забывая добавить: «У нашей». Хотя, если честно, собственно научной фантастики на русском выходит очень мало — и удивляться не приходится. НФ — литература умных, образованных людей. В ее основе лежит научное допущение, то есть — вот современная наука в чем-то уверена, а писатель-фантаст делает следующий шаг, пытается представить нечто вероятное с точки зрения современных ученых, а не школьной программы, устаревшей лет на десять-пятнадцать. Да не просто представить, а еще увлекательно и убедительно об этом написать. Многие ли из нынешних на такое способны? Поэтому у нас и отмечают лейблом «НФ» космобоевики да приключенческую фантастику: сравнивать-то как бы и не с чем. Изредка издатели, правда, балуют чем-нибудь переводным — и тогда сразу становится ясно, что местные-то корольки... э-э-э... ну, не так чтобы очень одеты.

В этом смысле очень показателен роман Чарльза Стросса «Небо сингулярности» (2003) — дебютная книга писателя и первая часть дилогии «Эсхатон». За рубежом Стросс довольно популярен, не раз его произведения входили в списки престижных премий, отмечены «Хьюго» (2005) и «Локусом» (2006).

ЦИТАТЫ

- Они слишком буквально мыслят, — сказал он тихо. — Одно только действие, никакого новаторского мышления. Они не понимают метафор, половина из них считает, что ты вернувшаяся Баба-яга. Ты про это знаешь? Мы были слишком долго... э-э... стабильной культурой. Верования, обычаи — все это укоренилось. Когда приходят перемены, эти люди не в силах реагировать. Пытаются все загнать в собственные предвзятые догмы. — Он прислонился к стенке избушки. — Я просто вымотался, пытаюсь их разбудить...
- К полудню лес изменился до неузнаваемости. Какие-то странные биологические эксперименты изуродовали растительность. [...] И что хуже всего, кустарник вроде бы как-то размывало на края: виды обменивались фенотипическими признаками прямо на глазах с неестественной беспорядочной страстью.
- Чья это работа? — спросил Буря Сестру Седьмую во время одного из ежечасных привалов. Критикесса пожала плечами.
- Ерунда. Лысенковский край леса, рекомбинантные рисунки. Ты джаббервоков остерегайся, сынок.

Недостающие комментарии

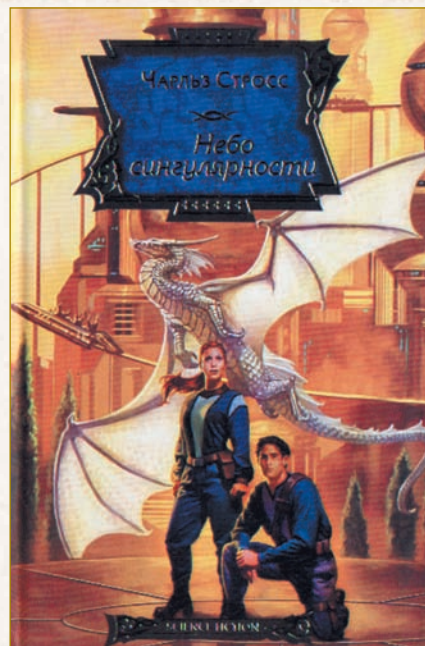
По-хорошему такие романы, как «Небо сингулярности», необходимо снабжать комментариями. Вот и мы попытаемся наметить читателю на несколько наиболее интересных аллюзий и криптограмм от Стросса.

- Эсхатон (от греческого *eschatos* — последний, конечный) — в книге так зовут суперразум, который считает себя венцом развития, этаким «рукотворным богом». Именно он наложил целый ряд ограничений, в частности запретил путешествия во времени.
- Курьерский корабль «Годо», который привозит почту, — отсылка к известнейшей пьесе Сэмюэля Беккета «В ожидании Годо».
- Криптограмма «П. Т. Барнум был прав» — речь идет о знаменитом Ф. Т. Барнуме, цирковом антрепренере, который собирал разные диковины вроде морской женщины, карликов, мнимой кормилицы президента Вашингтона и т. п. Точно так же и Фестиваль (таинственный враг Республики) собирает разные интересные.

Вопреки возможным опасениям, роман начинается довольно бодро и увлекательно: в колониальный мир Новой Республики — цивилизацию, сознательно избравшую путь «замороженного прогресса», — вторгается некая внешняя сила. Она не грозит уничтожением вселенной и не требует себе на ужин по сорок тысяч девственниц. Она всего лишь желает обмениваться информацией. И готова платить за нее такими суперпродвинутойми технологиями, что весь прежний миропорядок оказывается под угрозой: ведь любой может получить эти самые технологии — достаточно лишь рассказать нечто увлекательное.

Попытка атаковать базу пришельцев своими силами оканчивается полным разгромом. И тогда руководство Новой Республики снаряжает боевой флот к захолустной планетке Рохард, на орбите которой и обосновались пришельцы. При этом на борт флагмана проникают два представителя Земли. Между ними — инженером, нанятым для работы по усовершенствованию космических кораблей, и представительницей дипразведки ООН — налаживаются отнюдь не уставные отношения. Причем и он, и она явно не так просты, как кажутся: каждый выполняет еще и некую тайную миссию. А тем временем местное командование намеревается нарушить запрет и совершить темпоральный прыжок, чтобы атаковать неизвестных захватчиков почти сразу после их прибытия к Рохарду...

В романе предостаточно захватывающих сцен, интрига и динамика сюжета не отданы на заклание наукообразности. Никто ведь и не говорит, что «твердая» НФ должна быть скучной! Пожа-



луй, единственный минус — порой не очень глубоко прописанная психология персонажей: при сравнительно небольшом объеме и таком их количестве это и невозможно. Другой минус русского издания — перевод печально известного М. Левина. Если НФ — литература умных людей, то и переводчик должен быть не глупее автора. Левин же не ловит даже таких цитат, как *Beware the Jabberwocky, my son* из «Алисы в Стране чудес» (на русском традиционно звучит как: «О, бойся Бармаглота, сын!»). Ну а когда речь заходит о более серьезных материях, переводчик просто «плывет»: приходится мысленно переводить фразу на английский, чтобы понять, что вообще имеется в виду. Впрочем, окончательно угробить книгу Левину не удалось, других вариантов ждать не приходится — поэтому в который раз читаем, что дают.

Итог: издержки обособленности нашей литературной «Республики» очевидны — и ох как не хватает хорошего Фестиваля, чтобы встряхнул это уютное болотце! «Небо сингулярности» — еще одно подтверждение тому, что настоящую НФ можно и нужно писать, что она может быть одновременно увлекательной и умной.

Присутствуют

- безумные мутанты
- прыжки во времени
- литературные аллюзии

Отсутствуют

- поиск вселенских артефактов
- бессмысленное «мочилово»
- бесконечный квест

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

ОЦЕНКА МФ
8

Владимир Пузий

ДОРОГА, ВЫСТЛАННАЯ БЛАГИМИ НАМЕРЕНИЯМИ

ЮРИЙ ПОГУЛЯЙ
ИМЕНЕМ ГОРНА?



Героическое фэнтези, социальная фантастика

Роман ● Обложка: О. Бабкин ● Издательство: «Альфа-книга», 2007 ● Серия: «Магия фэнтези» ● 409 стр. ● 8000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Элеонора Раткевич «Наемник мертвых богов»
- Джордж Оруэлл «1984»

Новый роман питерца Юрия Погуляя открывает перед читателем своеобразный, очень пестрый мир, где Небесный Горн создал доброго бога Халда, а Подземные Кузни — злого Усмия. Противостояние богов длилось веками, пока в голову мудрого императора Агона не закралась великая мысль — объединить под своей властью весь мир или хотя бы значительную его часть. Разумеется, в получившейся империи будут справедливые поряд-

ки, она станет растить добрых, счастливых людей...

Впрочем, книга не о том, точнее, не только о том, как император шел к намеченной цели. У каждого героя романа дорога своя. Святой воин, паладин Небесного Горна, имя которого все непостижимым образом забывают, ищет свою возлюбленную; а юному Эйтору надо найти неведомую деву и привести ее в свою прекрасную страну, не знующую зла... Каждого из них ждет много потерь и много приобретений, только чего окажется больше? Один найдет любовь, другой принесет присягу государству, в которое все мечтают попасть. Хватит ли этого для счастья?

ЦИТАТЫ

- «Именем Небесного Горна, прощаю тебя, слуга Усмия» (паладин Горна).
- «Каким ты видишь мир, таким он для тебя и станет. Смотреть надо раскрытыми глазами, а не выискивая знакомые черты» (король Старр).

«ТЕЛЕГА СЛОМАЛАСЬ, ВЕРБОВЩИКИ ПЬЯНЫ...»

ДМИТРИЙ ШВЕЦ
СЛУГА КОРОНЫ



Приключенческое фэнтези

Роман ● Обложка: С. Григорьев ● Издательство: «Альфа-книга», 2007 ● Серия: «Магия фэнтези» ● 440 стр. ● 9000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Василий Жеглов, Николай Назаров «Короли не плачут»
- фильм «Фанфан-Тюльпан» (1952)

«Слуга короны» — странная для жанра книга. Это фэнтези антигероическое, нарочито приземленное. Наверняка есть в этом мире дворцы, но мы их не видим. Есть придворные красавицы, мудрые чародеи, рыцари без страха и упрека — но они за кадром. А герои, оказавшиеся

в центре авторского и нашего внимания, — совсем не герои в привычном для жанра понимании. Не обремененные длинными родословными, не обладающие тайными знаниями или сверхспособностями, не вершащие судьбы мира — да и над собственной судьбой не властные. Зато полные хозяева своей на диво гибкой совести.

И война здесь — некрасивая, грязная и глупая. Как раз такая, какой видят ее рядовые — да не просто рядовые, а набранные из последнего отребья, швали, отбросов. Расходный материал, неизбежные потери. Как, собственно, и поставщики этого материала — отряд вербов-

щиков под командованием Молота. И, разумеется, главный герой истории — Медный. Трусоватый, в меру циничный бывший трактирщик, из которого получается со временем — незаметно для него самого — отличный командир. А еще здесь есть интрига короля — изрядного, заметим, мерзавца, — затеянная, впрочем, ради государственных интересов. Есть заговоры и предательства в большом количестве. Есть другой полюс жизни, тот, где никак не отребье, а люди благородные — но даже девушке, воспитанной шлюхой и жившей среди швали, там «гнусно». Странная книга для фэнтези. Книга, которую можно быстро заглотить ради приключалова — а оно там есть! — но можно и подумать, дочитав, над очень серьезными вещами.

СЮЖЕТ 8
МИР 9
ПЕРСОНАЖИ 8
СТИЛЬ 8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 7

Мария Великанова



го достаточно, чтобы задуматься над поставленными автором вопросами.

Итог: хорошо написанная книга о том, что недостаточно выбрать благую цель, надо еще и подобрать подходящие средства. Удачный выбор для тех, кто одинаково ценит как приключения тела, так и развитие характеров персонажей.

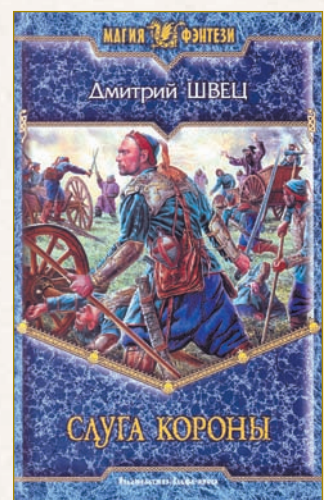
щиков под командованием Молота. И, разумеется, главный герой истории — Медный. Трусоватый, в меру циничный бывший трактирщик, из которого получается со временем — незаметно для него самого — отличный командир.

А еще здесь есть интрига короля — изрядного, заметим, мерзавца, — затеянная, впрочем, ради государственных интересов. Есть заговоры и предательства в большом количестве. Есть другой полюс жизни, тот, где никак не отребье, а люди благородные — но даже девушке, воспитанной шлюхой и жившей среди швали, там «гнусно». Странная книга для фэнтези. Книга, которую можно быстро заглотить ради приключалова — а оно там есть! — но можно и подумать, дочитав, над очень серьезными вещами.

Итог: книга не для романтиков, не для любителей красивостей и героики — и, к со-

СЮЖЕТ 6
МИР 7
ПЕРСОНАЖИ 7
СТИЛЬ 7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 6

Алла Гореликова



жалению, не для ценителей сложных интриг, ибо как раз с проработкой интриги автор оплошал. Но, думается, «Слуга короны» имеет все шансы понравиться тем, для кого «живой герой» — «обычный человек с полным набором недостатков», а мир фэнтези — не только королевские дворцы и эльфийские леса.

ЦИТАТЫ

- Оказалось, все не так страшно, выглядит он вполне прилично. Ну сиялки, ну шишки, так брали-то его с боем. А если эта сволочь начнет рассказывать, как с ним обращались, — получит еще.
- Докатился, собственному брату не доверяю. А с чего ему доверять, он делишки свои прокручивает, богатеет, а я его зад прикрываю от начальства. Мне-то с этого ничего не обламывается.

О ВЕНЦЕ ТВОРЕНИЯ

НАТАЛЬЯ МИХАЙЛОВА, ЮЛИЯ ТУЛЯНСКАЯ
КОРОЛЕВСТВО БЕЛОК

Приключенческое фэнтези, эпическое фэнтези, притча

Роман ● Обложка: Е. Деко ● Издательства: «АСТ», «Хранитель», 2007 ● Серия: «Заклятые миры» ● 349 стр. ● 4000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● отчасти — Клайв С. Льюис, цикл «Хроники Нарнии»

Если попытаться кратко пересказать содержание романа «Королевство белок», получится стандартное женское фэнтези. Странная компания по дороге к намеченной цели попадает из рабства в рабство, из колодок в кандалы; время от времени кто-то из попутчиков умирает, но непременно в итоге оказывается жив; в конце концов герои побеждают Князя Тьмы и достигают всех своих целей, непременно разбившись на семейные пары и нарожав детей.

Однако на самом деле, как это часто бывает в современной фантастике, все не так просто. Осмелюсь утверждать, что данной книгой соавторы пытались разрешить важную для них проблему. Более того: осмелюсь предположить, что перед нами не фэнтези вообще. «Королевство белок» — притча о богоискательстве, смысле человеческого бытия и свободе выбора, дарованной каждому. Именно стремление сохранить свободу — не для того, чтобы добиться чего-то, а просто потому, что она — неотъемлемое свойство человека, — движет героями романа.

А герои, кстати, выписаны именно так, как положено делать это в притче. Это люди-символы, люди-типажи; мотивы их поступков не нуждаются в детальной прорисовке, потому что перед читателем почти архетипы. Берест, человек, меняющий мир и оттого становящийся вожаком; Ирица, воплощение сил природы, покладистая, добрая, но неспособная выйти за определенные рамки, предать свою сущность; Илла, научившаяся выживать в жестоком мире и превыше всего ставящая свою независимость; Зоран, наемник, всю жизнь выбиравший, в какую сторону идти, и наконец решивший выбрать, где остановиться; Хассем, ищущий Творца в себе и в мире; Энкино, поклоняющийся знанию и не доверяющий практике, которая противоречит теории. И — свобода выбора каждого из них. Она у всех разная, но одно несомненно: ограничить эту свободу может только сам человек. Конечно, его можно убедить в том, что ино-

ЦИТАТА

«Меня наймут, скажут: «Сегодня те, у кого знамена синие, будут враги». Ну и идешь на них. Правители, может, поссорились, или спорные земли у них, или за веру, или за еще какую-нибудь справедливость... Конечно, и от врага мы бегали. Правитель думает, что за него надо умирать. А наемник — нет, он так не думает. Наемник думает, что, если будет дураком и даст себя убить, кто тогда проплет его жалование?» (Зоран).

Это интересно

- «Королевство белок» — не единственный роман, чье действие происходит в мире, который авторы называют «Обитаемый мир». Планируется серия книг, которые тем не менее вряд ли станут прямым продолжением друг друга.
- В романе есть стихи, на удивление хорошие (к сожалению, в современном фэнтези это случается редко). Их пишут сами авторы, правда, не вместе, а по отдельности. Три из четырех стихотворений, встречающихся в книге, положены на музыку. С тем, что получилось, можно ознакомиться на сайте соавторов.

го пути нет, но решать все равно придется самому.

Немалое значение имеет также цель путешествия героев. Все очень разные, встретившиеся случайно, они, как ни странно, идут в одно место — домой. Однако их путешествие необычно, ведь дома-то у большинства из них нет. Получается, что надо не просто дойти до некоего места, а создать его. Сначала попутчики не особо задумываются о том, каким быть их дому, — скорее они знают, каким он уж точно не будет. Пережив унижение и нищету, герои романа пытаются построить такое Пристанище, где люди смогут стать счастливыми, а не будут вынуждены всю жизнь карабкаться на вершину иерархической лестницы. Мысль о том, что выделение «главных» всегда приводит к разделению общества на «высших» и «рабов», повторяется в книге, может быть, даже слишком часто. Авторы горячо протестуют против того, что основная масса людей — тупое быдло, которому нужен кнут; напротив, все сотворены равными, и в каждом есть искра Творца.

Весьма показательно, что страна «высших», созданная Князем Тьмы и отделенная от «падшего мира» магической стеной, оказывается в итоге крохотным клочком земли, где живет горстка людей, возмнивших себя центром Вселенной. Психология отверженных, считающих, что это они отвергли весь мир, очень хорошо выписана авторами — и абсолютно очевидно ущербна. Зато рабы, казалось бы, лишенные воли, запуганные, представшие быть людьми, обретая свободу и научившись с ней управляться, поражают чужеземцев своей сплоченностью.

Остается открытым вопрос, насколько правильно выбрана форма подачи авторской идеи. Возможно, приключенческое



фэнтези — не лучший антураж для разговора о смысле бытия и сущности Творца; по крайней мере, некоторые сюжетные повороты вызывают недоумение, а неубиваемые герои в фэнтези раздражают неимоверно. Возможно, стоило бы приблизить к притче сам стиль повествования, чтобы читателю стало понятнее, что с ним пытаются обсудить.

Стиль, к слову, весьма неровен. Удивительно точные авторские находки, великолепно написанные сцены соседствуют с откровенно неряшливыми, изобилующими грубыми ошибками начинающих страницами. Остается надеяться, что в дальнейшем мастерство авторов будет совершенствоваться.

Итог: если читать книгу как притчу, то в ней со многим можно поспорить, но поднимаемые авторами проблемы, без сомнения, важны и интересны. Это в первую очередь познание бога и самого себя, осознание собственной свободы как непереносимое условие бытия «настоящего человека». Если же оценивать «Королевство белок» по канонам фэнтези, то роману не хватает увлекательности, разнообразности сюжетных поворотов и в некоторой степени — убедительности.

Присутствуют

- всепобеждающая сила любви
- воскрешения из мертвых
- нечеловеческая психология
- философские рассуждения
- гладиаторские бои

Отсутствуют

- машина времени
- грустный конец
- окончательная победа
- гзги
- откровенные сцены

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

Мария Великанова

МЕСТЬ ЧЕРЕЗ ДВАДЦАТЬ ЛЕТ

АЛАН МУР, ДЭВИД ЛЛОЙД. V ЗНАЧИТ ВЕНДЕТТА
ALAN MOORE, DAVID LLOYD. V FOR VENDETTA



Антиутопия

Комикс • Перевод: М. Юнгер • Издательство: «Амфора», 2007 •
Серия: «Графический роман» • 292 стр. • 5000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Стив Перри «Человек, который никогда не промахивался»
- фильм «Бразилия» (1985)

В чем разница между террористом и борцом за свободу? В центре Лондона стоит памятник Оливеру Кромвелю — тому, кто отстранил от власти и лишил жизни законного английского короля. Гаю Фоксу, пытавшемуся взорвать парламент, посвящены лишь стишок да традиция сжигать чучело. И — «V значит Вендетта».

Хитрая улыбка маски Гая Фокса на обложке увесистого томика наверняка привлечет к нему внимание тех, кому по-

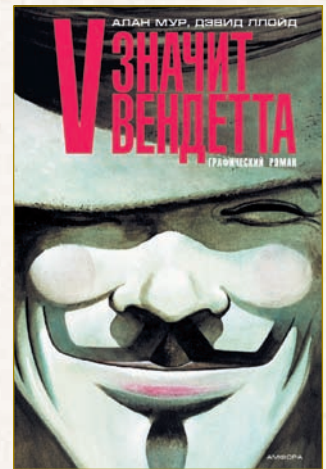
нравился одноименный фильм. Предупредим сразу: это две совершенно разные истории, объединенные разве что некоторыми сценами, идеями да персонажами.

Впрочем, даже об общих героях можно говорить лишь с натяжкой: имена и роли те же, а суть разная. Особенно заметны отличия в образе Лидера: в фильме он напоминает карикатурного Гитлера, а у Мура он сильный и волевой человек. Вместо опереточного тирана —

злодей-идеалист, готовый пожертвовать всем ради Британии. Да и сам V похож на маньяка-убийцу ничуть не меньше, чем на борца за свои идеалы. И стремится он не столько к демократии, сколько к абсолютной вседозволенности.

В комиксе перед нами не очередная вариация сюжета «одиночка против тоталитарной системы», а гораздо более глубокая и неоднозначная история. Да, в Британии тоталитаризм — но смогла бы страна выжить без него после ядерной войны? А методы V? Не ставят ли они террориста на одну ступень с режимом? А если да, то обесценивает ли это его победу?

Похвалы заслуживает почти все: диалоги, повороты сюжета, образы героев, насыщенность идеями. Но вот графика комикса явно устарела. Схематичный, почти лишенный цвета и деталей рисунок Ллойда может отпугнуть тех,



кто привык к современным комиксам. В то же время именно такой стиль создает мрачную и убедительную атмосферу тоталитарного государства.

Итог: не ждите от книги Мура и Ллойда визуальных красот, сосредоточьтесь на содержании, которое остается актуальным и сегодня. Тогда удовольствие и материал для размышлений вам гарантированы.

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

Дмитрий Злотницкий

Следим за развитием событий

«V значит Вендетта» — самое известное, но отнюдь не лучшее творение Алана Мура. Это почетное звание обычно отдают циклу «Страж» (Watchmen), единственному комиксу-лауреату «Хьюго». В следующем году должна выйти экранизация этой истории, и «Амфора» планирует выпустить «Стража» на русском языке.

БЕЗ ЖАЛОСТИ

Ю АЙДА. ШКОЛА УБИЙЦ. ТОМ 1
YU AIDA. GUNSLINGER GIRL



Фантастика «ближнего прицела»

Манга • Перевод: Д. Рагозин • Издательство: «Сакура-пресс», 2007 • Серия: «Манга!» • 192 стр. • 10000 экз. • Возрастной рейтинг: От 16 лет • «Школа убийц», часть 1

Италия, несколько лет тому вперед — или даже наше время. Правительственное Агентство собирает по всей стране девочек-инвалидов — сирот или тех, от кого готовы отказаться родители, — ставит их на кибернетические протезы, промывает им мозги, стирая память о прошлом, и превращает в идеальных убийц без страха и упрека. В паре с наставниками большеглазые киберы борются с террористами, устраняют неугодных политиков и выполняют прочие задания властей.

Взвалить на хрупкие подростковые плечи «взрослые» задачи — любимый ход создателей манги и аниме. Какому читателю не захочется вжиться в образ спасителя мира! Манга Ю Айды показывает, как это происходит на самом деле. Здесь нет психологических терзаний «Евангелиона», но от некоторых сцен — последней встречи Рико и Эмилио, вскользь брошенной фразы Генриетты о том, что ей удалили матку, — веет могильным холодом. И вот уже сам задаешься вопросом, кто перед нами: надцатилетние девушки или бездушные машины для убийства? Поисками ответа мучаются и сами героини, и их напарники.

Итог: надеюсь, что ближе к финалу манги (а она еще продолжает выходить и в Японии) мы сможем ответить на этот вопрос.



Петр Тюленев

ДА ЧТО ОН О СЕБЕ ВОЗОМНИЛ?!

АКИНО МАЦУРИ. МАГАЗИНЧИК УЖАСОВ. ТОМ 3
AKINO MATSURI. PETSHOP OF HORRORS

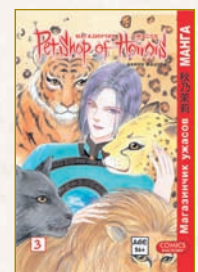


Городское фэнтези

Манга • Перевод: Е. Колотова • Издательство: «Фабрика комиксов», 2007 • 192 стр. • 4000 экз. • «Магазинчик ужасов», часть 3

Еще четыре почти не связанных между собой истории о графе Ди, владельце экзотического зоомагазина в Чайна-тауне. Идея «Гремлинов» получила у Акино Мацури неожиданное развитие. Если в фильме ужасные события следовали за нарушением условий контракта, то хозяин «Магазинчика ужасов» преподносит своим клиентам (и не только им) жестокие уроки по собственной инициативе. Сначала угощает золотую молодежь наркотиком — а потом скармливает парней, явившихся за новой дозой, своему новоприобретенному зверю. Дает на время девочке питомца — а когда срок истекает, собирается забрать взамен саму девочку. Впрочем, кого волнует мнение тех, чьими судьбами вертит граф Ди? Ведь он так любит животных, он такой стильный, он настолько выше всех этих людей — идеальный романтический герой! Сразу видно: он терпит рядом с собой неотесанного детектива Леона Оркотта только потому, что особенно выгодно выглядит на фоне этого громкого американца. Ведь ни у Оркотта, ни у всей штатовской полиции нет ровно никаких шансов покончить с извращенным произволом графа. Это вам не «Преступление и наказание».

Итог: когда все козыри сданы на одни руки, играть становится неинтересно.



Петр Тюленев

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

**JOHN RONALD REUEL TOLKIEN.
THE CHILDREN OF HURIN
ДЖОН РОНАЛЬД РУЭЛ ТОЛКИН.
ДЕТИ ХУРИНА**



Фэнтези

Обложка: А. Ли • Издательство: Houghton Mifflin, 2007 • 313 стр.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- финский эпос «Калевала»
- исландские и норвежские саги

Книга родоначальника современного фэнтези, увидевшая свет через тридцать с лишним лет после его смерти, позиционируется как «первый новый роман Толкина» со времен «Сильмариллиона». С одной стороны, так оно и есть: с тех пор не выходило ни одного полноценного произведения Профессора, а в многочисленных томах «Истории Средиземья» Кристофер Толкин собирал и комментировал разнообразные черновики и наброски отца, причем эти комментарии по объему порой значительно превосходили оригинальные тексты. С другой стороны, история детей Хурина уже печаталась в одной из таких компиляций — «Неоконченных преданиях Нуменора и Средиземья». Да и сам Кристофер в приложении упоминает об этом факте: «В «Неоконченных преданиях» я представил читателям несколько сокращенный текст [...] Я опустил несколько абзацев, потому что они были почти идентичны тексту в «Сильмариллионе».

Если вы знакомы с творчеством Дж. Р. Р. Т. только по «Властелину Колец», то, открыв «Детей Хурина», наверняка не узнаете, казалось бы, вдоль и поперек исхоженного Средиземья. Немудрено: действие новой книги разворачивается за тысячи лет до истории с Кольцом, на землях Белерианда, задолго до Фродо и Бильбо разрушенных и ушедших под воду. Жизнь здесь, как и во все эпические времена, и проще, и жестче. Идет постоянная война, и эльфы, уставшие от не-

скольких сотен лет непрерывных сражений, почти не отличаются по жестокости от орков. Они столь же просто могут предать своих союзников или убить тех, кто мешает им достичь своей цели — отобрать у Моргота сільмариллы.

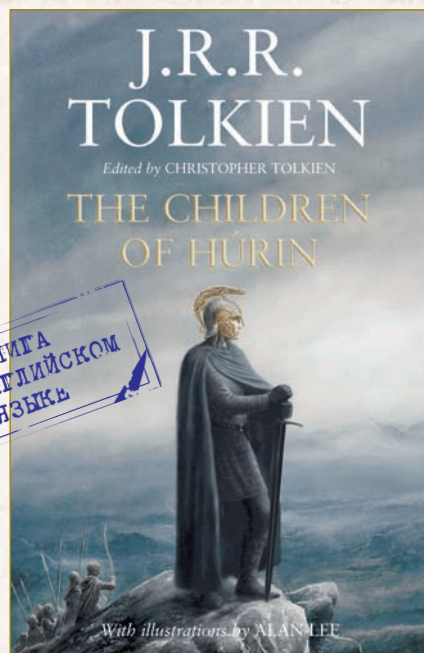
В очередной битве с Врагом армии эльфов и их союзников в очередной раз наголову разбиты. Хурин, один из предводителей людей и отец главного героя, оказывается в плену Моргота. Враг искушает его, но пленник тверд. В гневе Моргот проклинает упрямого и всех его потомков: «Тень моих мыслей всегда будет на них, куда бы они ни пошли, и моя ненависть будет преследовать их до конца мира». И действительно, проклятие преследует Турина Турамбара и его близких всю жизнь. Он убивает и предает своих друзей и возлюбленных, пытается избежать предначертанного, меняя имена: назвав себя «хозяином судьбы», Турин уверен, что проклятие не достигнет его. Он пытается жить как обычный человек — безуспешно. Вспыльчивый характер очень часто подводит сына Хурина, и тот не раз жалеет о содеянном — все впустую. Несмотря на все уловки главного героя, судьба оказывается сильнее его. Финал не становится неожиданностью: узнав, что его возлюбленной была родная сестра Низнор, Турин накладывает на себя руки.

Семья главного героя также в полной мере ощущает на себе проклятие. Низнор теряет память, а жена Хурина Морвен находит потерянных детей только после их гибели. Но и тогда кара Моргота не прекращает своего действия — однако об этом рассказано в других книгах о Первой эпохе.

Главный вопрос «Детей Хурина» — можно ли перебороть свою судьбу и уйти от предначертанного? Главный герой так и не смог победить проклятие. Больше того, очень часто он шел у него на поводу, руководствуясь подспудным ощущением: что бы я ни делал, мне не удастся избежать того, что предсказано. Да и Моргот не раз «помогал» Турину. В итоге герой снова и снова оказывался прижатым к стенке и продолжал катиться по наклонной. На мой взгляд, герой слишком легко сдавался: ведь всегда проще не сопротивляться, убедить себя в том, что проклятие не переборешь.

Роман изобилует слезливыми и сентиментальными сценами, которые Толкину не слишком хорошо удаются. Такие эпизоды очень неудачно смотрятся на фоне остального текста. И хотя книга заявлена как трагическая, иногда автор откровенно перегибает палку в попытке выбить из читателя слезу, и выходит весьма посредственно.

В «Детях Хурина», в отличие от других книг Толкина, совсем не присутствует по-



ЦИТАТА

Глаурунг снова заговорил, насмехаясь над Туринном: «Злыми были все твои дороги, сын Хурина. Неблагодарный приемный сын, изгой, убийца друга, укравший любовь, захватчик Нарготронда, отчаянный предводитель и предатель своего рода. Твоя мать и сестра живут в Дор-Ломине как рабы, в отчаянии и нужде. Ты же одеваешься, словно принц, они же ходят в обноски. Они томятся, тебя же это не тревожит. Твой отец, наверное, обрадовался бы, узнав, каков его сын, и он обязательно узнает».

эзия. Зато читатель может удовлетворить чувство прекрасного благодаря многочисленным иллюстрациям известного художника Алана Ли. Впрочем, вряд ли они будут перенесены без потерь в русское издание. Как и все посмертные книги Толкина, томик снабжен обширными примечаниями его сына Кристофера. Эти комментарии помогут читателям, особенно тем, кто знает Средиземье исключительно по «Властелину Колец» (не дай бог только по фильму) понять историю создания романа и его отличия от опубликованных прежде вариантов.

Итог: поскольку на русском языке «Неоконченные предания» выходили очень маленьким тиражом и остались практически незамеченными широкими массами, эта книга будет интересна многим читателям. Те же, кто читал «Сильмариллион» или «Неоконченные предания», не почерпнут из нее почти ничего нового.

Присутствуют

- дружба и взаимовыручка
- предательство и подлость
- эльфы, гномы и драконы

Отсутствуют

- космос и фантастика
- оптимизм
- хоббиты

СЮЖЕТ	7	ОЦЕНКА МФ
МИР	9	
ПЕРСОНАЖИ	7	
СТИЛЬ	8	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	10	8

Владимир Обручев

Это интересно

Изначально рассказ о детях Хурина был одной из трех повестей, которые автор написал в 1916—1919 годах. Помимо «Сильмариллиона» и «Неоконченных преданий», версии этого сюжета присутствуют во второй части «Книги Утраченных сказаний» (второй том «Истории Средиземья») и в «Лэ о детях Хурина» (третий том «Истории Средиземья»).



Коллекционное издание «Детей Хурина»



КОНЕЦ СВЕТА: ПОСОБИЕ ПО ВЫЖИВАНИЮ

ДЖОН УИНДЕМ. ДЕНЬ ТРИФФИДОВ
JOHN WYNDHAM. THE DAY OF THE TRIFFIDS

Научная фантастика, постапокалипсис

Роман (в одноименном сборнике) • Перевод: С. Бережков • Издательство: «АСТ», 2002 • Серия: «Классика мировой фантастики» • 781 стр. • 10000 экз.



ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Джордж Стюарт «Земля пребывает вовеки»
- Джон Кристофер «Смерть травы»
- отчасти — Артур Конан Дойл «Отравленный пояс»

Жизнь на Земле хрупка и зависит от множества случайностей.

Человечество балансирует на грани, и чем дальше заходит наука, тем тоньше эта грань.

Вот два главных постулата антиутопий, романов-катастроф и постапокалипсиса. Либо к случайности, либо к закономерности можно свести, пожалуй, любой сценарий гибели человечества. Классик английской фантастики Джон Уиндем в самом известном своем романе соединил и то, и другое.

Случайность так и не выясненной природы: таинственный метеоритный дождь, фешерическое зрелище, волшебной красоты ночь — и страшное утро, когда все, кто любовался этим широко разрекламированным шоу, проснулись ослепшими. И закономерность: триффиды, продукт биологических изысканий, ценнейшее, сверхприбыльное — и почти совсем не изученное растение. Растение, распространившееся по всему земному шару в результате неудачной попытки выкрасть экспериментальный образец из секретных лабораторий Советского Союза; классический пример опасного изобретения, контроль над которым утерян.

Что чувствует человек, проспавший конец света? Билл Мэйсен, один из немногих

сохранивших зрение счастливых, однажды испытывает это на своей шкуре. А заодно узнает и все возможные варианты ответов на куда более интересный вопрос: как поведут себя люди, больше не связанные законами общества? Быть зрячим среди слепых — опасно это или выгодно? Кто-то будет спасать себя, кто-то попытается помочь другим. Но и здесь выбор не так-то прост. Где истинная жестокость, в чем большая ответственность: помогать ослепшим искать пропитание — или бросить их умирать ради попытки спасти будущее человечества? Как строить жизнь тем, кто выбрал второй путь? Билл, и мы вместе с ним, сталкивается со всем спектром возможных решений: от христианских общин до феодальной военной диктатуры. Но какой бы путь ни избрали отдельные группы выживших, всем угрожает общая опасность — триффиды.

Рухнувший порядок, всеобщая паника — «конец света» в самом прямом и страшном смысле! — и растения-хищники, открывшие сезон охоты на беспомощную слепую дичь. «Забавные уродцы», которые оказались наделены интеллектом, способностью передавать друг другу информацию и — самое страшное! — обучаться. Новые хозяева Земли. Если бы не триффиды, шансы человечества, несомненно, были бы больше. Но — порождение рук человеческих загнало людей в резервации, а чтобы справиться с триффидами, нужно возродить общество на том уровне, когда оно может заниматься научными изысканиями, — а не тратить все ресурсы на отчаянные и почти безнадежные попытки выжить.

Рассуждениями о путях спасения человечества занято немало страниц — что, пожалуй, может отвратить от книги тех, кто привык пролистывать долгие разговоры в поисках действия. Однако рассуждения эти неотделимы от сюжета: каждый путь соответствует взглядам и убеждениям кого-либо из героев и показан не только на словах, но и на деле. Показан жестко, страшно, со всеми собственными ему издержками и перегибами. Удивительно, но при этом в книге вовсе нет обреченности. В чем-то новый мир лучше старого, утверждает автор вместе со своим героем, и если уж пытаться возродить былое — то с очень большой оглядкой. Среди настоящих проблем и опасностей рождаются и подлинные чувства, и настоящие, достойные



ЦИТАТЫ

- «Смотрите, какие сложные процессы мы используем, чтобы получить съедобный продукт из триффидов. А теперь поменяйте нас местами. Что нужно сделать триффиду? Ужалить, подождать несколько дней и приступить к еде, только и всего» (Уолтер Лакмор, специалист по триффидам — задолго до катастрофы).
- «Там наверху было и, может быть, есть неизвестное количество боевых спутников, вращающихся вокруг Земли. Как множество спящих смертей, ожидающих кого-либо или чего-либо, чтобы осуществиться. Что было в них? Ты не знаешь, я не знаю. Высокосекретная начинка. Всё, что мы слышали, — это догадки: расщепляющиеся материалы, радиоактивная пыль, бактерии, вирусы... Теперь представь себе, что один тип был сконструирован специально, чтобы испускать излучение, непереносимое нашими глазами: что-то обжигало их или, как минимум, повреждало оптический нерв?..» (Билл — Джозелле; из фрагментов, не вошедших в первое русское издание по цензурным соображениям).

цели — то, чего не хватало героям в повседневной рутине донельзя регламентированного общества. Конечно, с этим можно спорить: слишком большая цена заплачена за такую полноту жизни. А можно и задуматься: что же не так в нашем мире, если даже такая альтернатива может показаться благом?

Итог: безусловно, классика жанра! Книга невелика по объему, но в ней спрессовано куда больше и событий, и мыслей, чем в иных эпопеях на аналогичную тему.

Присутствуют

- конец человеческой цивилизации
- страх одиночества
- любовь как спасительный якорь
- сдержанность изложения

Отсутствуют

- злобные пришельцы
- безнадежность
- излишний натурализм
- счастливый конец

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

Алла Гореликова

Это интересно

- Из первого русского издания были выкинуты многие намеки и прямые упоминания Советского Союза, изображенного Империей Зла. Нет их и в некоторых переизданиях.
- Канонический перевод «Дня триффидов» на русский (С. Бережков) принадлежит Аркадию и Борису Стругацким.
- Экранизация «Дня триффидов» (1962) — режиссерский дебют Фредди Френсиса — оставляет желать лучшего не только по части спецэффектов, но и на сюжетном уровне.
- Всеобщее повеление писать продолжения не минуло и эту книгу. Действие романа Саймона Кларка «Ночь триффидов» происходит через тридцать лет после катастрофы, его герой — сын Билла Мэйсена.
- Педагогами Хабаровского края берется на вооружение сюжетно-ролевая игра «Ночь триффидов», созданная на основе романа Уиндема. Цели игры — отработка взаимовыручки в коллективе, поведения и общения в экстремальных ситуациях, а заодно урок по строению человеческого глаза.



МИФОЛОГИЯ КОСМОНАВТИКИ

ГАНС-УЛЬРИХ ФОН КРАНЦ
СВАСТИКА НА ОРБИТЕ

Обложка: И. Волкогонова ■ Издательство: «Невский проспект», «Вектор», 2007 ■ Серия: «Лабиринты истины» ■ 192 стр. ■ 3000 экз.

В последнее время отечественные писатели часто подписывают книги экзотическими псевдонимами. Чтобы понять, что Ганс-Ульрих фон Кранц — российский (и довольно безграмотный) автор, достаточно заметить, как он расшифровывает название ракет «Фау» — «чудо-оружие» (любой немец знает, что это «оружие возмездия»). Под одной обложкой фон Кранц собрал все самые фантастические мифы из истории космонавтики, обильно приправив их «фактами» о базах НЛО в Антарктиде, экспериментах нацистов по созданию «сверхчеловека», экспедициях в Атлантиду и Шамбалу. Автор не сомневается, что первым космонавтом планеты был немец, но настолько «доработанный» на генном уровне, что его нельзя назвать человеком! Таким образом, пишет фон Кранц, первым человеком в космосе все-таки стал Юрий Гагарин. Спасибо и на этом!

Итог: псевдоисторическое исследование, выдаваемое для пущего эффекта за мемуары. Сгодится только тем, кто коллекционирует конспирологическую литературу с оккультным уклоном.

Антон Кадман



СВИНОПАСЫ И КОРОЛИ

ГРИГОРИЙ БОНДАРЕНКО
ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ ДРЕВНИХ КЕЛЬТОВ

Издательство: «Молодая гвардия», 2007 ■ Серия: «Живая история: Повседневная жизнь человечества» ■ 400 стр. ■ 5000 экз.

Пожалуй, мало найдется языческих культур, которые восприняли и переосмыслили бы христианство так, как это сделали обитатели древней Ирландии. Не зря ведь еще в 12 веке иноземцы воспринимали ее как страну, полную языческих нравов, а св. Бернар писал о «варварстве» ирландцев. Они всегда были наособицу — и христианство у них было свое, особое. Культура неписьменная, придававшая огромное значение сказительской традиции, не канула в веках.

О ней, о том, как и чем жили древние кельты, об их чудотворцах-свинопасах и жрецах-королях, и о многом другом — книга известного ученого Григория Бондаренко. Основанная на исследовании первоисточников, в том числе не издававшихся на русском, она живо и увлекательно рассказывает о мировоззрении и быте древних ирландцев. Ну а в примечаниях — бонус: перевод самого раннего жизнеописания крестителя Ирландии, святого Патрика.

Итог: умная книга, которая порадует не только безудержных кельтоманов, но и всех, кто интересуется историей и мифологией.

Владимир Пузий



«И ПЫТАЛИСЬ ПОСТИЧЬ МЫ, НЕ ЗНАВШИЕ ВОЙН...»

КЕЛЛИ ДЕВРИЗ, МАРТИН ДОГЕРТИ, ЙЕН ДИККИ, ФИЛЛИС ДЖЕСТАЙС, КРИСТЕР ЙОРГЕНСЕН.
ВЕЛИКИЕ СРАЖЕНИЯ СРЕДНИХ ВЕКОВ. 1000—1500
KELLY DEVRIES, MARTIN DOUGHERTY, IAIN DICKIE, PHYLLIS G. JESTICE, CHRISTER JORGENSEN.
BATTLES OF THE MEDIEVAL WORLD. 1000—1500

Перевод: А. Колин ■ Издательство: «Эксмо», 2007 ■ Серия: «История военного искусства» ■ 224 стр. ■ 4000 экз.

Помните притчу о слепых мудрецах, которые пытались понять, что такое слон? Нак и с историей: чтобы объективно оценить то или иное событие, хорошо бы посмотреть на него с разных точек зрения.

Некоторые утверждают, что вся история Средних веков — это история войн, что в них, как в зеркале, отобразились изменения, происходившие в жизни и в сознании людей того времени. Ведь войны — это не только сам процесс смертоубийства, это хитросплетения интриг и крючкотворные уловки юристов, памятники кондотьерам и рыцарские надгробия, музыка менестрелей и героический эпос... Разумеется, гармония целого мира не стоит единой слезинки ребенка, и уж подав-

но все произведения искусства не оправдывают и не отменяют тех жестокостей, зверств, горя, которые приносили с собой войны. Однако для того, чтобы лучше понять природу человека, погрузиться в историю, проследить, как менялось представление наших предков о мире и о себе, войны — интересный источник знаний. Точнее, не сами войны, а то, что они после себя оставили.

В книге «Великие сражения Средних веков» коллектив авторов и попытался посмотреть на войну с разных точек зрения. Этот внушающий уважение труд недавно вышел на английском — и вот уже издан у нас. Первым делом обращает внимание на иллюстрации: их здесь много, и самых раз-

ных. Схемы сражений и карты местности, гравюры и картины, фотографии монет, скульптур, пейзажей, рисунки оружия, воинов и воинских лагерей... Настоящий праздник для любителей подобной тематики!

Но если в подобных книгах текст обычно становится вспомогательным элементом, то в «Великих сражениях» он не менее важен, чем иллюстрации. Авторам удалось пройти по тонкой нити и не дать крен ни в область научных заумствований, ни в сторону откровенной «попсни». Добавим к этому перевод, качественный и снабженный примечаниями, учитывающий нюансы и расхождения в трактовке тех или иных событий отечественными и зарубежными историками.

Конечно, за пять сотен лет произошло не двадцать, а намного больше сражений, которые можно было бы назвать великими. Однако авторы не пошли на поводу у дурацкой тенденции и взяли не количеством, а качеством. Главы, посвященные той или иной битве, содержательны, в них опи-



саны не только самые общие данные, но проведен анализ сражения, его предпосылки и т. п. К счастью, обходится без набивших оскомину мифов: в главе о битве на Чудском озере 1242 года с иронической улыбкой упоминаются «ломающийся лед и тонущие рыцари». Да и образ Александра Невского не идеализирован, как это обычно бывает: авторы честно пишут о его неоднозначных отношениях с Ордой.

Итог: классный подарок всем, кого по-прежнему пьянит запах борьбы, слетая с пожелтевших страниц.

Владимир Пузий

«ТАРЕЛКАМИ» ПУГАЮТ...

МИХАИЛ ГЕРШТЕЙН
ТАЙНЫ КРУШЕНИЙ НЛО

Обложка: И. Валеулина • Издательство: «АСТ», «Сова», 2007 • Серия: «Все тайны Земли» • 412 стр. • 5000 экз.

Михаил Герштейн давно занимается феноменом НЛО и заработал репутацию «взвешенного» уфолога. Он считает, что задача уфологии как раз и состоит в том, чтобы расследовать различные слухи и городские легенды и, отсеив ложное, подобраться к Истине. Систематизировав, сведя в таблицу, досконально изучив многочисленные истории о наблюдении катастроф НЛО и показания «очевидцев», которые утверждают, будто бы держали в руках обломки «летающих тарелок» и видели мертвых гуманоидов в Зоне-51 или Ангаре-18, автор элементарным образом доказывает, что все эти истории и показания — фальшивки. Герштейн убежден, что аппараты с такими характеристиками, какие иногда демонстрируют НЛО, разбиваются крайне редко. А если разбиваются, то их обломки обязательно будут уничтожены спасателями с другого НЛО.

Итог: интересная книга с претензией на энциклопедичность. Рекомендуются к прочтению тем, кто увлекается НЛО, но хотел бы составить по поводу этого загадочного феномена свое собственное мнение.

Антон Кадман



ИСТОРИЯ, ЗАСТЫВШАЯ В КАМНЕ

АЛЕКСАНДР ВЛАСОВ, ГРИГОРИЙ ЭЛЬКИН
ДРЕВНЕРУССКИЕ КРЕПОСТИ СЕВЕРО-ЗАПАДА

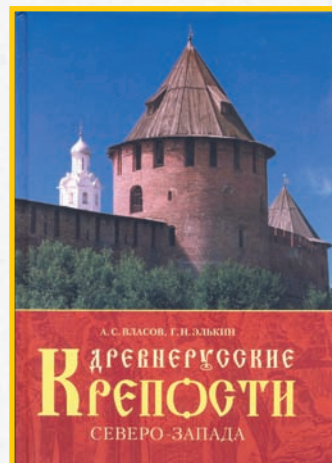
Издательство: «Паритет», 2007 • 480 стр. • 3000 экз.

Вот было бы здорово изучать историю не только по учебникам, но и по историческим памятникам! Взять те же крепости: ведь в России их хватает, самых разных. И каждая, по сути, своеобразный срез истории, каждая отображает свою эпоху.

Исходя из этого принципа, авторы «Древнерусских крепостей Северо-Запада» и написали свою книгу. Она вряд ли станет откровением для профессиональных ученых, зато придется по сердцу всем, кого интересует история русских крепостей. Простым, доходчивым языком авторы рассказывают о детинцах, башнях, кремлях... Правда, иногда при этом они сбиваются на стиль газетных статей: «...по московским понятиям, любая попытка наладить политические контакты с зарубежьем без ведома Великого князя однозначно расценивалась как измена», — но это общая беда для нынешнего книгоиздания: хороших редакторов на всех не хватает.

Итог: да, по такой книге историю учить было бы интересно. К тому же том богато и удачно иллюстрирован фотографиями, схемами, гравюрами...

Владимир Пузий



ПОДТАЯВШАЯ СЛАДОСТЬ

ИГОРЬ БОГДАНОВ
ЛЕКАРСТВО ОТ СКУКИ,
ИЛИ ИСТОРИЯ МОРОЖЕНОГО

Издательство: «Новое литературное обозрение», 2007 • Серия: «Культура повседневности» • 192 стр. • 3000 экз.

Серия «Культура повседневности» — одна из самых увлекательных, да и о происхождении мороженого книги выходят не каждый день. Только представьте: древние рецепты, рождение первых кафе-мороженых, история связанных с ним изобретений... Интересно же!

Увы, бездарный рассказчик способен испортить самую благодатную тему! Автор «Лекарства от скуки» ее же и навеивает. Он то удручающе банален и высокопарен («если еще можно встретить индивидуума, который не знает, что такое двигатель внутреннего сгорания [...], то нет человека, который не ел мороженого»), то поражает открытиями («вообще комбинезон — изобретение эскимоса»), а уж многословен — безудержно!.. Умиляют и приложения, где наряду с произведениями Зоценко, Северянина, Мандельштама красуется графоманская «Песенка про вечер, который шел на день рождения».

Итог: ну, разве что вам срочно нужно написать реферат по истории мороженого... да нет, и в этом случае купите лучше порцию пломбира! А ведь могла получиться интересная книга...

Владимир Пузий



КОСМОГОНИЯ ДЛЯ ДОМОХОЗЯЕК

КСЕНИЯ ЮРЬЕВА
РОЖДЕНИЕ И СМЕРТЬ ВСЕЛЕННОЙ:
КОГДА СЛУЧИТСЯ НОВЫЙ БОЛЬШОЙ ВЗРЫВ?

Обложка: И. Валеулина • Издательство: «Феникс», 2007 • Серия: «Х-файлы» • 190 стр. • 5000 экз.

Книга производит странное впечатление. Начав за здоровье — с рассказа о том, как ученые приходили к пониманию устройства Вселенной в ее развитии, Юрьева заканчивает за упокой: безапелляционно громит существующие представления в угоду личным предпочтениям. Ну не нравится мне гипотеза Большого Взрыва, сообщает автор, а значит, она неверна! При этом в качестве опровержения приводятся другие мнения о возникновении Вселенной, например, давно опровергнутая теория Фреда Хойла о Вселенной как о бесконечном пылевом облаке и оккультная теория Ганса Гербигера, считавшего, что наш мир появился из схватки огня со льдом. Автор подчеркивает: если среди ученых нет единства во взглядах на происхождение Вселенной, то и слушать их не стоит, а можно сразу обратиться к... Библии. Уж «Книга книг» точно содержит ответы на все вопросы мироздания.

Итог: книга явно рассчитана на домохозяйку, у которых нет времени и желания вникать в нюансы современной физики. Конечные выводы остаются на совести автора.

Антон Кадман



НАУЧНО-ПОПУЛЯРНАЯ ЛИТЕРАТУРА

Дмитрий Злотницкий



ДИСКИ НОМЕРА



В этой рубрике мы рассказываем о лучших аудиоверсиях романов отечественных и зарубежных фантастов, а также об альбомах тех музыкальных коллективов, творчество которых напрямую связано с фэнтези и фантастикой. Если в случае с аудиокнигами принадлежность

к фантастическим жанрам вопросов обычно не вызывает, то относительно того, что считать фантастической музыкой, могут быть разногласия. Поэтому при отборе пластинок наши авторы руководствуются прежде всего текстами и общей концепцией альбомов.



В ПОИСКАХ ДРЕВНИХ ТАИН

КЭТРИН НЭВИЛЛ
МАГИЧЕСКИЙ КРУГ

Издатель: «Аудиокнига», 2007 • Время звучания: 22 часа • Носитель: 2 CD • Формат: mp3

Аудиокнига

Окультные тайны Третьего Рейха, давно обосновавшиеся на страницах псевдоисторических исследований, постепенно проникают и в художественную литературу. Примером того может служить роман «Маги-

ческий круг», который обязательно стал бы сенсационным и вызвал бы нескончаемые споры, если бы не был откровенно вторичен да хотя бы к «Коду да Винчи». Несмотря на это, российский тираж романа, по всей види-

мости, был распродан, иначе вряд ли книгу выпустили бы на диске. Разумеется, текст это не спасло: если поклонникам детективов с элементами альтернативной истории еще стоит обратить внимание на «Магический круг», то остальных книга вряд ли заинтересует.

Итог: средний по качеству роман во вполне профессиональной адаптации. Подойдет, чтобы не соскучиться в долгой дороге, но если вре-



мя вам дорого, лучше уделить внимание какому-нибудь другому произведению.

Дмитрий Злотницкий



СТЕКЛЯШКА ВМЕСТО ДРАГОЦЕННОСТИ

РОДЖЕР ЖЕЛАЗНЫ
ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА

Издатель: «Аудиокнига», 2007 • Время звучания: 9 часов • Носитель: 1 CD • Формат: mp3

Аудиокнига

Книги Желязны полюбили нашему читателю, едва начали выходить на русском языке. Неудивительно, что его произведения регулярно переиздаются, в том числе и в аудиоформате. Однако на этот раз

популярность писателя сыграла дурную шутку. Похоже, создатели адаптации «Девяти принцев Амбера» понадеялись на известность Желязны и не приложили должных усилий, работая над диском. Мастерство чтеца ос-

тавляет желать лучшего: интонации почти не передают характеров героев, прямая речь одного персонажа неотличима от речи другого. Актер даже не пытается играть голосом, а просто механически начитывает текст. Все это сделало самое знаменитое произведение Желязны совершенно бездушным.

Итог: к сожалению, данное издание может лишь ознакомить слушателя с событийным рядом первой части



«Хроник Амбера», но совершенно не передает ни стиля писателя, ни атмосферы его мира.

Дмитрий Злотницкий



ФОНТАН ИДЕЙ

THE FOUNTAIN
MUSIC FROM THE MOTION PICTURE

Издатель: Nonesuch Records, 2006 • Число композиций: 10

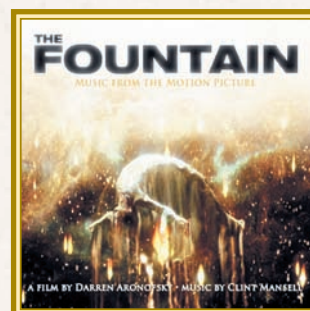
Саундтрек

Композитор Клинт Манселл получил известность именно благодаря режиссеру Даррену Аронофски: вместе они работали над «Пи», «Реквиемом по мечте», и вот теперь — над «Фонтаном». Конечно, на новом дис-

ке нет столь запоминающихся дорожек, какой была основная тема «Реквиема...», но в целом музыка к кинофильму выполнена на очень высоком уровне. Мистические, тревожные мотивы вкупе с визуальными идеями режиссера со-

здали поистине мощную атмосферу, в которую зритель погружается с первых же кадров. Сочетание классического исполнения и оригинальных находок блестяще передают тяжелый дух вечного поиска и стремления к совершенству.

Итог: саундтрек можно назвать хорошим в трех случаях: когда без него фильм теряет половину обаяния, когда он запоминается, а также когда его можно слушать как обычную музыку, в отрыве от



кино. Все это есть у работы Клинта Манселла.

Константин Бобов





КРЕПОСТНОЙ ДИМА

DIMMU BORGIR* IN SORTE DIABOLI

Издатель: Nuclear Blast, 2007 ● Число композиций: 9 (+3 бонусные)

Музыкальный альбом

Норвегия — это газовые платформы, викинги и ветераны симфо-блэк-металла Dimmu Borgir (хотя сами музыканты не считают свое творчество блэком). Вместо нескольких песен со страшными словами их новый кон-

цептуальный альбом рассказывает историю перехода помощника христианского священника в сатанизм. Европейский релиз включает в себя CD, DVD с клипом, 32-страничный буклет и... зеркальце, чтобы читать тексты (некто-

рые напечатаны в стиле Леонардо да Винчи, то есть зеркально). Оркестровые аранжировки внезапно (иногда слишком резко) сменяются чистейшей брутальщиной. Вокал Шаграта чаще всего напоминает рассказ, а не пение, на фоне которого звонкий вокал Вортекса выглядит неуместно.

Итог: лучшее средство, чтобы свести с ума поклонников «Дома-2». Жаль, что жанр постепенно вымирает. Играть



быстрее и орать злее — это еще не значит становиться лучше.

Михаил Попов

ОЦЕНКА
MP
7



КАК ПОРАДОВАТЬ, НЕ БАЛУЯ

CATHARSIS БАЛЛАДА ЗЕМЛИ

Издатель: Ironclad, 2007 ● Число композиций: 5

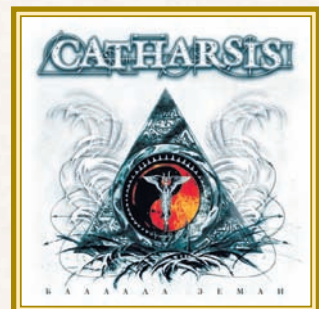
Музыкальный альбом

На российской металлической сцене не так уж много заслуженных, творчески состоявшихся коллективов — а те, что есть, нечасто радуют новыми дисками. После двухлетнего перерыва Catharsis выпустил студийный

альбом «Баллада земли», где нашлось место лишь трем сравнительно новым песням, паре ремиксов да бонусу в виде видеороликов. Стиль Catharsis не изменился ни на йоту: как и прежде, скоростные, «боевые» дорожки ужи-

ваются с лиричными балладами. Кстати, стихи могут показаться похожими на лирику «Арии»: большая часть из них принадлежит перу незабвенной Маргариты Пушкиной.

Итог: подобные релизы интересны прежде всего преданным поклонникам коллектива. Любители группы останутся довольны, хотя наверняка потребуют «продолжения банкета». И в этом — основной недостаток диска: апетит разжигает, а нового



альбома, по всей видимости, еще ждать и ждать.

Дмитрий Злотницкий

ОЦЕНКА
MP
7



СЛУШАЙ МЕНЯ, ПОЙ МЕНЯ

MARILYN MANSON EAT ME, DRINK ME

Издатель: Interscope Records, 2007 ● Число композиций: 11 (+4 бонусные)

Музыкальный альбом

Три года назад Мэнсон вылечился от алкоголизма, депрессии и пристрастия к анальгетикам, после чего его крепко «повернуло» на «Алисе в стране чудес» и вампиров. На этой почве он затеял съемки фильма «Фантазмагория: Виде-

ния Льюиса Кэрролла», сыграл бармена в вампирском ужастике Rise и выпустил новый альбом. Со-режиссером клипа на песню Heart-Shaped Glasses стал сам Джеймс Кэмерон.

«Забойных» наигрышей в альбоме нет. Большинство

песен грустные (если, конечно, коммерческая шизофрения бывает такой). Мэнсон тяготеет к протяжному вокалу, хоровой поддержке, простым ритмичным ударным, а также несложным, но запоминающимся гитарным проигрышам. Вампирская тематика идет вперемежку с кэрролловской безо всякой видимой связи.

Итог: Мэнсон перестал зарабатывать на протестах против денег. Теперь он поет



исключительно о своих глюках, и делает это просто здорово.

Михаил Попов

ОЦЕНКА
MP
9



НЕТ МАСКАРАДА БЕЗ МУЗЫКИ

MUSIC FROM THE SUCCUBUS CLUB

Издатель: Dancing Ferret, 2000 ● Число композиций: 13

Музыкальный альбом

Музыкальный сборник, основанный на «Мире Тьмы» от White Wolf, — какой поклонник вампирской тематики пройдет мимо подобной рекомендации? И альбом действительно заслуживает внимания, причем самой широкой

аудитории, ведь в создании пластинки участвовало целых тринадцать групп. Почти все эти коллективы известны в «своих» жанрах, а это и стандартный готический металл, и поп-рок, и дарквейв... Как ни странно, столь разнообразные

стили органично уживаются на одном диске. Возможно, дело в том, что и сам «Мир Тьмы» многообразен, как и населяющие его вампирские кланы, каждому из которых посвящено по одной песне. С другой стороны, явно не все слушатели оценят стилистическую пестроту диска: кому-то понравятся одни группы, кому-то — другие. Но это единственный минус альбома.

Итог: сборник удивительно точно передает атмосферу



мира вампирских интриг и вечного кровавого одиночества.

Дмитрий Злотницкий

ОЦЕНКА
MP
9

* Темная крепость (исл.).

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

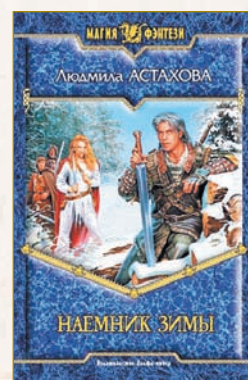
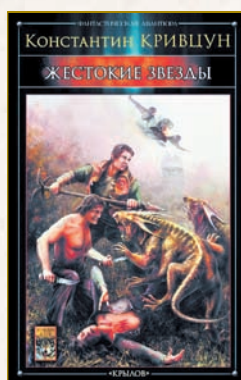
АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
	Научная фантастика. Ренессанс	«Азбука-классика», 2007	«Лучшее за год»	Фантастика	Межавторский сборник
Ричард Бейкер	Приговор	«Азбука-классика», 2007	«Забывшие королевства»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	«Война Паучьей Королевы», часть 3
Джин Брюэр	Планета Ка-Пэкс	«АСТ», 2007	«Альтернатива. Фантастика»	Фантастика, триллер	«Ка-Пэкс», часть 1
Элисон Бэрд	Камень Звезд. Империя Звезд *	«АСТ», 2007	«Золотая серия фэнтези»	Эпическое фэнтези	«Трон Дракона», части 1 и 2
Лорел Гамильтон	Прикосновение полуночи	«АСТ», 2007	«Холод страха»	Мистический детектив	«Меридит Джентри», часть 4
Ричард Дейч	Ключи от рая	«Эксмо», 2007	«Книга-загадка, книга-бестселлер»	Конспирологическая фантастика	
Пол Ди Филиппо	Нечеткое дробление	«АСТ», 2007	«Альтернатива. Фантастика»	Путешествия между мирами	
Филип Дик	Всевышнее вторжение	«Амфора», 2007		Психоделия, философская фантастика	Продолжение книги «ВАЛИС»
Стивен Дональдсон	Война Иллеарта *	«Эксмо», 2007	«Короли Fantasy»	Эпическое фэнтези	«Хроники Томаса Ковенанта», часть 2
Джинн Калогридис	Князь вампиров	«Эксмо», 2007	«Книга-загадка, книга-бестселлер»	Готика, мистика	Продолжение книг «Договор с вампиром» и «Дети вампира»
Артур Кларк	Свидание с Рамой *	«Эксмо», 2007	«Гиганты фантастики»	Научная фантастика	Авторский сборник
Сюзанна Кларк	Дамы из Грейс-Адье и другие истории	«АСТ», 2007		Историческое фэнтези, фэнтези-реализм	Рассказы из мира книги «Джонатан Стрендж и мистер Норрелл»
Дин Кунц	Ключи к полуночи	«Эксмо», 2007	«Дин Кунц. Коллекция»	Триллер, мистика	
Урсула Ле Гуин	Проклятый дар	«Эксмо», 2007	«Звезды фантастики»	Фэнтези	«Хроники Западного края», часть 1
Кирстен Миллер	Кики Страйк — девочка-детектив	«Эксмо», 2007		Детско-юношеская фантастика	
Энн Маккефри, Меседес Лэки	Корабль, который искал	«Эксмо», 2007	«Хроники Перна»	Космическая опера	Brainship, часть 3
Сэнди Митчелл	Ледяные пещеры	«Азбука-классика», 2007	Warhammer 40000	Космический боевик, новеллизация настольной игры	Продолжение книги «За Императора!»
Гарт Никс	За стеной	«АСТ», 2007		Детское фэнтези	Сборник рассказов
Энн Райс	Черная камня	«Эксмо», 2007	«Энн Райс. Королева мистики»	Мистика	
Кристофер Сташефф	Чародей поневоле *	«Эксмо», 2007	«Шедевры фантастики»	Острозащитное магическое фэнтези	«Чародей поневоле», часть 1
Майкл Уайт	Равноденствие	«АСТ», 2007		Триллер, криптоистория	
Маргарет Уэйс	Проклятие мертвых богов	«Азбука-классика», 2007	«Сага о Копье»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	Dark Disciple, часть 2
Джаспер Ффорде	Беги, Четверг, беги, или Жесткий переплет	«Эксмо», 2007		Постмодернизм, стимпанк, литературный детектив	«Четверг Нонетот», часть 2
Робин Хобб	Корабль судьбы *	«Эксмо», 2007	«Короли Fantasy»	Фэнтези	«Сага о живых кораблях», часть 3
Пэт Ходжилл	Маска бога	«Азбука-классика», 2007	Gold Collection	Эпическое темное фэнтези	Продолжение книги «Поступь бога»



* Переиздание выходившей ранее книги

РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
Олег Авраменко	Игры Вышнего мира	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Эпическое фэнтези	Продолжение книг «Все Грани мира» и «Грани Нижнего мира»
Кирилл Алексеев	Пожиратель мух	«Крылов», 2007	«Фантастическая авантюра»	Триллер, славянское фэнтези	
Людмила Астахова	Наемник Зимы	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Остросюжетное фэнтези	
Андрей Белянин	Посрамитель шайтана *	«Альфа-книга», 2007		Путешествия между мирами, юмор	Продолжение романа «Багдадский вор»
Виталий Бодров	Кровь Титанов. Кольцо из чистого дерева	«Альфа-книга», 2007		Ироническое приключенческое фэнтези	«Кровь Титанов», часть 4
Степан Вартанов	Тысяча ударов меча *	«АСТ», 2007	«Звездный лабиринт»	Остросюжетное фэнтези, киберпанк	Продолжение книги «Смерть взаймы»
Алексей Волков	Командор Петра Великого	«Крылов», 2007	«Историческая авантюра»	Альтернативная история, приключения	«Командор», часть 5
Алла Гореликова	Зерна огня	«Крылов», 2007	MK-fantasy	Приключенческое фэнтези	«Корона», часть 3
Алексей Евтушенко	Стража Реальности	«Эксмо», 2007	«Абсолютное оружие»	Путешествия между мирами	
Андрей Ерпылев	Город каменных демонов	«Крылов», 2007	«Фантастическая авантюра»	Городское фэнтези, мистика, триллер	
Иван Ефремов	Звездные корабли *	«Эксмо», 2007	«Отцы-основатели: русское пространство»	Научная фантастика	Авторский сборник
Василий Звягинцев	Скорпион в янтаре. Том 1	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Путешествия между мирами, хроноопера	«Одиссей покидает Итаку», часть 13
Василий Звягинцев	Скорпион в янтаре. Том 2	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Путешествия между мирами, хроноопера	«Одиссей покидает Итаку», часть 13
Роман Злотников, Антон Краснов	Леннар. Псевдоним бога	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	«Леннар», часть 3
Дмитрий Казаков	Война призраков *	«Альфа-книга», 2007		Остросюжетная фантастика	Романы «Война призраков», «Схватка призраков»
Дмитрий Казаков	Солнце цвета стали *	«Крылов», 2007	MK-fantasy	Героическое историческое фэнтези	Продолжение книги «Солнце цвета крови»
Константин Кривцун	Жестокие звезды	«Крылов», 2007	«Фантастическая авантюра»	Остросюжетная фантастика	
Сергей Куприянов	Маги нашего города	«Эксмо», 2007	«Абсолютное оружие»	Городское фэнтези	
Мария Куприянова	Анделор. Власть последнего Хранителя	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Фэнтези, путешествия между мирами	
Андрей Ливадный	Особое задание	«Эксмо», 2007	«Абсолютное оружие»	Остросюжетная космическая фантастика	
Святослав Логинов	Россия за облаком	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Хроноопера, деревенская проза	
Евгений Лукин	Алая аура протопарторга *	«АСТ», 2007		Ироническая фантастика, городское фэнтези	Из «баклужинского» цикла
Сергей Мусаниф	Возвращение чародея	«Альфа-книга», 2007		Ироническое фэнтези	
Илья Новак, Лев Жаков	Бешенство небес	«Эксмо», 2007	«Похитители миров»	Остросюжетное технофэнтези	«Похитители миров», часть 2
Виктор Ночкин	Львы и Драконы	«АСТ», 2007	«Заклятые миры»	Остросюжетное фэнтези	«Король-демон», часть 6
Ирина Оловянная	Маленький дьявол *	«Астрель», 2007	«Фантастика настоящего и будущего»	Военная фантастика	
Юлия Остапенко	Игры рядом *	«АСТ», 2007		Остросюжетное фэнтези	
Андрей Плеханов	Перезагрузка *	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Остросюжетная фантастика, киберпанк	Продолжение книги «Слепое пятно»
Элеонора Раткевич	Деревянный меч *	«Эксмо», 2007	«Боевая магия»	Остросюжетное магическое фэнтези	«Деревянный меч», часть 1
Владислав Русанов	Бронзовый грифон	«Крылов», 2007	«Фантастическая авантюра»	Остросюжетное фэнтези	
Юлия Сергачева	Привкус магии	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Остросюжетное фэнтези	
Владимир Скачков	Драконы не умирают!	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Остросюжетное фэнтези	
Светлана Фортунская	Повесть о Ладе, или Зачарованная княжна	«Альфа-книга», 2007		Ироническое городское фэнтези	
Екатерина Шашкова	Марготта	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Фэнтези, путешествия между мирами	
Олег Шелонин, Виктор Баженов	Безумный Лорд	«Альфа-книга», 2007		Ироническое фэнтези	
Елизавета Шумская	Дело о Белом Тигре	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Фэнтези-детектив	
Денис Юрин	Самый сердитый гном *	«Эксмо», 2007	«Боевая магия»	Остросюжетное фэнтези	«Одиннадцатый легион», часть 2



* Переиздание вышедшей ранее книги

Борис Невский

ЧЕЛОВЕК НА ВСЕ ВРЕМЕНА

ДЖОНАТАН СВИФТ

В мире нет ничего постоянно-
го, кроме непостоянства.

Джонатан Свифт



Есть книги, которые живут в сердце нашей цивилизации. Проходят века, но их продолжают читать. Наверное, потому, что в этих книгах зашифровано своеобразное послание, воспри-

нимаемое людьми разных эпох и культур. Одна из таких вечных историй — «Путешествия Гулливера», рожденные фантазией британского писателя Джонатана Свифта.

Как закалялась сталь

17 и первая половина 18 века в истории Англии — время почти бесконечных смут, наложившее несмываемый отпечаток на судьбу людей той эпохи. Своя доля испытаний выпала и семье Свифтов. Дед великого сатирика был видным священнослужителем англиканской церкви и фанатичным сторонником короля Карла I Стюарта. Естественно, после проигранной роялистами гражданской войны (1642—1648) режим Кромвеля выжал из семьи Свифтов все соки, разорив подчистую. Один из сыновей опального священника Джонатан отправился искать счастья на родину предков, в Ирландию, где сумел устроиться мелким чиновником. Там он проработал несколько лет и умер — за 7 месяцев до рождения сына Джонатана-младшего, которое случилось 30 ноября 1667 года в Дублине.

Детство юного Джонатана было невестым. Остро нуждавшаяся мать фактически сбаврила сыночка деверю Годвину

Свифту, который больше преуспел в жизни. Годвин был человек серьезный и суровый, племяннику спуска не давал, и уже в четыре года мальчика с головой погребли под учебниками. Образование Джонатан получил по тому времени приличное. Сначала он учился в школе графства Килкенни, а в 15 лет оказался в престижном Тринити-колледже Дублинского университета, где получил степень бакалавра философии. Вырвавшись из-под жесткой опеки дядюшки, студент Свифт дал себе волю — но не в пьянках-гулянках, а в возможности думать не по указке. Вместо зубрежки канонических опусов по риторике и теологии Джонатан с упоением читал самые разнообразные книги, в том числе и вольнодумные. Однако новые знания не поколебали планов Свифта на будущее: еще с детства он был уверен в своем предназначении — пойти по стопам деда, став священником. К тому же дядя с младых ногтей сумел внушить Джонатану крепкие религиозные устои и отвращение к революционным преобразованиям.

Сочинять Свифт начал еще в колледже, написав несколько напыщенных од, однако его литературный талант сформировался чуть позже, под влиянием весьма любопытной личности. Дублинскую учебу Джонатана прервала очередная заваруха, связанная с событиями «Славной Революции» 1688 года — государственного переворота, лишившего престола короля Якова II Стюарта. Сторонники свергнутого монарха подняли в Ирландии мятеж, жестоко подавленный графом Мальборо. От греха подальше Свифт покинул родину и переехал в поместье Мур-Парк (графство Суррей), которое принадлежало дальнему родственнику матери, отставному дипломату сэру Уильяму Темплу. Из милости Темпл взял нищего родича библиотекарем, но затем, оценив острый ум Джонатана, сделал его доверенным секретарем.

Джонатану казалось, что он попал в рай — в его распоряжении оказалась бо-

гатая библиотека! Кроме того, Свифт много и часто общался с Темплом — человеком немало повидавшим, очень образованным, одним из блестящих умов своего времени. Беседы с Темплом помогли отточить способности Свифта, укрепить его взгляды: им часто приходилось спорить, ибо сэр Уильям был закоренелым деистом*, а молодой секретарь категорически порицал любые религиозные эксперименты. Идеиные разногласия не мешали: годы, проведенные в Мур-Парке, Свифт позднее называл счастливейшим временем своей жизни.

В начале славных дел

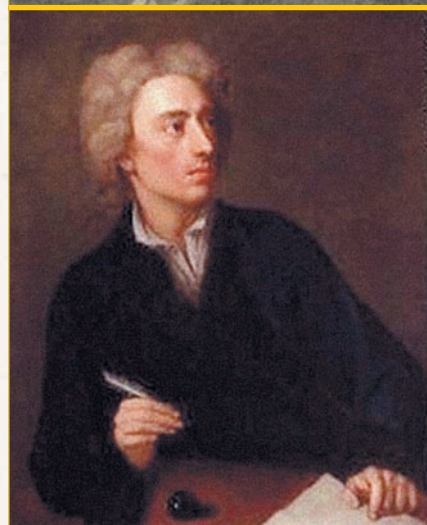
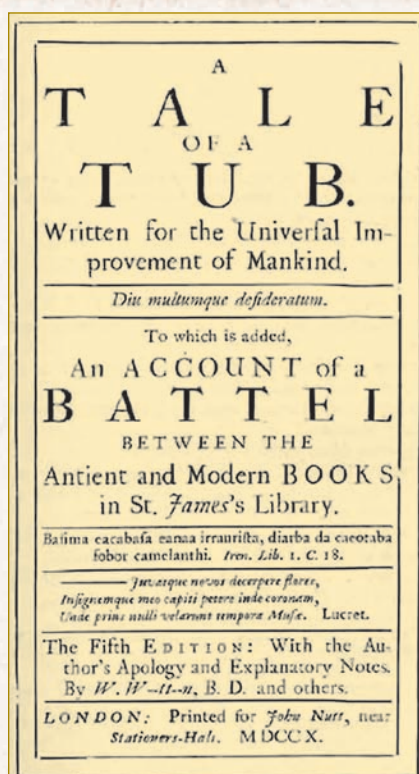
В 1694 году Свифт по протекции сэра Уильяма получил сан англиканского священника и приход Килрут в округе Коннор ирландского графства Антрим. Должность приходского пастора в захолустье не прельщала Джонатана — он был весьма честолюбивым молодым человеком. Как секретарю Темпла Свифту довелось поучаствовать в большой политике, ибо сэр Уильям активно консультировал короля Вильгельма III в его непростых взаимоотношениях с парламентом. В это же время у Свифта случился бурный роман с юной Джейн Уоринг. Джонатан даже собирался жениться, но получил отказ. В общем, тогда ему было не до духовной карьеры, и уже через два года Свифт возвращается в Мур-Парк. На это время приходится появление первого значительного произведения Джонатана — памфлета «Битва книг» (1697), где он поддержал позицию Темпла в полемике о сравнительных достоинствах античной и современной литературы. Свифт показал себя мастером убийственной иронии. Правда, в печати памфлет появился лишь в 1704-м, как преамбула к знаменитой «Сказке Бочки».

В 1699-м Свифт пережил тяжкую утрату — умер его благодетель и наставник



Молодой Свифт и его alma mater — дублинский Тринити-колледж.

* Деизм — религиозно-философское учение, по которому бог, создав мир, не оказывает более никакого влияния на природу и человека. Единственный способ познания бога — разум: при таком раскладе церковь вообще не нужна.



«Сказка Бочки» (обложка пятого издания) и иллюстрация к «Битве книг».

Джон Гэй и Александр Поуп: знаменитые писатели и верные друзья.

Темпл. Некоторое время Джонатан оставался в Англии: редактировал мемуары сэра Уильяма, заодно прощупывая почву на счет получения должности, достойной его амбиций и способностей. Он даже рассчитывал на место подле короля, — однако надежды оказались тщетны. Пришлось довольствоваться должностью секретаря и духовника верховного судьи Ирландии графа Беркли. Однако, прибыв в Дублин, Джонатан обнаружил, что секретарское место уже

занято. Через пару месяцев Свифту удалось получить небольшой приход Ларакор милях в двадцати от Дублина. Делать там Джонатану было абсолютно нечего: количество прихожан насчитывало едва ли полтора десятка. Поэтому большую часть времени он проводил в столице как капеллан графа Беркли, иногда навещаясь в Англию.

В феврале 1702-го Свифт получил степень доктора богословия в Оксфорде. Вскоре он вернулся из Англии в сопровождении двух юных леди.

Сирота Эстер Джонсон (Свифт называл ее Стеллой) была воспитанницей Темпла. Когда девочке исполнилось 8 лет, Свифт стал ее учителем. Отношения между ними сложились более чем доверительные. Некоторые биографы Свифта считают, что он тайно женился на Эстер в 1716 году, хотя официальных доказательств тому нет. Как бы там ни было, Стелла всегда находилась рядом со Свифтом. Вместе с Эстер в Ирландию приехала и ее подруга-компаньонка Ребекка Дингли.

Свободного времени у Свифта было полно, и он активно осваивал деятельность памфлетиста, понемногу завоевывающая известность. Общественная жизнь в Англии бурлила, острые дискуссии вспыхивали по разным поводам: политика, религия, литература... А памфлеты в то время были чем-то сродни современным интернет-дневникам.

По своим взглядам Свифт был консерваторм, однако работой «Рассуждение о раздорах и разногласиях между знатью и общинами в Афинах и Ри-

ме» (1701) выступил на стороне либералов-вигов. Этот трактат поспособствовал победе вигов на очередных парламентских выборах, и, окрыленный успехом, Свифт смог опубликовать «Сказку Бочки» (1704), ставшую настоящей сенсацией. Эта притча о трех братьях (олицетворявших католиков, протестантов-англикан и протестантов-пуритан), которые не сумели сберечь в целости завещанные им отцом (Христом) кафтаны (веру), определила репутацию Свифта как мастера желчного остроумия и беспощадной сатиры. Часть общества ею восхищалась: Свифту удалось заполучить в друзья знаменитых писателей Александра Поупа и Джона Гэя. Но у других книга вызвала резкое отторжение, самым значительным критиком Свифта стала королева Анна Стюарт.

Политическое влияние Свифта росло. Дошло до того, что он стал главным ходатаем интересов ирландского духовенства, которое жаждало равенства в правах с английским клиром. И когда премьер-виг лорд Годолфин отверг притязания Свифта, тот перешел под консервативные знамена. В качестве редактора газеты Examiner Свифт активно поддер-





Женщины Свифта: Стелла и Ванесса.

живает тори, а в 1713 году даже помогает виконту Болингброку в заключении Utreхтского мира, завершившего участие Англии в войне за испанское наследство.

В это время у Джонатана завязались тесные отношения с еще одной сиротой, мисс Эстер Ваномри, известной в его письмах как Ванесса. В 1714-м, после падения обвиненного в государственной измене Болингброка, Свифт вернулся в Ирландию, и Ванесса последовала за ним. Так сложился довольно пикантный треугольник с участием Стеллы, который разрешился лишь после смерти Ванессы в 1723-м. Кстати, в те же годы Свифт крутил еще один роман — с некой Энн Лонг. В общем, Джонатан был еще тот шалун...

Самое долгое плавание

Разочарованный крахом политической карьеры, Свифт окопался в Ирландии, заслужив стойкую репутацию местного патриота блестящими памфлетами «Письма суконщика» и «Скромное предложение». Его друзья-тори перед самым концом своего правления обеспечили Свифту теплое местечко настоятеля (декана) главной церкви Ирландии — дублинского собора святого Патрика, так что Джонатан не бедствовал и спокойно мог предаваться литературным занятиям.

С начала 1720-х в письмах Свифта появляются упоминания о работе над «Путешествиями Гулливера». Надо отметить, что жанр путевых записок — реальных и вымышленных — занимал в европейской литературе тех лет почетное место. Возможно, сочиняя историю о невероятных приключениях Лемюзля Гулливера, честолобивый Свифт решил утереть нос Даниэлю Дефо с его невероятно популярным «Робинзоном Крузо» (1719). Впрочем, Свифт замыслил свою книгу гораздо раньше...

Летним вечером 1726 года лондонский издатель и владелец типографии Бенджамен Мотт получил рукопись капитана Гулливера, при которой имелось со-



Декан Свифт и кафедральный собор святого Патрика.

проводительное письмо некоего Ричарда Симпсона, где тот клятвою заверял, что все рассказанное в книге — истинная правда. Рукопись показала Мотту весьма занимательной, однако он был не дурак и вовсе не хотел угодить в тюрьму за антиправительственную пропаганду. Время тогда было неспокойное: заговоры якобитов, пытавшихся вернуть престол свергнутым Стюартам, сменяли друг друга. В общем, Мотт подверг рукопись цензуре, вырезав из нее самые опасные метафоры вроде восстания Линдаино — явный намек на якобитский мятеж 1715-го и волнения в Ирландии (кстати, этот фрагмент был возвращен в текст «Путешествий» только в издании 1899 года!).

26 октября 1726 года в магазинах Лондона появился пухлый том, озаглавленный «Путешествия в некоторые отдаленные страны света Лемюзля Гулливера, сначала хирурга, а потом капитана нескольких кораблей», куда вошли описания приключений героя среди лилипутов и великанов. В феврале 1727-го вышел еще один том о третьем и четвертом путешествиях Гулливера. По нынешним меркам роман стал настоящим бестселлером, таким «Гарри Поттером» 18 века: стартовый тираж разлетелся менее чем за неделю. И, конечно, несмотря на «анонимность», образованная публика ни на йоту не обманулась в определении автора, ибо стиль Свифта невозможно было подделать. Почему он скрыл поначалу авторство? Ну, мало ли как находившиеся

Это интересно

- Первое издание «Путешествий Гулливера» было не из дешевых: один том стоил 8,5 шиллингов. В то время на 100 фунтов (2000 шиллингов) можно было очень прилично жить целый год.
- Придуманное Свифтом слово «лилипут» как синоним чего-то мелкого вошло во все основные мировые языки. В английском языке слово «йеху» равносильно понятию «хулиган» или «головорез», а *brobdingnagian* в оксфордском словаре служит синонимом гигантского.
- В 1728 году немецкий композитор Георг Тилеман сочинил скрипичную «Сюиту Гулливера».
- Виднейший венгерский фантаст Фридьеш Каринти написал повести «Путешествие в Фа-ре-ми-до» и «Капиллария», где поведal о новых приключениях Гулливера. По стопам Каринти пошел другой венгр, Шандор Шатмари, навязав герою Свифта в романе *Kazohinia* еще одно приключение. Романы британцев Уиллиса Холла и Роуэн Барнс-Мерфи *The Return of the Antelope* и *The Antelope Company* повествуют о похождениях трех моряков из Лилипутии, потерпевших крушение в Англии.
- Скрытое или прямое цитирование «Путешествий Гулливера» встречается в известных фантастических произведениях. Так, в романе Роберта Хайнлайна «Астронавт Джонс» звездолет героев оказывается на планете, где похожие на лошадей плотоядные существа господствуют над человекообразными дикарями. Гулливер выступил одним из основателей Лиги выдающихся джентльменов в одноименном комиксе Алана Мура. Летящий остров задействован в аниме Хаяо Миядзаки «Небесный замок Лапута». Отсылки к Свифту также имеются в цикле Джеймса Блিশа «Города в полете» и «Хрониках Амбера» Роджера Желязны, романе Рэя Брэдбери «451 градус по Фаренгейту», поэме Сильвии Плэтт «Гулливер», комиксе *Fables*, фильме Стэнли Кубрика «Доктор Стрейнджлав», телесериале «Доктор Кто», играх *EarthBound* и *Kingdom Hearts II*.
- Насчитывается более десятка прямых экранизаций «Путешествий Гулливера»: от немой короткометражки Жоржа Мельеса до анимационного телесериала Уильяма Ханна и Джозефа Барбера (создателей «Тома и Джерри»). Одним из лучших фильмов считается новаторская для своего времени советская лента «Новый Гулливер», которую в 1935 году поставил Александр Птушко. А с американской телеверсией 1996 года вы можете познакомиться на нашем DVD.

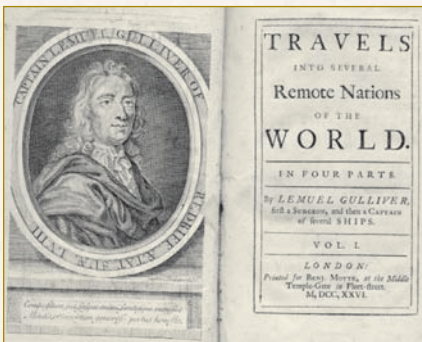




у власти виги могли отреагировать на его язвительные подколки. К счастью, власть имущим хватило ума сделать вид, будто перед ними — всего лишь безобидная сказочка.

А ведь верный себе Свифт вовсе не собирался придумывать причудливые заморские земли, чтобы просто потешить читателя. Хотя сегодняшним поклонникам Гулливера многое может быть невдомек, но современники Свифта раскалывали на лету его сатирические метафоры. За многолетней войной тупоконечников с остроконечниками, готовыми остервенело резать друг друга из-за способа разбивать птичьи яйца, просматривается вражда двух ветвей британского протестантизма — официальной англиканской церкви и диссидентов-пуритан. Партии высоких и низких каблучков — явные виги и тори. Порядок избрания лилипутского премьер-министра, при котором претендент должен умело балансировать на канате, перекликался с участью британского главы кабинета. Ибо премьеры в Англии подчас сменяли друг друга с калейдоскопической быстротой, причем лишиться высокого поста можно было по совершенно идиотской причине. А как переменчива милость правителя! Гулливер спасает семью императора лилипутов и его дворец (пусть и не совсем приличным способом), но монарх, легко поддавшись наушничеству завистливых придворных, видит в этом злой умысел. Ведь «величайшие услуги, оказываемые монархам, не в силах перетянуть... чашу весов, если на другую бывает положен отказ в потворстве их страстям».

Впрочем, если бы весь назидательно-сатирический заряд «Путешествий Гулливера» был нацелен исключительно на сиюминутное восприятие, эта книга не вошла бы в «золотой фонд» мировой литературы. Свифт вложил в «Гулливера» всего себя — в результате почти каждый эпизод приобрел форму притчи, сказки с двойным дном. Автор сталкивает своего героя, обычного англичанина, с необычными культурами, заставляя его (а следовательно, и читателя) взглянуть под иным углом на казавшиеся незыблемыми основы привычного бытия.



Одно из первых изданий «Путешествий Гулливера».



Иллюстрация к «Путешествиям Гулливера».

В книгах о путешествии в земли лилипутов и великанов от Свифта сполна досталось политикам, придворным, военным, церковникам, правителям. Третья часть, повествующая о посещении Гулливером летающего острова Лапута, где проживают безумные ученые и отвратительные в дряхлом бессмертии струльдбругги, — фактически первая в истории критика технократии. Ведь научные знания не самоцель, в стремлении их получить должен присутствовать какой-то смысл. А технический прогресс не сделает людей счастливыми просто фактом своего существования. Как быть с душой, господа лапутяне? В четвертой же части Гулливер попадает в страну разумных лошадей-гуингнмов, которым неведомы война, ложь, похоть. Идиллия? Вот только находящиеся в услужении у гуингнмов йеху, вставшие в животное состояние люди, совсем не походят на фундамент цивилизованного общества. Ибо «человек естественный», лишенный веры и томимый лишь низменными желаниями: поспать, пожрать, совокупиться — оказывается омерзительным скотом. Мощный удар по наивным представлениям гуманистов-просветителей! Грустно, что книга Свифта ничуть не устарела: ныне йеху просто кишмя кишат...

Осень патриарха

Почти сразу после выхода «Путешествий Гулливера» книга была переведена на немецкий, французский и голландский языки. Джонатан Свифт прославился на всю Европу, однако его статус на родине никак не изменился. Нет, в Ирландии Свифт пользовался колоссальным авторитетом и значительным политическим влиянием. Лорд-наместник однажды даже сказал: «Я правлю Ирландией с позволения декана Свифта». Но правительство выгов вкупе с сидящими на престоле Ганноверами как бы «не замечало» Свифта, отчего его самолюбие порядком страдало.

Вскоре Свифта покинула преданная Стелла: 28 января 1728 года Эстер Джонсон умерла. Он не пришел на похороны, отговорившись болезнью. Но позже, уже после кончины писателя, в ящике его письменного стола нашли прядь Эстер, обернутую листком

бумаги с надписью «Волосы единственной женщины». Похоже, он действительно ее любил...

Смерть стала часто навещать Свифта. Один за другим уходили лучшие друзья: в 1732-м — Джон Гэй, три года спустя — Джон Арбетнотт. А с 1738-го самого Свифта стали мучить признаки душевной болезни, через четыре года с ним случился удар, после чего писателя объявили недееспособным и взяли под опеку. В 1744-м умер Александр Поуп. Вскоре, 19 октября 1745 года, скончался и сам Свифт. По его просьбе он был захоронен рядом с Эстер Джонсон. Большая часть немалого состояния писателя досталась психиатрической лечебнице святого Патрика, которая существует до сих пор.



Бюст Свифта в соборе святого Патрика в Дублине.

Среди поздних произведений великого сатирика выделяется незаконченный памфлет «Наставления слугам», где Свифт пародирует знаменитый трактат Никколо Макиавелли «Государь». А в 1731-м Свифт сочинил собственную эпитафию, в которой пожелал остаться в памяти потомков «упорным заступником мужественной свободы».



«Путешествия Гулливера» ожидала непростая судьба. Конечно, книгу часто переиздавали, но... В викторианской Англии ее объявили «непристойной», постоянно сокращали, выбрасывая оттуда огромные куски (особенно четвертую часть — торжествующим йеху она явно пришлась не по шерсти). Да и сейчас многие ли могут похвастать тем, что читали *полный* текст великой книги, а не ее адаптированный пересказ? Ведь, оставаясь одной из любимейших детских сказок, «Путешествия Гулливера» предназначены прежде всего для взрослого и, главное, мыслящего читателя, ибо человеческая природа за минувшие 300 лет осталась неизменной. Так что великому путешествию Джонатана Свифта еще не скоро придет конец...

Борис Невский



ГРЕЗЫ И КОШМАРЫ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

УТОПИЯ И АНТИУТОПИЯ

Покончить с утопиями —
это и есть утопия.

Томас Молнар

Что ждет нас в будущем?
По какому пути пойдет
человечество? Возможно,
люди, наконец, научатся на
ошибках прошлых поколений
и построят совершенное
общество. Или выберут
пагубный путь, сделав жизнь
отдельного человека
абсолютно невыносимой.
Фантасты не раз пробовали
найти ответы...

Фантастика, о которой мы расскажем
сегодня, посвящена двум противополож-
ностям развития цивилизации. Утопия
(*utopia*) показывает общество с почти
идеальным устройством, где все пре-
красно. Антиутопия (*dystopia*) изображает
мир, в котором все, что могло пойти не
так, именно туда и пошло. Как правило,
точкой отсчета служит современная авто-
ру общественная модель. Утопия — ее
сильно улучшенный образец, антиуто-
пия — самый пессимистичный вариант.

Прекрасный новый мир

В основе утопии лежит религиозно-мифо-
логическая идея о Земле Обетованной.
Термин греческий, от *eu* — благо
и *topos* — место, буквально «благословен-

ная страна» (другой вариант: *u* — нет
и *topos*, «место, которого нет»). Широко
известным термин стал после появления
в 1516 году одноименной книги английско-
го гуманиста и политика **Томаса Мора**,
действие которой происходило на фантас-
тическом острове Утопия, где нет частной
собственности, труд — всеобщая обязан-
ность, а распределение благ происходит
по потребностям граждан. Томас Мор не
был фантастом, его труд — одновременно
мечта об «идеальном» обществе и пам-
флет на современное ему социальное уст-
ройство. Создавая книгу, Мор частично
опирался на диалог Платона «Государ-
ство». Развил идеи Мора итальянец **Том-
мазо Кампанелла**, чей «Город Солнца»
(1602) также построен в форме рассказа
мореплавателя, попавшего в мифический

город. Здесь все общее, включая детей, чьим воспитанием занимается государство, трудиться обязаны все, а смыслом жизни служит научное и общественное совершенствование. В общем, ранняя утопия сродни детским фантазиям на тему «как здорово бы было!».



Томас Мор (портрет Х. Гольбейна) и одно из первых изданий «Утопии».

В утопии можно выделить несколько течений, зависящих от вариантов трансформации общества. Особое распространение получила **технократическая утопия**, главный смысл которой — развитие науки и многочисленные изобретения. Управляют технократией ученые, наука носит характер абсолютного блага. Она не только цель существования социума, но и главное средство прогресса, ибо ее развитие служит поворотным пунктом для построения утопии. Идеальной роли науки посвящена незаконченная книга английского философа **Фрэнсиса Бэкона** «Новая Атлантида» (1627). Многие прогнозы Бэкона выглядят настоящим пророчеством: воздухоплавание, подводные лодки, кино, радио и телевидение, криогеника, генная инженерия и даже энергетический «термояд». Не зря Бэкон считается одним из основоположников научного материализма! Катализатором происходящих в обществе позитивных изменений может оказаться и великое фантастическое изобретение. Например, в романе **Игнатиуса Доннелли** «Золотая бутылка» (1892) утопия становится возможной после изобретения прибора, производящего золото. Существует **политическая утопия** — попытка конструирования максимально совершенного госу-



Рай 2000 года по Эдварду Беллами.

дарства за счет эффективного механизма власти. Или **эволюционно-социологическая утопия**, где достижения общества основаны на поступательной эволюции и самосовершенствовании людей.

Одну из самых прославленных утопий сочинил американец **Эдвард Беллами**, чей роман «Золотой век» (1888) повествует о человеке, который, погрузившись в летаргический сон, пробудился в социалистическом Бостоне 2000 года. Расцвет техники привел к всеобщему равенству и процветанию, деньги отменены, исчезла преступность, искусство используется в качестве терапии и для повышения производительности труда. Совершенная система образования вылепила людей, чьи помыслы направлены не на личное обогащение, а на общественное благо. При этом отношения в мире «золотого века» донельзя регламентированы, включая жесткий контроль государства над частной жизнью граждан. Через два года англичанин **Уильям Моррис** выпустил роман «Вести ниоткуда», чей герой также во сне переносится в будущую коммунистическую Англию, где царит всеобщее равенство и гармония с природой. В отличие от Беллами, Моррис делает свое идеальное обществово подчеркнуто пасторальным. Технику здесь заменило кустарное производство, а люди живут общинами и в охотку занимаются разнообразным творчеством.



Пасторальная утопия Уильяма Морриса.

Идеи классических утопистов во многом послужили основой для концепции примитивного коммунизма, которая на практике раз за разом терпела крах: от относительно безобидных частных опытов Шарля Фурье и Роберта Оуэна до кровавых экспериментов Пол Пота.

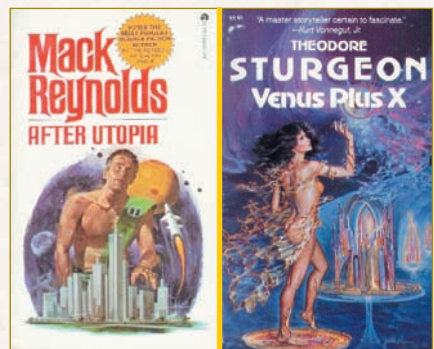
Писатели 20 века относились к созданию утопии с большим скептицизмом, не желали их предшественники. Если в начале

века **Герберт Уэллс** в романах «Современная утопия» (1903) и «Люди как боги» (1923) еще экспериментировал с вариантами технократического социализма, то ближе к середине столетия энтузиазм западных фантастов поугас.

Уже некоторые современники Уэллса полемизировали с социалистическими утопиями. **Анатолий Франс**, показывая в романе «На белом камне» (1905) как бы утопическое будущее, демонстрировал при этом явное недоверие к возможности его построения. Ведь люди слишком индивидуалистичны по природе, а попытка всеобщей уравниловки может привести к деградации человечества. Роман **Александра Мошковского** «Острова мудрости» (1922) — язвительная сатира на уэллсовские и любые другие классические утопии. Герой книги переносится на архипелаг, где на каждом острове находится своя утопия, на любой вкус: от буддистской до реакционной. И как же их можно совместить?

Постепенно утопия вновь вернулась на затерянные острова и в окутанные туманом сновидения: «Утерянный горизонт» Джеймса Хилтона (1933), «Островитянин» Остина Таппана Райта (1942), «Семь дней на Новом Крите» Роберта Грейвза (1949), «Остров» Олдоса Хаксли (1962), «Экотопия» Эрнста Калленбаха (1975). Западные фантасты переключились на произведения, где изображение якобы утопического общества оборачивается его критикой: «Венера плюс Икс» Теодора Старджона (1960), «Обездоленные» Урсулы Ле Гуин (1974), «Тритон» Сэмюэля Дилэни (1976), «Создание Утопии» Фредерика Пола (1979). Исключение — «коммунарский» цикл американца **Мака Рейнольдса**, убежденного марксиста, в чьих романах «Коммуна в 2000 году» (1974), «Башни Утопии» (1975), «После Утопии» (1977) показан мир технократического социализма.

Последние серьезно выстроенные утопии 20 века появились в Советском союзе. Роман **Ивана Ефремова** «Туманность Андромеды» (1957) — масштабное изображение коммунистического будущего на объединенной Земле. Главное достижение Ефремова — впечатляющий по-



Разноликая утопия Мака Рейнольдса и Теодора Старджона.

каз духовной жизни «нового человека» с изменившимся мировоззрением. Однако у книги Ефремова есть существенный недостаток: в его произведении социальный философ одержал решительную победу над литератором, поэтому роман местами откровенно нудноват. Зато у **братьев Стругацких** с литературным мастерством все в порядке. Их роман в новеллах «Полдень, XXII век (Возвращение)» (1962) — не просто панорама будущего, где сочными мазками нарисована грандиозная картина созидательной деятельности человечества. Это еще и яркие персонажи, надолго западающие в душу читателя. Так «вкусно» коммунизм еще никто не изображал! В мире Полдня действительно хотелось жить и работать!



Самый «вкусный» коммунизм.

Жива ли утопия сейчас или ее нужно занести в вымершие фантастические виды? На Западе, похоже, именно так и произошло. Конечно, в развлекательной НФ частенько встречаются беглые наброски общества всеобщего благоденствия, но служат они лишь фоном для приключений героев. В России дело обстоит иначе. Классических утопий никто не пишет и у нас, однако модернизированные образчики жанра, приспособленные к требованиям времени, еще появляются. И если в «Плероме» Михаила Попова счастливое общество, победившее смерть, — лишь антураж психологической драмы, то цикл **Романа Злотникова** про Империю, созданную стараниями русского сверхчеловека, вполне укладывается в рамки политической утопии. Но специфической, чисто «нашенской». Имперская утопия — очень востребованная у нас фантастическая тема с отчетливым реваншистским привкусом. Почти идеальная Российская империя Вячеслава Рыбакова («Гравилет «Цесаревич») и Александра Громова («Исландская карта»), не менее благостный Советский Со-

юз Андрея Максимушкина («Красный реванш», «Белый реванш»), Великая Орду Хольма Ван Зайчика (цикл «Плохих людей нет»), бесчисленные вариации Галактической Руси (от Александра Зорича до легиона посредственных писак). Россия благоденствует, остальной мир ест из наших рук, а поганые америкосы прозябают в полном ничтожестве... Лепота!

Хотели как лучше...

Истоки антиутопии, как и утопии, лежат в античности — в некоторых трудах Аристотеля и Марка Аврелия. Термин впервые употребил британский философ **Джон Стюарт Милль** в парламентской речи 1868 года. Однако элементы литературной антиутопии проявились значительно раньше. Например, третья книга «Путешествий Гулливера» (1727) **Джонатана Свифта** с описанием летающего острова Лапута фактически представляет собой технократическую антиутопию.

Антиутопия, как правило, изображает общество, зашедшее в социально-нравственный, экономический, политический или технологический тупик из-за ряда неверных решений, принятых человечеством в течение длительного периода. Также антиутопия — «утопия на выворот», где идеальное, на первый взгляд, общество основано на антигуманном тоталитаризме. Наконец, антиутопия может оказаться вариантом постапокалиптики, где показано общество, рухнувшее вследствие внутренних противоречий.

Элементы антиутопии встречаются в книгах Жюль Верна («Пятьсот миллионов бегумы») и Герберта Уэллса («Когда спящий проснется», «Первые люди на Луне», «Машина времени»). Из других ранних антиутопий стоит отметить «Внутренний дом» Уолтера Бесанта (1888): человечество достигает бессмертия, что приводит к полному застою; «Железную пядь» Джека Лондона (1907): американские трудящиеся стонут под властью фашиствующей олигархии; «Осужденные на

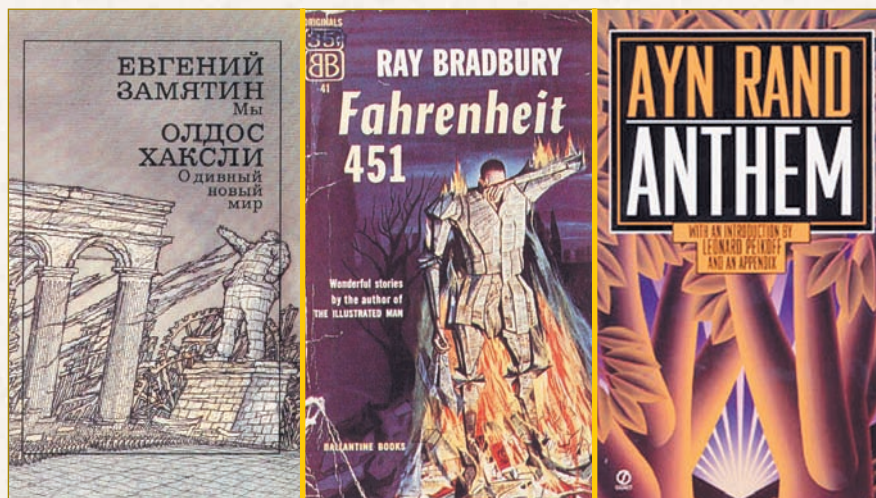
смерть» Клода Фаррера (1920): бастующие рабочие уничтожаются жестокими капиталистами, а их места за станками занимают машины.

Жанр антиутопии расцвел после Первой мировой войны, когда на волне революционных преобразований в некоторых странах попытались воплотить в реальность утопические идеалы. Главной из них оказалась большевистская Россия, потому ничего удивительного, что первая великая антиутопия появилась именно здесь. В романе **Евгения Замятина** «Мы» (1924) описано запредельно механизированное общество, где отдельная личность становится беспомощным винтиком-«номером». Ряд деталей тоталитарной системы, придуманной Замятиным, впоследствии использовался авторами всего мира: насильственная лоботомия инакомыслящих, зомбирующие народ СМИ, вездесущие «жучки», синтетическая пища, отчуждение людей от проявления эмоций. Из других заметных отечественных антиутопий 1920-х годов отметим «Ленинград» Михаила Козырева, «Чевенгур» и «Котлован» Андрея Платонова. Среди зарубежных антисоциалистических произведений выделяются «Будущее завтра» Джона Кенделла (1933) и «Гимн» Эйн Рэнд (1938).

Еще одна широко распространенная тема антиутопий тех лет — антифашистская, направленная в первую очередь против Германии. Уже в 1920 году американец **Мило Хастингс** выпустил провидческий роман «Город вечной ночи»: Германия отгораживается от всего мира в подземном городе под Берлином, где устанавливается «нацистская утопия», населенная генетически выведенными расами сверхлюдей и их рабов. А ведь НСДАП возникла лишь за год до этого! Любопытные антифашистские книги принадлежат перу Герберта Уэллса («Самовластие мистера Парэма», 1930), Карела Чапека («Война с саламандрами», 1936), Мюррея Константайна («Ночь свастики», 1937).

Десять книг утопии и антиутопии

- Герберт Уэллс «Люди как боги»
- Иван Ефремов «Туманность Андромеды»
- Аркадий и Борис Стругацкие «Полдень, XXII век»
- Евгений Замятин «Мы»
- Олдос Хаксли «О дивный новый мир»
- Джордж Оруэлл «Скотный двор», 1984»
- Рэй Брэдбери «451 по Фаренгейту»
- Владимир Войнович «Москва 2042»
- Кирилл Бенедиктов «Война за «Асгард»



Замятин оказал огромное влияние на жанр антиутопии.

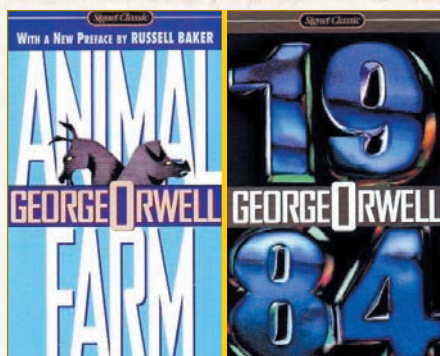
Впрочем, доставалось и традиционному капитализму. Одна из вершин антиутопии — роман британца **Олдоса Хаксли** «О дивный новый мир» (1932), где изображено технократическое «идеальное» кастовое государство, основанное на достижениях генной инженерии. Ради пресечения социального недовольства люди обрабатываются в особых развлекательных центрах или с активным использованием наркотика «сомы». Разнообразный секс всячески поощряется, зато такие понятия, как «мать», «отец», «любовь» считаются непристойными. Человеческая история подменена фальшивкой: летосчисление ведется от Рождества американского автомобильного магната Генри Форда. В общем, капитализм, доведенный до абсурда...



Мило Хастингс и его «Город вечной ночи» (из газеты Syracuse Herald).

Попытки построения «нового общества» подверглись беспощадному осмеянию в классических антиутопиях другого британца — **Джорджа Оруэлла**. Место действия повести «Скотный двор» (1945) — ферма, где «угнетенные» животные под руководством свиней изгоняют хозяев. Итог — после неизбежного развала власть переходит к жестокому диктатору. В романе «1984» (1948) показан мир недалекого будущего, разделенный тремя тоталитарными империями, которые находятся друг с другом в весьма неустойчивых отношениях. Герой романа — обитатель Океании, где восторжествовал английский социализм и жители находятся под неусыпным контролем спецслужб. Особое значение имеет искусственно созданный «новояз», воспитывающий в людях абсолютный конформизм. Любая партийная директива считается истиной в последней инстанции, даже если противоречит здравому смыслу: «Война — это мир», «Свобода — это рабство», «Незнание — сила». Роман Оруэлла не утратил актуальности и сейчас: «политкорректная диктатура» общества побеждающего глобализма в идеологическом отношении не так уж сильно отличается от нарисованной здесь картины.

Близки к идеям Оруэлла более поздние «451 по Фаренгейту» Рэя Бредбери и «Заводной апельсин» Энтони Берджесса (обе — 1953). Антиутопии сочиняли советские писатели-диссиденты: «Любимов» Андрея Синявского (1964), «Николай Нико-



Тоталитарные кошмары Джорджа Оруэлла.

лаевич» Юза Алешковского (1980), «Москва 2042» Владимира Войновича (1986), «Невозвращенец» Александра Кабакова (1989). Модернизированной версией антиутопии стал классический киберпанк, герои которого пытаются выжить в бездушной информационной технократии.

Ныне антиутопия продолжает оставаться востребованным направлением НФ, во многом смыкаясь с политической фантастикой. Ведь западное общество, несмотря на глянцевого блеск, далеко от совершенства, а перспективы его развития вызывают обоснованную тревогу («Королевская битва» Коушуна Таками, «Акселерандо» Чарльза Стросса). В трилогии **Скотта Вестерфельда** «Уроды» мир будущего погряз в гламуре: безупречная красота возведена в культ, и любой, кто пытается сохранить свою индивидуальность, становится парией. Антиглобалистская фантазия **Макса Барри** «Правительство Дженнифер» показывает мир, который почти полностью находится под управлением США. Думаете, грянул расцвет демократии? Дудки!

В Америке особый всплеск интереса к антиутопиям наступил после событий 11 сентября, когда под предлогом борьбы с террористами правительство повело наступление на права граждан. Уже лет пять из списков американских бестселлеров не исчезают книги Оруэлла, Хаксли, Бредбери, Берджесса. Их страхи оказались небеспочвенными...

Тревоги отечественных авторов перекликаются с опасениями зарубежных коллег. «Мечеть Парижской богородицы» Елены Чудиновой — воплощенный кошмар победившего панисламизма. Вызывает тревогу сытый глобализм романа Михаила Успенского «Три холма, охраняющие край света»: хорошо живет на свете Винни-Пух — вот только зачем? А в нашумевшей «Войне за Асгард» Кирилла Бенедиктова ультрацивилизованный «золотой миллиард» перестал тяготиться заботой обо всяких славянах, азиатах и прочих «недочеловеках». Сгнать их в гигантское гетто — пусть дохнут и не мешают наслаждаться жизнью!

Мир меняется у нас на глазах — вот только в лучшую ли сторону?..



Мир Фантастики



ищете
старые
номера?

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

Большинство
из них стало
раритетом!

но есть
верный способ:

интернет-магазин:

<http://shop.aviton-press.ru/>



Быстро,
просто,
удобно!

Реклама

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



Сергей Чекмаев

ЗВУКОВАЯ РЕВОЛЮЦИЯ КАК ОПУБЛИКОВАТЬСЯ

«Мир фантастики» и Сергей Чекмаев продолжают цикл «Как опубликоваться». Ведущий популярного практикума «Как напечататься в журнале?», проводимого в рамках литконференции «Роскон», дает начинающим авторам фантастики советы на животрепещущую тему. В новом материале Сергей расскажет о новых формах общения автора с читателями, плодах мультимедийного века — аудиокнигах и радиопостановках.

Что написано пером...

Мы слишком много говорим о печатных публикациях. Пора двигаться дальше — из эпохи полиграфических машин в век цифровых технологий. Написанное пером топор, как известно, не берет. А выжженное лазером?

О цифровых копиях мы немного говорили в прошлой статье, рассмотрев возможность продажи через интернет электронных книг за электронные же деньги. Теперь пришло время вспомнить о **цифровых публикациях**. Разница очевидна: текст, распространяемый в любом из описанных ниже вариантов, изначально имеет некий вполне определенный тираж, в то время как электронные копии с Публикант.ру можно скачивать бесконечно. Понятно, что скопированный с диска рассказ никто не запрещает разослать всем друзьям и знакомым, но его *первоначальный* тираж все же ограничен. И это не такой простой вопрос, как можно подумать, — от цифры в выходных данных журнала может зависеть ваш гонорар.

Все давно уже привыкли, что большинство технических изданий сегодня снабжены CD или DVD. Журналы о кино- и видеотехнике дополняют материалы номера хорошим фильмом, мобильные глянцы — обзором модельных рядов, свежими прошивками и полезными программами, а игровые — патчами, роликами и демоверсиями грядущих шедевров индустрии развлечений. Про диск «МФ» и говорить нечего: он содержит столько полезной, интересной и просто забавной информации, что иногда диву даешься, как редакторам DVD удается все это туда запихнуть.

Однако «Мир фантастики», кроме всего прочего, размещает на дисках и тексты начинающих авторов. Рассказы на DVD также публикует и другой журнал ИД «ТехноМир» — уже знакомый вам по предыдущим статьям Mobi, мультимедийное издание «ПроСвет» и несколько технических глянец.

Но если Mobi просто дублирует на диске ранее печатавшиеся в журнале рассказы, разбавляя их участниками собственных конкурсов, то «МФ» и «ПроСвет» выкладывают на диск свежие, только что присланные читателями тексты. Причем на диске их обычно куда больше, чем на страницах номера, ведь рассказ в формате *pdf*, *html* или *rtf* занимает на DVD совсем немного места. К тому же при резерве в 8 гигабайт нет суровых ограничений по объему — это не печатные тетрадки, которых всегда не хватает, — а значит, и шанс напечататься в цифровом формате куда выше, чем в обычном. Кстати, «ПроСвет» в этом смысле уникален: издание изначально ориентировано на продвижение самостоятельного творчества — музыки, графики, анимации. И не в последнюю очередь — литературы.

В принципе, большинство профессиональных литераторов считает дисковую публикацию «ненастоящей». И, увидев в списке достижений молодого автора среди пяти скромных позиций пометку «на DVD журнала», презрительно морщат носы. Но на каждом уровне своя мерка. Диск, размноженный, скажем, 20-тысячным тиражом, может стать не только первой в жизни нашего героя попыткой познакомить со

своим творчеством массового читателя, но и существенной моральной поддержкой. Посмотрите, например, раздел «Диск «Мира фантастики» в журнале, который держите в руках. Здесь перечислены авторы всех выложенных на DVD рассказов. И если вдруг случится чудо и в какой-либо из следующих номеров примут ваш текст, то однажды вы с удовлетворением прочтете в этом разделе собственную фамилию. Пока еще не в виде подписи под *напечатанным* в журнале рассказом, но уже — на страницах «МФ». Разве не греет душу? Со временем вы и сами будете смотреть на ту, первую публикацию с усмешкой. Но в начале пути, когда текст вроде бы вылизан до невозможного состояния, а отказы все равно сыпятся со всех сторон, столь малая победа способна вернуть веру в себя даже самым отчаявшимся.

И потом — почему «бесплатно»? Наличие гонорара зависит от того, как расценивают дисковую публикацию в самом издании. Новый, с пылу с жару, свеженаписанный рассказ известного писателя может увеличить тираж на знное число поклонников мэтра. А сколько экземпляров прибавит пусть даже очень неплохой текст неизвестного автора? Пять? Или десять, если учесть бабушку и соседского кота? Конечно, я утрирую. Но ситуация понятна: «МФ» вполне справедливо считает, что размещение текста на диске — это шанс заявить о себе многотысячной аудитории журнала. И с какого тогда, простите, рожна, за это еще и денег платить?



Но некоторые технические издания расценивают диск как развлекательное приложение и, соответственно, готовы отстегнуть и за непечатные материалы. Деньги, конечно, мизерные, но представьте, до каких высот воспарит душа автора, когда он принесет домой свой первый гонорар? Для начала очень даже неплохо.

А через какое-то время, когда публикаций у вас наберется вагон и маленькая тележка (понимаю, что в самом начале пути это кажется абсолютно недостижимым, но поверьте — бывает!), на DVD-приложении могут появиться не только печатные версии ваших текстов. Звуковые файлы в формате *mp3* — небольшие частички аудиокниг, радиоспектаклей и радиопостановок — «МФ» выкладывает уже давно, а с летних номеров то же обещает делать и «ПроСвет».

Но откуда же возьмется такое счастье? Давайте разберемся.

Стойте там и слушайте сюда! Именно отсюда будет проистекать!

Первый и самый, пожалуй, распространенный способ услышать свои тексты в звуковом исполнении — **аудиокнига**. Текст, начитанный профессиональным актером, который умеет правильно расставлять акценты, интонации и вдобавок прекрасно владеет искусством паузы, воспринимается намного объемнее.

В силу недостаточного пока еще количества CD-автоматизированных записей в MP3, для большего охвата аудитории диски записывают обычными звуковыми дорожками, что существенно снижает доступный объем. Роман на 15-16 авторских листов иначе

как в *mp3* на один диск не начитаешь, а значит, изготовитель возьмется за него с меньшей охотой. Зато несколько повестей или сборник рассказов — в самый раз. К тому же принято считать, что аудиокнигу обычно слушают в дороге или при вынужденном ожидании, скажем, в аэропорту или в приемной чиновника. И у слушателя, конечно, нет времени на то, чтобы вникнуть в целый роман продолжительностью в несколько часов, поэтому он с большей охотой купит сборник — десяток-другой историй по 20-30 минут, которые скрасят скуку в очередях, пробке или зале ожидания.

Казалось бы: самое раздолье для начинающего автора, что не рискнул еще замахнуться на роман, но рассказов поднакопил достаточно.

Так, смотрю, у вас загорелись глаза и потянулись руки к клавиатуре, проверять, что уже готово для аудиокниги, а что еще нужно подправить. Зря. Ибо о плохом я еще и не начал говорить. Начнем с того, что *собственная* аудиокнига молодому автору не светит в принципе по вполне понятным причинам — ее продажи будут просто удручающими. Если уж романы с незнакомой фамилией на обложке покупают очень и очень неохотно, то что говорить о сочетании непривычного формата с автором-новичком.

Для начинающих небольшой шанс пробиться есть только при переиздании в аудиформате сборника на популярную тематику *разных авторов* (с мэтрами на обложке, естественно). Каковых прецедентов, впрочем, пока не случалось, хотя переговоры идут. Но даже если вам вдруг удалось-таки пристроить в звукозаписывающую компанию свою книжку, не ждите золотых гор и чудовищных стартовых тиражей. Даже у популярных авторов они измеряются отнюдь не десятками тысяч. 1000, 2000, максимум 5000.

А суть проблемы в том, что как такового рынка аудиокниг в России пока нет. Это в Германии или Штатах от 30% до 50% бестселлеров выходят на дисках, у нас подобными процентами даже и не пахнет. Просто в родных пенатах еще не так много машин с CD- и уж тем более с MP3-плеером, поэтому аудиокниги чаще всего покупают в подарок: любимой девушке на 8 марта, другу или маме на день

Полезные ссылки

- Официальная страница Сергея Чекмаева — chekmaev.belomors.ru.
- «Живой журнал» Сергея Чекмаева — lightday.livejournal.com.
- Сайт литературной конференции «Роскон» — convent.ru/roscon/2007.
- Литературная редакция «Мира фантастики» — story@mirf.ru (на письма отвечает литредактор Татьяна Луговская).
- Сайт проекта «Модель для сборки» — mds.ru.

рождения. В многочисленных брошюрах по исследованию рынка такой товар именуют сюрпризным, а спрос на него — мерцающим. Что в переводе на русский означает: покупать будут мало.

Но, как ни крути — это задел на будущее. Если количество автомобилей у нас продолжит расти такими же темпами (и, как пошутил один радиоведущий, пробки будут размножаться с не меньшей скоростью), то через 3-5 лет спрос на звуковой формат текстов может серьезно вырасти. И так же, как в ситуации с продажей электронных копий, не лишним будет попробовать застолбить полянку. Ведь к тому времени поднимутся именно те самые авторы, которых сейчас называют начинающими. То есть вы.

Радио есть, а счастья нет?

Но, спросят меня, что делать, если ждать невмоготу? Вопрос о продвижении рассказов встал в полный рост прямо сейчас и не хочет терпеть целую пятилетку. Не переживайте. «Орешек знаменитый тверд, но все же мы не привыкли отступать, нам расколоть его поможет...». Радио! Конечно, оно уже не смотрится светочем прогресса в наш интерактивный век, зато, в противовес телевидению, привлекает внимание не картинкой, а звуком. А в нашем случае звук — не что иное, как слова сильного, берущего за душу рассказчика.

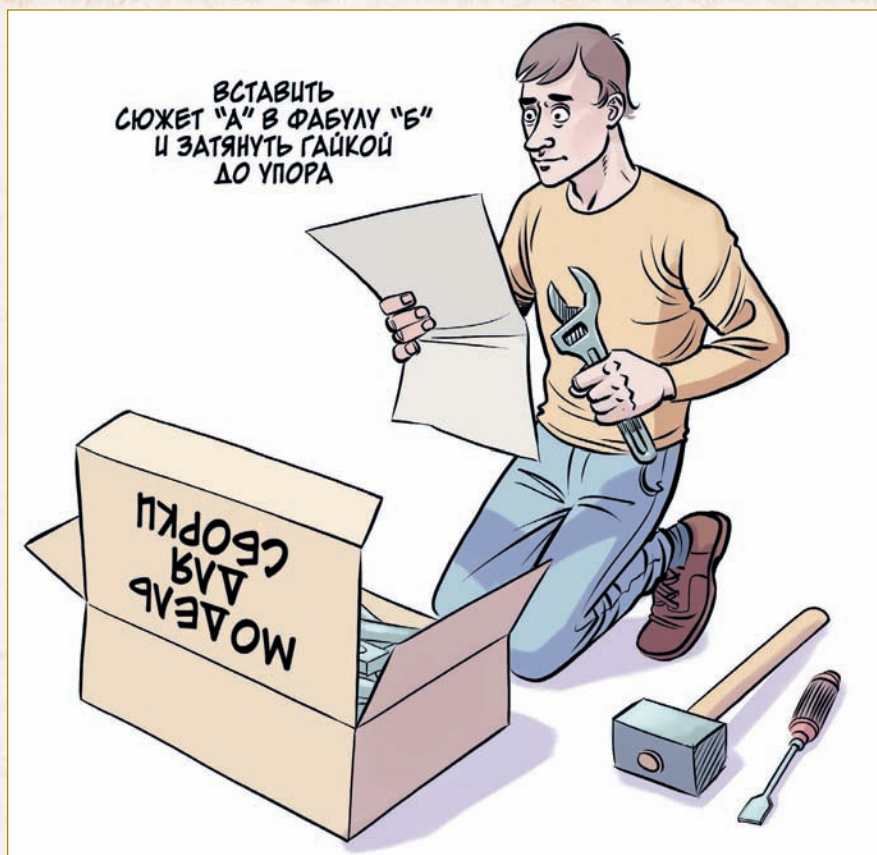
Не будем при том забывать, что аудитория слушателей центральных станций в разы, а то и на порядки превосходит тиражи журнальных DVD и уж тем более — аудиокниг. Оригинальный и качественно написанный рассказ (а через него и автор) с большой вероятностью понравится слушателям. Среди которых могут найтись и такие, что запомнят фамилию и, выбирая с книжного прилавка новый роман, обратят внимание именно на вас.

Значит, вперед? Неужели массовая оккупация радиостанций молодыми авторами неизбежна? А меня за подстрекательство завтра задушат подушкой?

Прежде давайте разберемся, какие у нас есть варианты. В первую очередь не путайтесь в терминах, есть **радиопоста-**



Аудиокнига — самый распространенный способ услышать свои тексты в звуковом исполнении.



Рассказывая о радиопостановках, нельзя не упомянуть великолепную передачу «Модель для сборки».

новки и радиоспектакли. И это не одно и то же. Разница видна даже в названии: постановка — театр одного актера, фактически та же аудиокнига, только транслируемая по радио. Для достижения нужного эффекта звукооператоры студии могут добавить внешних шумов: прибой, уличное движение, крики чаек, выстрелы... Радиоспектакль — проект более масштабный, в нем участвуют несколько актеров, текст читается по ролям, а шумовое сопровождение куда сложнее, чем в постановке. Кстати, и тот, и другой вариант зачастую имеет и музыкальное оформление.

Частицу эфира на чтение текстов отдавали в свое время «Серебряный дождь», «Свобода» и «Энергия». Сейчас рассказы можно услышать на волнах радио «Россия», где среди детективов и мелодрам все-таки затесалось таинственное «фэнтАзи», и «Юмор FM», которое, правда, совсем не интересуется фантастикой и смежными жанрами. Разве что как антуражем для развеселых скетчей.

Зато в интернет-проекте «Живое радио» готовится уникальная программа «Радиотеатр». Студия планирует начать трансляции эксклюзивных спектаклей, начитанных специально для проекта студентами театральных вузов. Привлекает сама концепция: обычно радиоспектакли идут в записи, а здесь слушателям обещают игровое чтение по ролям в прямом эфире! К тому же авторы программы ин-

тересуются фантастикой, так что рекомендую поставить галочку.

Вообще, звуковой формат для нас, писательской братии медийного мира — штука универсальная. Новые технологии прут изо всех щелей, и с каждым днем придумки маркетологов для продвижения товара на рынок становятся все более изощренными и интересными. Недавно один из ведущих производителей портативной электроники задумал проект эксклюзивной серии мини-гаджетов вроде смартфона или mp3-плеера с зашитой в память не-



Нет, это не вход в противорадиолокационный бункер. Просто дверь в студию.

большой подборкой эксклюзивных текстов. В оригинальном исполнении к тому же. «100 лучших хитов» мы уже видели. Может, скоро придет время «100 лучших рассказов»?

И, слово, в музыку вернись!

Рассказывая о радиопостановках, нельзя не упомянуть великолепную передачу «Модель для сборки». Думаю, постоянные читатели помнят, сколько раз на DVD «Мира фантастики» появлялись mp3 с текстами в блистательном исполнении МДС. Но если раньше подобное происходило исключительно по инициативе самих авторов, то теперь «МФ» тесно сотрудничает с проектом, о чем я уже упоминал в видеоинтервью на диске июньского номера.

Изначально программа «Модель для сборки» появилась вскоре после открытия радио «Станция» — в конце 1995 года. «Станция» была в то время свежей волной, транслировавшей клубную музыку всех стилей и направлений.

Наверное, именно поэтому МДС начала выходить именно на волнах «Станции», ведь визитная карточка программы — музыкальный ряд в стиле психоделик-транса, техно-транса и эмбиента от DJ Incognito (уже известного к тому времени по клубу «Галактика» и многочисленным транс-вечеринкам). А под завораживающую музыку автор и ведущий программы Влад Копп не менее завораживающим голосом читает лучшее из мира зарубежной и российской фантастики. Сочетание же музыки, голоса и текста вместе дает гипнотический эффект, который удерживал слушателей у радиоприемников на протяжении всего эфира, несмотря на позднее время — передача тогда выходила в ночь с четверга на пятницу с 24:00 до 2:00.



Бессменный «голос» МДС — Влад Копп.



Андрей «Addison» Храпков, продюсер и соведущий проекта.



Переход в новое измерение: «МФ» на радиоволне.

Дальше радио вместо 106.8 FM стало вещать на 107 FM, сменило название на «Станция 2000» и обратно, прошло через кучу программных директоров и музыкальных политик, но каждую неделю в четверг ночью люди собирались у приемников, чтобы услышать новую фантастическую историю.

В сентябре 2001 года «Станция» закрылась. «Модель для сборки» долгое время нигде не выходила, потом авторы создали проект «Элементы» на «Муз-ТВ», к сожалению, весьма далекий от изначального направления МДС. Примерно в это же время DJ Incognito сменяет DJ Габович, а музыкальный формат отходит от чистого психоделика, вобрав в себя лучшее из почти всех направлений электронной музыки. С января 2002 года под «составным» названием «Элементы — модель для сборки» передача снова вы-

шла в свет на радио «Серебряный дождь». Изначально в записи, но через некоторое время эфиры стали прямыми, правда, их время и продолжительность (один час) не менялись. Позже, в мае 2004 года, программа переехала на радио «Энергия», где получила новое развитие в виде двух программ в неделю по 2 часа каждая. К сожалению, в июле этого года МДС покинула эфир радио «Энергия». Сейчас вещание программы ведется в виде эксклюзивных выпусков для подкаст-ленты Samsung MP3-клуба.

Вместе весело шагать

С момента своего создания «Модель для сборки» никогда не предпринимала никаких попыток связаться ни с издательствами, ни с авторами фантастики, даже российскими, не говоря уже о за-

рубежных. Программа просто брала (в прямом смысле слова — с прилавка) роман, повесть или сборник рассказов популярного писателя или писателей и транслировала в эфир собственное прочтение приглянувшихся текстов. Конечно, это не могло не вызвать определенного недовольства среди фантастов. В какой-то момент даже раздавались призывы подать на программу в суд, ибо налицо было прозаичное нарушение авторских прав.

Конечно, большинство авторов первого и второго эшелона не разделяли столь экстремистскую позицию. Многим нравился сам формат передачи, кто-то понимал, что тексты в прекрасном исполнении МДС — неплохая реклама и продвижение фамилии. Но все же определенная степень обиды накопилась и у них.

«Мир фантастики» попытался разрешить конфликт, предложив «Модели для сборки» подборку историй своих лучших рассказчиков. Тексты не обязательно появлялись раньше на страницах журнала, но все произведения, полученные МДС, переданы с полного согласия их авторов. Кое-что уже начитано, прозвучало в эфире и даже попало на DVD. Подобная практика теперь станет регулярной — и на диске каждого свежего номера вас вполне может ждать новый сюрприз от «Модели для сборки». А для пишущей части читателей — то есть для тех, кому адресованы статьи цикла, — сотрудничество «Мира фантастики» и МДС станет прекрасной возможностью попасть в радиоэфир. Ибо лучшие из опубликованных на страницах журнала текстов мы и в дальнейшем надеемся предоставлять волшебникам из «Модели для сборки». Если авторы захотят, разумеется. ☺



DJ Габович, музыкальный ведущий.



Ивайло Динков

*Мы тоже дали миру что-нибудь...
Иван Вазов,
классик болгарской литературы*

В начале было слово... в пузырьке

Как ни странно, современное фэнтези пришло в Болгарию в виде комикса. Начиная с 1979 года здесь выходил крупноформатный цветной журнал рисованных историй «Радуга». В лучшие годы его тираж достигал невообразимых сегодня 180 тысяч, и это при том, что одновременно выходил аналогичный глянцево-журнал «Чудный мир», а позже — и газета комиксов «Рассказы в картинах». Удивительно, но при социализме комикс в Болгарии процветал.

Однажды в свежем номере «Радуги» появился комикс по мотивам толкиновского «Хоббита», а за ним последовал и нарисованный в более реалистичной манере «Властелин Колец». Именно благодаря этим комиксам многие читатели впервые познакомились с творчеством Толкина (болгарский перевод главной книги Профессора вышел только в 1990-м). К сожалению, это знакомство совпало с началом общественных перемен в стране, и вскоре «Радуга» прекратила свое существование.

В девяностые годы предпринималось множество попыток возродить издание комиксов в Болгарии, но до недавнего време-

НЕВИДАННЫЙ ЗВЕРЬ

Болгарское фэнтези

Двадцать-тридцать лет назад каждый наш соотечественник твердо знал: болгарский слон — младший брат советского слона. Сегодня наши знания о Болгарии ограничиваются, как правило, стоимостью путевок на черноморское побережье этой страны да названиями национальных спиртных напитков. Некоторые читатели «МФ» припомнят, пожалуй, выходившие в России книги Любомира Николова и Христо Поштакова — но, в сущности, мы почти ничего не знаем о том, как обстоят дела с фантастикой в некогда братской стране. Выступление Ивайло Динкова, который не первый десяток лет следит за болгарским фэнтези, восполнит этот пробел.

ни почти все они заканчивались неудачей. Из успехов стоит отметить комикс «Страж Перевала» по мотивам одноименной повести Святослава Логинова. Однако, несмотря на то, что старые комиксы на долгие годы сошли со сцены, у их художников было еще что сказать.

Стань Стальной Крысой!

Оставшись без работы, бывшие сотрудники «Радуги» Петр Станимиров и Димитр Стоянов создали одно из первых частных издательств в Болгарии — «Плеяда». Вскоре здесь начали выходить снискавшие всенародную популярность книги Стивена Кинга и Дина Кунца, обложки для которых рисовали сами комиксисты.

Примерно в то же время, в 1991 году, переводчик «Властелина Колец» Любомир Николов создал первую болгарскую книгу-игру. Новым жанром заинтересовалась «Плеяда», однако издатели потребовали для публикации англоязычный псевдоним, и на свет появился Колин Уолмбери (анagramма настоящего имени писателя). Вскоре и другие издательства почуяли прибыли, и на книгах-играх выросла целая волна талантливых фантастов. Несколько таких книг написала (под мужским псевдонимом) молодая писательница Елена Павлова, еще в 14 лет отмеченная премией за фантастический рассказ. Несмотря на то что выходили и переводные книги-игры, болгарский читатель отдавал предпочтение «отечественному продукту». Так что в девяностые годы книги-игры стали чуть ли не единственным полем для развития болгарского фэнтези на фоне засилья англо-американской фантастики.

В 1994 году «Плеяда» запустила журнал «Мега игры», посвященный интерактивным развлечениям. В частности, здесь публиковался уникальный комикс-игра «Королевская кровь». Появились и другие вариации: игры с ходами по почте, интерактивные романы с продолжениями, настольные стратегические книги-игры...

Однако к концу девяностых рынок книг-игр оказался перенасыщен. Сказало свое слово и распространение компьютеров и интернета. В 1998 году книги-игры исчезли так же внезапно, как и появились несколько лет тому назад, уступив место другим фантастическим развлечениям.

Войти в образ

Как раз к этому времени в недрах Софийского университета родился первый официальный клуб толкинистов «Рин Еннор». Группа студентов-энтузиастов клуба разработала первую болгарскую ролевую настолку, основанную на мире Средиземья. А в 2001 году была выпущена первая ролевая игра той же команды — «Сумерки над Эндивалом». В томик вошли и сами правила, и описание игрового мира, и бестиарий. Игра разошлась довольно быстро, поэтому вскоре последовали продолжения «Дом Хаоса» и «Зеркало богов», а также вышел роман, действие которого разворачивалось во вселенной Эндивала.

На заре 21 века появился первый в Болгарии журнал о фэнтези — «Фэнтези фактор». Кроме рассказов, статей и комиксов, в нем публиковалась еще одна ролевая игра, в 2004-м также изданная отдельным томом под названием «Приключение меча и магии». «Фэнтези фактор» к тому времени уже закрылся, выдержав всего дю-



жину выпусков, а автор настолки Иван Атанасов перешел в индустрию компьютерных игр.

От ABC до «Царя»

Несмотря на то что создателем первого компьютера — ABC — стал американец болгарского происхождения Джон Атанасов, долгое время в Болгарии не пытались создать в цифровой сфере что-нибудь серьезнее компьютерных вирусов. Тем более примечательно, что первая болгарская компьютерная игра, выпущенная компанией Naemimont Games в 2000 году, — Tzar: The Burden of the Crown — была именно в жанре фэнтези. Она представляла собою стратегию в реальном времени с элементами RPG, а действие происходило в условно-средневековом фэнтези-мире с болгарским колоритом.

В той же компании трудились уже знакомые нам Петр Станимиров (художественный директор), Елена Павлова и Иван Атанасов (сценаристы). Впоследствии Naemimont занялась историческими стратегиями из серии Celtic Kings и вернулась к фэнтези лишь в 2005 году, создав игру Rising Kingdoms.

Мир — сцена

Говоря о различных проявлениях фэнтези, приходится признать, что в области кино Болгарии почти нечем похвастать. Единственный заметный представитель кинофэнтези — фильм «Магьосници» («Колдуны»), выпущенный в 1999 году студией «Гекон». Создателями фильма (и самой киностудии) стали автор комикса «Хоббит» Сотир Гелев и его брат, тоже комиксист. Однако, чего греха таить, фильм получился в лучшем случае средним. Спецэффекты на уровне дешевых телесериалов, откровенно неубедительная ак-

терская игра... Хорошо хоть сюжет не подкачал.

Также можно вспомнить, что со-режиссер «Колдунов» за несколько лет до этого снимал телешоу «Замок гоблинов» по одноименной книге-игре Любомира Николова. А в 2003 году на болгарской сцене был поставлен спектакль по мотивам романа Роджера Желязны и Роберта Шекли «Принеси мне голову прекрасного принца».

По стопам Кирилла и Мефодия

Ну а как же литература, которая всегда считалась флагманом любой фантастики? На протяжении большей части девяностых книжное фэнтези пользовалось в Болгарии весьма умеренной популярностью. Изначально оно выходило лишь в виде томиков классиков вроде Роберта Говарда. Настоящий всплеск интереса к этому жанру произошел лишь в 1998 году, когда почти одновременно стали выходить два популярнейших цикла — «Колесо времени» и «Меч истины».

Что же касается болгарского фэнтези в частности и фантастики вообще, то здесь дела обстояли намного хуже. Никто не хотел рисковать, выпуская книгу никому не известного болгарского писателя, и частенько авторы сами платили издательствам, чтобы их романы напечатали. Неудивительно, что в то время возникали самые нелепые курьезы. Например, фэнтезийный роман одного из бывших авторов книг-игр издательство опубликовало под англоязычным псевдонимом (настоящий писатель был указан лишь в качестве переводчика) и к тому же поставило на обложку громкий лозунг «Роджер Желязны представляет», в то время как зна-

менитый классик фантастики уже скончался.


Однако в последние несколько лет состояние дел в фэнтези и фантастике начало постепенно улучшаться. Все больше издательства осмеливаются выпускать книги болгарских авторов, причем под их настоящими именами (правда, тираж в две тысячи экземпляров тут уже считается успехом). Первой ласточкой стала книжная серия «Новая болгарская фантастика», которую открыл роман Любомира Николова «Десятый праведник», вышедший недавно и в России. Другая звезда молодого поколения, уже знакомая нам Елена Павлова, тоже издала несколько книг, в том числе первый том масштабного фэнтезийного цикла «Эпос о кровососах». Все чаще выходят сборники с рассказами не только признанных, но и молодых авторов, яркий пример которых — ежегодные антологии призовых работ фестиваля славянско-мифологического фэнтези «Таласмия» (от болгарского «таласъм» — злой дух) или вышедшая в 2003 году фэнтези-антология «Неведомый зверь». Издатель последней Пламен Митрев, кстати, сам автор романов о Конане-варваре и один из немногих болгарских писателей, сумевших прорваться за границу: его знают в США и России как Леонарда Карпентера.

Кроме того, вновь набирают силу клубы любителей фантастики и фэнтези, проводятся ежегодные конвенты — «Булгакон», «Аквалония» — а на «Евроконе 2003» Болгария получила призы сразу в четырех номинациях. И, как бы банально это ни звучало, понемногу начинаешь верить в светлое будущее жанра.



Русское фэнтези по-болгарски

К сожалению, в Болгарии русское фэнтези долгое время было почти неизвестно. Только в последние годы болгарские издатели начали понемногу взглянуть на братскую страну, и на болгарском языке начали появляться самые заметные российские авторы: Василий Головачев, Марина и Сергей Дяченко, Святослав Логинов, Сергей Лукьяненко, Ник Перумов, Макс Фрай и другие. Получше обстоят дела с компьютерными играми: болгарские распространители не обходят их стороной и нередко локализируют. Фильм «Ночной дозор» тоже прошел по экранам страны, правда, в голливудской версии.

Возможно, прочитав этот обзор, кто-то из вас решит, что говорить о болгарском фэнтези как о явлении в мировой фантастике еще рано — и, наверное, в некоторой степени это справедливо. Во всяком случае, пока остается только мечтать, что когда-нибудь если и не добрая половина, как в братской России, то хотя бы четверть выпускаемых в Болгарии фантастики и фэнтези будет отечественной. Впрочем, если бы не мечты, ради чего еще стоило бы жить — в Болгарии или где бы то ни было? 



ЧТО ПОЧИТАТЬ?

Книг в нашей самой читающей в мире стране издается много. Чтобы в этом убедиться, достаточно заглянуть в раздел «Новинки издательств». Десятки авторов и названий каждый месяц — не осилишь, даже если читать в день по книге. Чтобы ваши глаза не отплясывали чечетку при виде помявшихся книжных полок, читайте наши рекомендации. Ежемесячно мы будем представлять вам двадцать одну

фантастическую книгу, часть из которых выбрана читателями на нашем сайте (mirf.ru), а часть — рекомендована специалистами «МФ». В их число войдут не только свежие новинки рынка, но и классические произведения. Фантастические книги удобно сгруппированы по жанрам, поэтому мы уверены, что нововведение позволит каждому читателю «МФ» подыскать себе чтение по вкусу.

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ



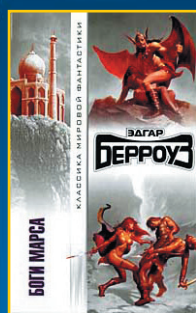
Ник Перумов
Семь зверей Райлега. Тёрн
Не совсем понятно беспокойство некоторых читателей о том, что цикл о Фессе закончился и начался другой, о Тёрне. Автор-то прежний. И место в хит-параде то же.

1 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №7(47) за 2007.



Оксана Панкеева
Путь, выбирающий нас
Седьмая часть сериала. Приключений тела, правда, поменьше, чем в прошлых томах, зато душевных терзаний и мелодраматичности хоть отбавляй.

8 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 7.
Рецензия — в №7(47) за 2007.



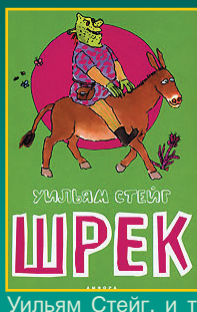
Эдгар Берроуз
Принцесса Марса
В отличие от «Аэлиты» или «Вспомнить все», эти марсианские приключения — чистой воды фэнтези, а их главный герой Джон Картер сродни знаменитому Конану. Через пару лет нас ждет экранизация знаменитого цикла Эдгара Райса Берроуза.

ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ ФАНТАСТИКА



Владислав Крапивин
Ампула Грина
Новая книга признанного классика российской детской фантастики открывает перед читателем еще одну грань Великого Кристалла.

21—24 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №3(43) за 2007.



Уильям Стейг
Шрек
Далеко не каждый поклонник зеленого великана-людоеда знает, откуда растут ноги у этой истории. Шрека и Осли придумал в 1990 году американский художник

Уильям Стейг, и только 11 лет спустя огр пробрался на киноэкран.
53—57 место в рейтинге.



Александр Волков
Волшебник Изумрудного города
То, что начиналось как пересказ историй о стране Оз, со временем развилось в уникальную вселенную советского фэнтези. На книгах Волкова выросло три поколения любителей фантастики в нашей стране.

ИСТОРИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ



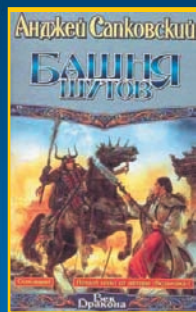
Вера Камша
Яд минувшего
Камша рисует плотно «Отблесков Этерны», не скупясь на широкие мазки. Вот и второй том «Зимнего излома» вышел аж в двух книгах. Впрочем, на качестве это не отразилось.

2 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №6(46) за 2007.



Мария Семёнова
Там, где лес не растет
Знакомый мир, новый герой. Отправляясь в дальний путь, калека Коренга не думал, что перед ним раскроется столько тайн — как родной земли, так и человеческой души.

7 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в этом номере «МФ».



Андрей Савковский
Башня шутов
Авантурный роман в жестких средневековых реалиях. Исторические гуситские войны с примесью магии и скрытыми параллелями с современностью — от автора «Ведьмака».

Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №6(10) за 2004.

Выбор читателей. Июль 2007

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие 687 человек. Всего было отдано 1474 голоса (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1	Ник Перумов «Семь зверей Райлега. Терн»	17%	9	Макс Фрай «Ворона на мосту»	2,7%	17	Роберт Асприн, Джоди Линн Най «Торговая МИФтерия»	1,1%
2	Вера Камша «Зимний излом. Том 2. Яд минувшего»	11,3%	10	Юлия Набокова «Побег из сказки»	1,8%	18	Виктор Пелевин «Empire V»	1%
3	Ольга Громько, Андрей Уланов «Плюс на минус»	6,2%	11	Павел Корнев «Повязанный кровью»	1,7%	19-20	Кристофер Прист «Лотерея»	0,9%
4	Джордж Мартин «Пир стервятников»	5,3%	12	Ксения Баштова, Виктория Иванова «Тяжело быть младшим...»	1,6%	19-20	Стивен Эриксон «Сады Луны»	0,9%
5	Елена Бычкова, Наталья Турчанинова «Рубин Карашэхра»	4,2%	13	Гай Юлий Орловский «Ричард Длинные Руки — пфальцграф»	1,5%	21-24	«Витпанк»	0,8%
6	Марина и Сергей Дяченко «Vita Nostra»	3,3%	14	Терри Гудкайн «Девятое правило волшебника, или Огненная цепь»	1,4%	21-24	Саймон Грин «Плач соловья»	0,8%
7	Мария Семёнова «Там, где лес не растёт»	3,1%	15-16	Алекс Кош «Вечеринка в стиле «вамп»	1,2%	21-24	Владислав Крапивин «Ампула Грина»	0,8%
8	Оксана Панкеева «Путь, выбирающий нас»	2,9%	15-16	«Русская фантастика-2007»	1,2%	21-24	Чарльз Де Линт «Маленькая страна»	0,8%

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

ГОРОДСКОЕ ФЭНТЕЗИ



Ольга Громько, Андрей Уланов
Плюс на минус
Искалеченный войной Саня и «фифочка» Леночка становятся напарниками. Им предстоит бороться с городской нечистью — а возможно, и со всемогущей Канторой...

3 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №4(44) за 2007.



Алекс Кош
Вечеринка в стиле «вамп»
Новая работа молодого московского фантаста — продолжение книги «Если бы я был вампиром». Приключения, схватки, погони — типично вампирское фэнтези.

15—16 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 7.
Рецензия — в №7(47) за 2007.



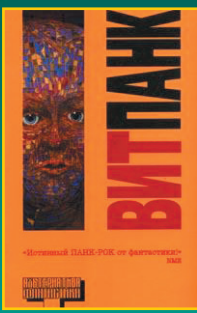
Вадим Панов
Войны начинают неудачники
Неудачники начинают войны, а Вадим Панов — свой знаменитый цикл «Тайный город». Именно благодаря этому роману, впервые изданному шесть лет назад, мы познакомились с Сантьягой и Красными Шапками.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ СБОРНИК



Русская фантастика-2007
Кто-то русскую фантастику пишет? Василий Головачев, Александр Громов, Дмитрий Казаков, Леонид Кудрявцев, Кирилл Бенедиктов... И ведь неплохо получается!

15—16 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №3(43) за 2007.



Витпанк
Со времен «Новой волны» в западной фантастике не проходит десяти лет, чтобы не возшло очередное поколение революционеров. Посмотрим, что вырастет из «витпанков», — но пишут они уже хорошо!

21—24 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №4(44) за 2007.



Миры Ника Перумова
Верный признак популярности фантастической вселенной — поклонники. Любители Упорядоченного провели конкурс фанфиков (произведений «по мотивам»), лучшие работы которого вошли в эту серию сборников.

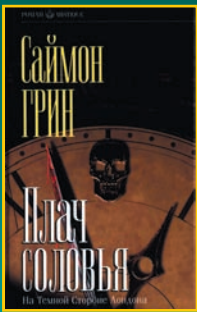
Рецензия — в №1(29) за 2006.

ДЕТЕКТИВНОЕ ФЭНТЕЗИ



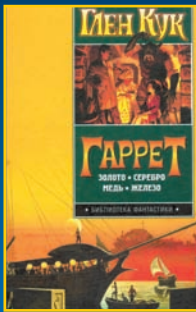
Макс Фрай
Ворона на мосту
Четвертые «Хроники Ехо» приподнимают завесу тайны над ранними годами сэра Шурфа. Детективный элемент сведен к минимуму, но все-таки это Фрай!

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



Саймон Грин
Плач соловья
На магической изнанке Лондона тоже случаются преступления — да страшнее обычных. Но Джону Тейлору не привыкать к работе со сверхъестественным...

21—24 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №3(43) за 2007.



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

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

ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ



Джордж Мартин
Пир стервятников
Четвертая часть «Песни льда и пламени» — четвертое место в нашем хит-параде. И это несмотря на то, что российские издатели обошлись с романом не поджентльменски!

4 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №4(44) за 2007.



Елена Бычкова, Наталья Турчанинова
Рубин Карашэхра
Трилогия о Рыжем демоне — вещь штучная, такие не каждый год выходят. Она охватывает историю нескольких миров — чем не эпик?

5 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №3(43) за 2007.



Роберт Джордан
Око мира
Из начальной книги всемирно известного фэнтезийного 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.



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

КИНОПОВЕСТИ НА ДВОИХ

ЭЛЬДАР РЯЗАНОВ, ЭМИЛЬ БРАГИНСКИЙ СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН

Сборник ■ Издательства: «АСТ», «Зебра Е», 2007 ■ Серия: «Актёрская книга» ■ 720 стр. ■ 5000 экз. ■ Жанр: Киноповести

Анекдот о Паваротти, которого напел рассказчик Рабинович («так я вам скажу: ничего особенного!»), обычно справедлив, когда дело касается многочисленных новеллизаций. За дело-то, как правило, берутся кустари, из желания подзаработать. Другое дело — авторские повести классиков лирической комедии Брагинского и Рязанова. Два замечательных и талантливых человека многие годы радовали своими фильмами огромную страну. А в этот сборник вошли их киноповести «Берегись автомобиля», «Старики-разбойники», «Ирония судьбы», «Служебный роман», «Вокзал для двоих», «Тихие омуты». В предисловии Рязанов рассказывает о своей работе с Брагинским и подчеркивает: это именно полноценные литературные произведения, а не конспекты фильмов.

Итог: искренние, иногда чуть наивные, но живые и настоящие истории. Годы их не состарили, а традиционные телепоказы не лишили смысла. Есть в них и то, что осталось за кадром: другой финал «Тихих омутов», еще одна глава в «Берегись автомобиля»...

Владимир Пузий

ТРУДОБЛУДНИ

ДМИТРИЙ БЫКОВ БЛУД ТРУДА

Сборник ■ Издательства: «Лимбус-Пресс», ООО «Издательство К. Тублина» ■ 416 стр. ■ 3000 экз. ■ Жанр: Эссеистика

Хороший журналист умеет не только нарыть свежих фактов и связно изложить свою точку зрения. Вот когда он делает это так, что даже самый незаинтересованный читатель цепляется глазом за строку и начинает читать, и оторваться не может, — тогда и только тогда можно говорить о настоящем таланте.

Дмитрий Быков, конечно, мастер на все руки: прозаик, поэт, критик. Человек невообразимой работоспособности, он как-то ухитряется даже в поденщине не скатываться до халтуры. И если вам ничего не говорят имена Асадова, Шкапской и Булгаковского, если вам нет дела до Гоголя, Толстого и Горького и наплевать на историю отечественного кинематографа, Быков *сделает* эти темы интересными, не позволит вам пройти мимо. Без надрыда, даже с некоторой бесшабашностью он беседует с читателем о серьезных вещах.

Итог: вот уж точно, талантливый человек талантлив во всем! Получился отличный сборник эссе разных лет — жаль только, никто не удосужился исправить множественные опечатки.

Владимир Пузий



«ОВСЯНКА, СЭР!»

КАДЗУО ИСИГУРО. ОСТАТОК ДНЯ KAZUO ISHIGURO. THE REMAINS OF THE DAY

Роман ■ Перевод: В. Скороденко ■ Издательства: «Эксмо», «Домино», 2007 ■ Серия: «Интеллектуальный бестселлер» ■ 304 стр. ■ 5100 экз. ■ Жанр: Психологический роман

Есть люди вторых ролей, которых мы никогда не воспринимаем всерьез, — фигуры комические или попросту серые, этикие ходячие декорации. Представить себе Бэрримора в качестве главного героя? Невероятно! Тем не менее Исигуро это удалось. Его мистер Стивенс — настоящий англичанин, дворецкий до мозга костей. Причем профессионализм и пресловутую невозмутимость классического британского дворецкого писатель демонстрирует самым убедительным образом — через речь мистера Стивенса. Весь роман — его монолог, сдержанный, чуть чопорный, с нарочитыми «книжностями», однако — и это главное! — Исигуро удается передать и душевные порывы героя, и его сомнения. Путешествие по стране, в которое отправляется Стивенс на склоне лет, — выход вовне, за пределы его привычного мира. И в то же время — возвращение к себе-былому, попытка переосмыслить и понять некие события прошлого.

Итог: чрезвычайно точный и выразительный роман. Кстати, в экранизации главную роль сыграл сам Энтони Хопкинс.

Владимир Пузий



ГОТИЧЕСКИЙ РЕКВИЕМ

НАТАЛЬЯ САМОРУКОВА ЛАКРИМОЗА. ПРОЩАЛЬНАЯ МУЗЫКА ДЛЯ МАРИИ

Роман ■ Издательство: «Альфа-книга», 2007 ■ 412 стр. ■ 5000 экз. ■ Жанр: Детектив

Книга Натальи Саморуковой — одна из первых в обновленной детективной серии издательства «Альфа-книга». Сюжет незамысловат: однажды Мария Ковалева зашла в собственную квартиру и обнаружила на полу любимую племянницу с окровавленным телом парня на руках, которая клятвенно уверяла тетушку, что это не ее рук дело. Выяснить, кто же сотворил такую жуть, и вывести на свет настоящего убийцу предстоит главной героине. Привлекает внимание антураж книги, где нашлось место модной сегодня «готической» культуре и даже — кое-где — мистике. Чего стоит один облученный радиацией кот, лопающий сигаретные окурки!

Видно, что произведение вышло из-под пера женщины: Саморукова много рассуждает о чувствах, любви и прочем. Но этакой «донцовщины», то есть довольно плоских шуток, в книге нет, и это, безусловно, приятно.

Итог: оригинальная вещица, читается легко, непринужденно. А вот про убийцу, решившего совершить преступление, чтобы узнать, «имеет ли он право», мы уже где-то слышали...



Анастасия Кара



ВИДЕОДРОМ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО



69



73



84



88



92

Как-то раз от нечего делать Михаил Попов начертил волшебной бейсбольной битой в воздухе пентаграмму. Через нее в мир рубрики «Видеодром» просочился один дикий, но симпатичный зверек. Всем категорическое «здрасьте»!

В сегодняшнем выпуске мы начинаем прощаться с летом и думать об осени. Пусть для многих она сулит конец отпуска или каникул, зато нива фэнтезийно-фантастического кинематографа дала обильный урожай. Много внимания, разумеется, привлекает очередное пополнение **Поттер-эпопеи** от создателя рекламы собачьего корма. Однако «комнатный» — в прямом смысле слова — ужастик **«1408»** почти не уступает ему по зрелищности.

Включив наш генератор ежемесячных предсказаний, мы узнали, что мирным гражданам придется всерьез задуматься о походе в оружейный магазин. В сентябре их начнет терроризировать угроза инопланетного **«Вторжения»**. Новозеландец Джонатан Кинг докажет, что фраза «и овцы сыты, и волки целы» — не корявая переделка известной поговорки, а суровая правда жизни. Лас-Вегас станет в буквальном смысле «мертвым» городом в третьей части **«Обители зла»**. Надеемся, Милле Йовович удастся оживить обстановку. В качестве логического завершения темы насильственных смертей — аниме-сериал **Death Note**: праздник жизни для исполняющего обязанности смерти. Хотите оказаться в списке приглашенных?

Олег Гаврилин, редактор



Новости киноиндустрии

68

Съемочная площадка:

«ПАРШИВАЯ ОВЦА», «ПУТЕВОЙ ОБХОДЧИК», «ВТОРЖЕНИЕ», «ОБИТЕЛЬ ЗЛА 3: ВЫМИРАНИЕ»

69

После финальных титров:

«ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА», «1408», «РАТАТУЙ», «СПАУН»

73

Классики: ПИТЕР ДЖЕКСОН. ТРЭШЕВОЕ НАЧАЛО

78

Новости аниме

82

Аниме: DEATH NOTE. ХОЧЕШЬ ЗАБЫТЬ — ЗАПИШИ

84

Новинки лицензионного видео

88

Другое кино

92

Что посмотреть?

94



Борис Невский



НОВОСТИ КИНО- ИНДУСТРИИ

NEWS

Никакой музыки!

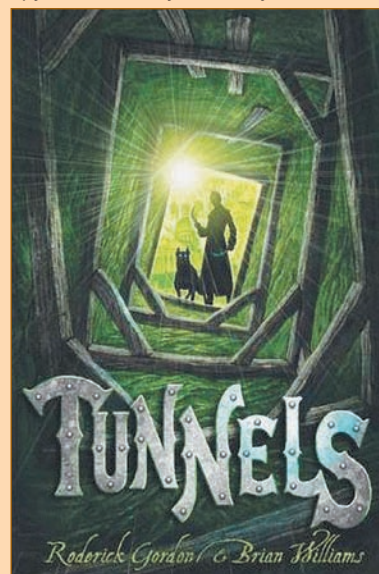
Победитель «Евровидения 2006» финская рок-группа **Lordi** попробовала силы в кинематографе. Естественно, в мистическом ужастике: нельзя же рушить сложившийся имидж. В феврале 2008 года на родине музыкантов состоится премьера первого финского национального хоррора (снятого, правда, на английском языке) **Dark Floors**, который затем отправится в европейские и американские кинотеатры. Герои картины — девочка и ее отец — попадают в лапы монстров, обитающих в заброшенной больнице. В картине задействованы 12-летняя Скай Беннет, Уильям Хоуп и Ноа Хантли. Монстров изображают, конечно же, участники Lordi в привычном сценическом гриме. Поставил ленту Пит Риски, ранее снимавший видеоклипы группы. Производством занялся самый крутой местный кинопродюсер Маркус Селин, известный тем, что помог сделать карьеру голливудскому финну Ренни Харлину («Крепкий орешек 2», «Остров головорезов»). Кстати, лидер группы Mr. Lordi предупредил, что в фильме не будет музыки, кроме как во время показа титров. По его словам, «самый страшный окровавленный монстр, вершащий ужасные дела под ядерный хард-рок, будет выглядеть по-идиотски». Короче, зрителей ждет чистый ужас и никакого тяжелого металла.



Быть монстром — дело серьезное и ответственное!

Искатели затерянного мира

Относительно малоизвестная киностудия **Relativity Media** приобрела права на экранизацию серии юношеского фэнтези **Tunnels** британцев Родерика Гордона и Брайана Уильямса. Герой цикла — четырнадцатилетний лондонский подросток Уилл Барроуз, чей отец пропал в подземном тоннеле. В поисках родителя паренек и его друг Честер обнаруживают загадочный мир, скрытый от глаз обычных людей. Первая книга появилась на британских прилавках в июле, однако авторами запланирована целая трилогия. Съемки фильма начнутся в середине 2008 года, но до этого Relativity Media собирается привлечь к участию в проекте одну из крупных голливудских студий.



Мир под Лондоном.

Угадали с заменой?

Студия **Warner Bros.** лихорадочно ищет замену мегаприбыльному сериалу о Гарри Поттере, который, как известно, близок к завершению. Теперь уже не осталось сомнений, что кинобайки о юных волшебниках пользуются у зрителей запредельной популярностью. Возможно, достойным преемником станет экранизация цикла Энджи Сэйджа о приключениях **Септимуса Хипа** (Septimus Heap). Его действие происходит в магическом мире, а главными героями стали мальчик-колдун и юная принцесса. Пока в серии вышло три тома (планируется семь), она пользуется солидным успехом и переведена аж на 28 языков. Кстати, первый том стараниями «Эксмо» выпущен в России.

Живой труп

Студия **Shoreline Entertainment** перенесет на экран комикс для взрослых **The Living Corpse**. В нем повествуется о весьма нетипичном зомби, который сохранил разум и остатки памяти о своей человеческой жизни. Так уж вышло, что этот живой труп взваливает на плечи тяжкое бремя — оберегать обычных людей от сородичей-мертвяков. По собственному сценарию ленту поставит **Джастин Риттер**.

В ДВУХ СЛОВАХ

...**Walden Media** купила права на экранизацию детского фэнтези **Savvy** ирландки Ингрид Лоу, которое рассказывает о семье, все члены которой в 13 лет обретают сверхъестественные способности... ● **Universal Pictures** поручила **Алексу Пройясу** («Я, робот», «Темный город») постановку вампирского триллера **Dracula Year Zero**. Сценарий дебютантов Мэтта Сэзама и Берка Шарплесса показывает знаменитого упыря с неожиданной стороны — как трагического героя... ● Одним из следующих проектов **Майкла Бэя** («Трансформеры») будет экранизация романа Уитли Стрибера «**2012 год**», повествующего об очередном варианте конца света. Над сценарием фильма **2012: The War For Souls** уже вовсю работают Роберто Орчи и Алекс Курцман, чьи послужные списки могут убедить в неизбежном успехе картины даже закоренелого пессимиста... ● **DreamWorks Studios** и **Universal Pictures** совместно перенесут на экран комикс **Cowboys & Aliens**, действие которого происходит в 19 веке на Диком Западе, где приземляется летающая тарелка. Воевавшим друг с другом индейцам и белым поселенцам приходится объединить усилия против инопланетных захватчиков. Среди продюсеров проекта значатся Рон Ховард («Уиллоу», «Код да Винчи») и сам автор комикса Скотт Митчелл Розенберг...

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ЗВЕЗДЫ ЭТОГО НОМЕРА



Дэниел Крэйг (родился 2 марта 1968 года). Страстью к актерскому ремеслу заразился благодаря матери, которая частенько водила его на театральные спектакли. Мировую известность обрел после участия в съемках фильма «Лара Крофт: Расхитительница гробниц». Шестой по счету актер, сыгравший знаменитого агента 007 — Джеймса Бонда.



Одед Фер (родился 23 ноября 1970 года). Вырос в Тель-Авиве. Служил в израильской армии, успел поработать в охране израильских авиалиний в Германии. Узнаваемым актером стал после выхода на экраны фильма «Мумия» (1999). Любимой книгой считает роман «Убить пересмешника» и даже назвал сына в честь главного героя. Питает отвращение к огнестрельному оружию.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Когда основной съемочный период закончился, продюсеры решили, что картине существенно недостает остроты. Чтобы добавить накала страстей, изменили и доработали сюжет, затем пригласили Павла Руминова. Он доснял ряд сцен и предложил несколько оригинальных решений по монтажу киноленты, которые были одобрены продюсерами как с российской, так и с американской стороны.

Прогноз

В стремлении соответствовать определению «возрождающийся» российский кинематограф уверенно, хоть пока и косолапо идет к светлому будущему. Отечественные режиссеры, которых целевая аудитория называет емким местоимением «наши», решительно осваивают новые жанры. За последние несколько лет выяснилось, что «наши», оказывается, умеют: а) делать качественные спецэффекты (дилогия «Дозоры»), б) строить фэнтезийные декорации («Волкодав») и в) грамотно ставить поединки («Параграф 78: Фильм второй»). Для полного букета не хватает только жестокого слэшера. Кровищу местного розлива заказывали? Тогда получите и распишитесь.

Чего ждать от этого жанра, знают все: в США фильмы про фантастических маньяков выходят с настораживающей регулярностью. Гораздо интереснее посмотреть, каким получился слэшер с пометкой «сделано в России», пусть в его создании и принимали непосредственное участие западные коллеги.

Рискнем предположить, что он сможет похвастаться качественным визуальным рядом, поскольку в работе задействован режиссер «Мертвых дочерей».

Надеемся, что наблюдать за очередным шагом «наших» окажется по крайней мере не скучно. У американских холмов есть глаза, а у российского метро будет путевой обходчик. Столичная подземка — это вам не Техас: здесь не место клаустрофобам, да и бензопилой толком не помашешь. К тому же бензопилы давно не в моде — респектабельные душегубы орудуют киркой!

ПУТЕВОЙ ОБХОДЧИК



Производители: «Импортфильм», Monumental Pictures
Страна: Россия, США
Прокат в РФ: «Фокс», «Гемини»
Режиссеры: Игорь Шавлак, Павел Руминов
Сценарист: Валерий Кречетов
В ролях: Светлана Меткина, Дмитрий Орлов, Юлия Михайлова, Томас Мошкус
Премьера в России: 13 сентября 2007
Девиз: Старые кошмары обретают новое лицо
Возрастной рейтинг: R (дети до 17 лет допускаются только в сопровождении взрослых)

Официальный сайт: trackman.ru

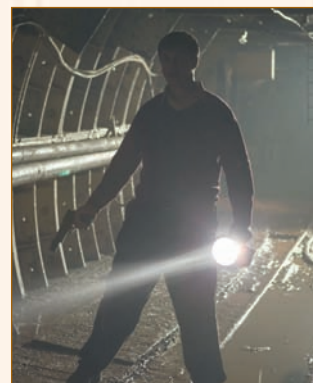
ЖАНР Ужасы

Сюжет

Удивительное, как известно, рядом. Мы не всегда догадываемся, какие вещи обнаружим, заглянув под кровать. Не завелась ли там новая форма жизни, которая ждет подходящего момента, чтобы завоевать мир? Чего уж говорить о более укромных местах вроде тоннелей метро?

Трое грабителей во главе с экс-морпехом по кличке Гром совершают налет на банк. Их план гениально прост: сцапать деньги и уйти через темное царство метрополитена. Авантюра протека-

ет не как запланировано, и бандиты вынуждены взять заложников. Тащиться по старым тоннелям и руслам подземных рек с хнычущими жертвами — то еще удовольствие. Впрочем, совсем весело становится, когда импровизированных диггеров начинает преследовать некий субъект, который отправляет их на тот свет с виртуозностью маньяка из «Техасской резни бензопилой». Что за садист облюбовал подземку и организовал в ней охотничьи угодья, персонажи узнают в самом конце фильма. Вопрос на повестке дня традиционен: понравится ли им ответ?



Это кто тут проезд не оплатил?!



Вас снимала скрытая камера. Улыбайтесь, улыбайтесь же, а не то поездом передоу.



ПАРШИВАЯ ОВЦА BLACK SHEEP



Производители: Live Stock Films, New Zealand Film Commission
Страна: Новая Зеландия
Прокат в РФ: «Гемини»
Режиссер: Джонатан Кинг
Сценарист: Джонатан Кинг
В ролях: Мэттью Чемберлен, Тэмми Дэвис, Оливер Драйвер, Питер Фини
Премьера в России: 6 сентября 2007
Девиз: В Новой Зеландии 40 миллионов овец... и они злятся!
Возрастной рейтинг: PG-13 (некоторые материалы могут не подходить для лиц до 13 лет)

Официальный сайт:
blacksheep-themovie.com

ЖАНР Трэш, ужасы

Сюжет

На зеленых лугах Новой Зеландии пасется множество животных. Они неспешно щиплют травку, а деятели местного кинематографа ее, судя по всему, так же неспешно курят. В результате на свет появляются фильмы с самыми неожиданными сюжетами.

Главный герой очередного новозеландского киносюприза — фермерский сынок Генри, которого в детстве брат-отморозок напугал отрубленной головой овцы. С тех пор бедняга паникует при виде этих млекопитающих. Увы, боязнь овец в стране, где на одного человека их приходится десять штук, автоматически записывает вас

в социальные меньшинства, что, согласитесь, неприятно. Генри отправляют в город, где тот живет в течение следующих пятнадцати лет и посещает курсы психотерапии.

В один прекрасный день он возвращается, чтобы продать брату свою часть унаследованного после смерти родителей хозяйства. Родственник, кстати, времени зря не терял и увлекся генной инженерией, желая создать усовершенствованную породу овец. В результате экспериментов на свет появился невинно блеющий кошмарик, который предпочитает растительной диете мясные блюда. Желательно — из свежееотгрызенной человечины. Что еще хуже, он спосо-



Приползаю домой после работы и чувствую себя распоследней овцой!

бен одним укусом превращать нормальных овец в людоедов.

Прогноз

Представьте картину: отара белоснежных зверюшек несется по лугу и бросается на всех представителей вида homo sapiens, потроша их не хуже тренированных ротвейлеров. Черт возьми, кто сказал, что единственный новозеландец, который умеет снимать трэш, — это Питер Джексон? Соотечественник лихо обскакал его на паршивой овце! Концентрация психоделики в фильме вышибает мозги так, что «Живая мертвечина» кажется устаревшим анекдотом, от которого давно не тянет смеяться. Безоговорочный козырь Кинга — непосредственно сами парнокопытные, щеголяющие бронебойным очарованием плюшевых игрушек.

Мировая премьера показала, что «Паршивая овца» сделана по всем канонам жанра: копеечный бюджет, едва ли не любительская работа с камерой и актеры, которые имеют весьма смутное представление о школе Станиславского, зато оттягиваются по полной программе. Разумеется, оценить

На киноэкранах России в сентябре

С 6 сентября:

- ❖ Опасный сеанс (Seance) — ужасы
- ❖ Паршивая овца (Black Sheep) — комедия, ужасы

С 13 сентября:

- ❖ Путевой обходчик — ужасы
- ❖ Вторжение (The Invasion) — триллер
- ❖ Дьявол и Дэниэл Вебстер (Shortcut to Happiness) — комедия

С 20 сентября:

- ❖ Обитель зла 3: Вымирание (Resident Evil: Extinction) — боевик

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

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Спецэффекты для фильма создавались на студии **Weta Workshop** — той самой, которая трудилась над визуальным рядом трилогии «Властелин Колец».
- В 2007 году на французском кинофестивале Gerardmer Film Festival «Паршивая овца» удостоилась приза зрительских симпатий и специального приза жюри.

юмор Кинга по достоинству смогут только бывалые зрители, пресытившиеся штампованными фильмами про монстров, оборотней, мутантов и тому подобную нечисть. Все остальные шарахнутся от него, как перепуганные овцы от волка. Однако если вас не смущают щедро облитые кетчупом бутафорские внутренности, зашкаливающий уровень черного юмора и злоеющее блеяние в темноте, этот фильм, определенно, стоит посмотреть. Как известно, развеселый трэш для киномана — самый верный способ очистки организма, как слабительное для хронического обжоры. Попробуйте — «Мир фантастики» рекомендует. Бе-е-е...

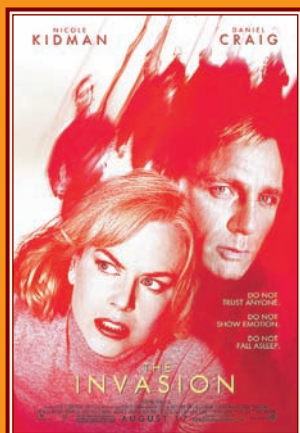


Ах ты бедная овечка-а... Чье ты скушала сердечко-о?



Долли, солнце, ты ведь могла просто сказать, что вся эта история с клонированием тебе не по душе.

ВТОРЖЕНИЕ THE INVASION



Производители: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, Oliver Pictures Inc.

Страна: США

Прокат в РФ: «Каро-Премьер»

Режиссеры: Оливер Хиршгигель, Джеймс Мактиг

Сценаристы: Дэйв Кажгич, Джек Финни

В ролях: Николь Кидман, Даниел Крэйг, Джереми Нортэм, Джеффри Райт

Премьера в России: 13 сентября 2007

Девиз: Не доверяй никому. Не проявляй эмоций. Не засыпай

Возрастной рейтинг: PG-13 (некоторые материалы могут не подходить для лиц до 13 лет)

Официальный сайт:
theinvasionmovie.warnerbros.com

ЖАНР Триллер

Сюжет

Учитывая популярность мнения, что для братьев наших космических Земля — лакомый кусочек, диву даешься, как это нас до сих пор никто не захватил. Хотя вдруг захватили уже давно, просто об этом не спешат рассказывать в программе вечерних новостей?

Одолеть врагов (в данном случае — нас) можно без шума и пыли, заразив их чем-нибудь вредным для здоровья. Протагонистам «Вторжения» придется искать лекарство от странной инфекции, подкосившей население американской провинции. Главная героиня — психиатр из Вашингтона (Кидман) — обнаруживает инопланетное происхождение ее сына. Бдительной особе вместе с коллегами нужно как можно скорее дать отпор экзотической напасти, пока от нее не пострадал весь мир. Жители города, меж тем, начинают вести себя неадекватно и весьма враждебно.

Прогноз

Триллеру 1956 года «Вторжение похитителей тел», видимо, не судьба тихо уйти на покой. Уже в третий раз за полвека он переживает вторжение похитителей идей, которые экспонируют этот черно-белый артефакт из склепа голливудского архива с целью сделать очередной римейк.

Может ли из высохшей мумии получиться фотомодель? Вопрос риторический: даже с учетом шикарных съемок и заволаживающих спецэффектов, «Кинг Конг» Питера



Джексона навевал зевоту именно из-за дотошного следования первоисточнику. Даже самую хорошую идею желательнее адаптировать под реалии сегодняшнего дня.

«Вторжение» иллюстрировало параноидальный страх американцев перед угрозой коммунизма, римейки Филипа Кауфмана (1978) и Абея Феррара (1993) уже не имели столь серьезного политического подтекста. Картину 2007 года было решено ориентировать именно на них. Однако посмотрев готовый материал, в Warner Bros. недовольно поморщились и решили, что работе Хиршгигеля не хватает зрелищности. А что они, интересно, хотели за 50 млн долларов, большая часть которых явно пошла на оплату актерских гонораров?

Как бы там ни было, немецкого режиссера оставили за бортом съемочного процесса. Переписать сценарий пригласили великих и ужасных братьев Вачовски, а переделывать значительную часть картины взялся режиссер драйвовой «V значит Вендетта» Мактиг. Вся эта история наполняет слово «невезение» новым смыслом. Остается узнать, насколько горькой может оказаться каша из топора, над которой потели столько поваров.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- В известном всем любителям видеоигр городке Сайлент Хилл есть улица, названная в честь Джека Финни — автора романа «Похитители тел», вышедшего в 1955 году. В общей сложности по его произведениям снято около десятка фильмов.
- Николь Кидман изрядно настрадалась в процессе работы над «Вторжением». В сцене, где они с Крэйгом должны были подъехать к чилийскому посольству в Вашингтоне, она забыла поставить джип на ручной тормоз. Если бы не вовремя среагировавший Крэйг, покотившаяся под откос машина могла наломать дров, а также чьих-нибудь рук и ног. Позже, во время пересъемки ряда эпизодов, автомобиль с Кидман за рулем налетел на другое транспортное средство, в результате чего пострадало восемь человек. Сама актриса отделалась сильным испугом.



Молодой человек, а средство от марсианской чахотки точно закончилось?



Как, опять шестую сцену переснимаем? Господин режиссер, да вы садист!



Просила же детишек маркерами на стенах не писать!



ОБИТЕЛЬ ЗЛА 3: ВЫМИРАНИЕ RESIDENT EVIL: EXTINCTION



Производители: Constantin Film Produktion GmbH, Davis-Films, Impact Pictures, Resident Evil Productions
Страна: США, Франция, Великобритания, Германия, Австралия
Прокат в РФ: «Парадиз»
Режиссер: Расселл Малкахи («Горец», «Тень»)
Сценарист: Пол В. С. Андерсон
В ролях: Милла Йовович, Олед Фер, Майк Эппс, Али Лартер
Премьера в России: 20 сентября 2007
Девиз: На этот раз без компромиссов
Возрастной рейтинг: R (дети до 17 лет допускаются только в сопровождении взрослых)

Официальный сайт:
sonypictures.com/movies/residentevil/extinction
Официальный русский сайт:
obitelzla3.ru

ЖАНР Зомби-боевик

Сюжет

После ракетной атаки на Ракун-сити, где свирепствовала эпидемия Т-вируса, все выжившие с горя решили повторить подвиг Моисея и направились за тридевять земель в поисках убежища. Протопать пол-Америки — само по себе занятие не для тех, кто регулярно питается в «Макдональдсе». Еще больше проблему усугубляют орды изголодавшихся зомби, у которых снова появился шанс устроить себе фуршет.

Караван уцелевших возглавляют знакомые по предыдущей картине Карлос Оливье



Бюстгальтер с патронами — прямое попадание в сердце любого мужчины.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Изначально съемки хотели провести в малонаселенных уголках Австралии, но в итоге работать пришлось в Мексике.
- Костюм Элис для третьей части был специально разработан домом мод «Йовович-Хок». А вы бы рискнули ходить в таком по улице?

ера (Фер) и Эл Джей (Эппс). Чтобы фанаты серии не заскучили, в кадре обязательно появится еще пара-тройка персонажей из игр-первоисточников. Корпорация «Амбрелла» готова противопоставить им достойный хит-парад уродцев из своих биоинженерных лабораторий.

Разумеется, никуда не делась и бравая Элис (Йовович), которая по-прежнему безвкусно одевается, нескладно говорит и лечит близорукость, некрозы и бронхит втыканием карандашика в глаз клиента. Завалившая симпатягу Немезиса уберзольдатка прячется в опустевшем Лас-Вегасе, штат Невада, и ждет момента изобретательно отомстить всем представителям «Амбреллы», которые попадутся ей в генетически модифицированные руки.

Прогноз

«Обитель зла» — единственная на данный момент экранизация видеоигр, дожившая до третьей части. К сожалению, за весь период существования она изрядно выдохлась. С содроганием думаем, какой могла получиться история о «злом резиденте» у Малкахи. Известно, что он способен достойно реализовать хорошую идею — или же похоронить ее, собственноручно забив гвоздями крышку гроба, как было с двумя частями «Горца».

Причин для беспокойства масса: в первую очередь, бюджет в 45 млн долларов, не располагающий к творческому размаху. Также не впечатляет



Посмотрите — нет, вы только посмотрите, с каким рвением украинская спортсменка вылетает из гонорарной ямы!



Так, мозги, работайте: эта острая железка называется «кукри». Ку-у-кри... Надо повторить три раза!

актерский состав. Джил Вэлентайн заменили на Клер Рэдфилд, поэтому вместо очаровашки Сиенны Гиллори придется лицезреть Али Лартер, которой самое место в последнем ряду зомби-массовки. Ну и, конечно, гвоздь программы — Милла Йовович, чья самая запоминающаяся фраза за всю сценическую карьеру — «Биг бадабум!». Грустно, однако.

Хотя складывается впечатление, что квелые сборы не помешают созданию четвертой части, а геймер-энтузиаст Андерсон будет и дальше, откровенно прикалываясь, стро-

чить сценарии вопреки заявлениям Малкахи. В конце концов, закаленные борцы с ожившими трупами давно осознали истину: сколько в зомби ни стреляй — он все равно к мозгам тянется. Конечно, факт наличия мозгов у некоторых героинь «Обители зла» под вопросом. Но ведь в человеке все должно быть прекрасно... и вкусно. Значит, в списке гастрономических пристрастий серое вещество можно заменить чем-нибудь другим, например, аппетитной филейной частью. Благо с ней у этих же героинь полный порядок. **SP**



Знаешь, подружка, это тебе не на острове в голубой лагуне слащавых мальчиков целовать.



РЕЦЕНЗИИ

ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

РАГУ ИЗ КРЫСЫ

РАТАТУЙ
RATATOUILLE

ЖАНР Комедия

Производство: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures • **Режиссер:** Брэд Берд («Суперсемейка», «Стальной гигант») • **Сценарий:** Брэд Берд, Джим Капобьянко, Эмили Кук • **Продюсеры:** Джон Лассетер, Брэд Льюис, Галин Зусман • **Роли озвучивали:** Паттон Освальт, Йен Холм, Лу Романо, Брайан Деннехи, Питер О'Тул, Брэд Гаррет • **Премьера в России:** 28 июня 2007 года • **Прокатчик в России:** BVSPR • **Ограничения по возрасту:** G (без ограничений)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Смывайся» (2006)
- Трилогия «Шрек» (2001-2007)
- «Стюарт Литтл» (1999)

Когда-то эталоном мультипликации были работы студии Уолта Диснея. Сегодня лучшие в мире мультфильмы делает... нет, не DreamWorks, а все та же студия Уолта Диснея, поглотившая компанию Pixar. Последняя известна штучной анимацией экстракласса — ручной работой, которую люди делают ради людей. Возможно, такой подход уже устарел, ведь на один «Бентли» продаются тысячи «Лад». Но что бы выбрали вы: уникальное произведение искусства или целую партию конвейерных уродцев?

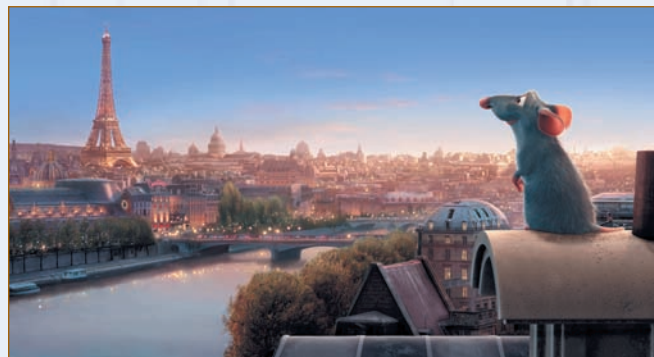
«Рататуй» — глоток свежего воздуха в душном анимационном бизнесе. Минимум пафоса, максимум душевности и доброты. Никаких смертей, предательств или шуток ниже пояса. Экшен — в уже почти забытом стиле «Том и Джерри». Детальность прорисовки и мимика персонажей такова, что Кэмерону с его «Аватаром» придется изрядно попотеть, чтобы не ударить грязь лицом.

От внимания не ускользает и тот факт, что Disney вопреки сложившейся традиции не стал приглашать на озвучивание Арнольда Шварценеггера, Генерального Секретаря ООН или хотя бы Папу Римского. Мультфильмам Pixar не нужна дешевая сла-

ЦИТАТЫ

- «Готовить может каждый» (Огюст Гюсто).
- — Что ты ешь?
- Не знаю.
- Не знаешь — и ешь?
- Когда ты научишься подавлять рвотный рефлекс, перед тобой открываются удивительные возможности!

(Диалог между Реми и Эмилем).



Чтобы проникнуться духом Парижа, Брэд Берд и команда прожили там целую неделю, катались по улицам на мотоциклах и обедали в лучших ресторанах города.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- В студии Pixar целый год стоял аквариум с ручными крысами, чтобы аниматоры могли изучать их повадки и движения.
- Создателей картины консультировали «пятизвездочные» повара, а аниматоры проходили специальные кулинарные курсы.
- В первых набросках «Рататуй» крысы были гораздо более антропоморфными, т. е. имели ярко выраженные человеческие черты.
- Картина обошлась Диснею в 92 миллиона долларов. В США она заработала 151 миллион.
- Аниматоры купили различные овощи, дали им сгнить, сфотографировали их — и все для того, чтобы нарисовать реалистичную кучу компоста.
- В одной из сцен на трусах Лингвини виден логотип «Суперсемейки».
- Несколько лет назад Брэд Берд пообещал ударить любого, кто назовет анимацию жанром, а не искусством.



Так выглядит настоящий «рататуй» (нечто вроде овощного рагу).



Рататуй? Понятия не имею, что это такое. Зато я знаю, что в Чили едят жареных крыс.

ва. Если бы не скучноватое начало, «Рататуй» можно было ставить под колпак в парижской Палате мер и весов как золотой эталон анимации. Нарисованные блюда вызывают урчание в желудке даже несмотря на то, что их приготовила крыса. Животные выглядят правдоподобнее людей, а в некоторых людях угадываются звериные черты.

«Рататуй» — фильм для всех возрастов. Детей покорят классические ситуационные шутки, идеология «никогда не сдавайся» и сбывающиеся мечты маленького крысеныша. А взрослые даже не заметят, что смотрели «детсадовский» фильм, ведь он — как игрушка, которых у нас в детстве не было и которыми мы не прочь поиграть даже сейчас.

Итог: кухня и крысы — единство без борьбы противоположностей. Смешно как в детстве. Интересно как никогда. Похожий эффект производил только первый «Шрек». Если «Рататуй» вас не очаровал, Pixar вернет вам деньги.



Присутствуют

- добрый юмор
- отличная графика
- душевная атмосфера



Отсутствуют

- насилие и убийства
- шутки ниже пояса
- фотореалистическая графика

ЗРЕЛИЩНОСТЬ
СЮЖЕТ
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА
РЕЖИССУРА



ОЦЕНКА МФ

9

Михаил Попов



ОРДЕНА И ЗВАНИЯ

ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

ЖАНР Фэнтези, приключения

Производство: Warner Bros. Pictures, Heyday Films, Cool Music • **Режиссер:** Дэвид Йэтс (режиссер телесериалов, короткометражек и малобюджетных картин) • **Сценарий:** Джоан Ролинг, Майкл Голденберг • **Продюсеры:** Дэвид Баррон, Дэвид Хейман, Тим Льюис • **В ролях:** Даниел Рэдклифф, Руперт Гринт, Эмма Уотсон, Хелена Бонем Картер, Робби Колтрейн, Ральф Файнс, Майкл Гэмбон, Брендан Глисон, Ричард Гриффитс, Алан Рикман, Имельда Стонтон • **Премьера в России:** 19 июля 2007 года • **Прокатчик в России:** «Каро Премьер» • **Ограничения по возрасту:** PG-13 (некоторые материалы могут не подходить для детей моложе 13 лет)

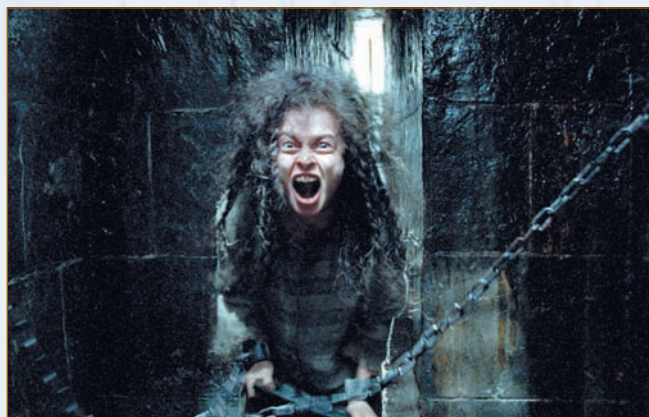
ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф» (2005)
- «Лемони Сникет: 33 несчастья» (2004)

Давным-давно, когда Ролинг одевалась в секонд-хэнд, дела «Доширак» и заливала его водой из-под крана, фантастические сериалы снимались преимущественно в жанре «ужасов». В них изредка появлялись знаменитые актеры (в «Байках из склепа» — Брэд Питт, Мартин Шин, Дэми Мур), а спецэффекты сводились к кетчупу, земляным червякам и вялому творчеству в графическом редакторе Microsoft Paint.

Кто бы мог подумать, что сделанные по аналогичному принципу экранизации скороспелого детского бестселлера будут собирать перед кинотеатрами громадные очереди? Непохожие друг на друга фильмы исправно рвали «бокс-офисы» на части. Прочитав книгу, люди шли в кино независимо от того, что ожидали там увидеть — милую детскую сказку Коламбуса или ужастик Куарона.

Через несколько серий проект начал стандартизироваться. Вскоре стало неважно, кто снимает очередного «Гарри Поттера» и «два загадочных слова». Истории были одинаково взрослые,



Хелена Бонем Картер. После «Планеты обезьян» живет в гражданском браке с Тимом Бертоном, родила ему сына.

мрачные и тревожные. Иными словами, сказка кончилась. Начался атмосферный магический триллер.

В «Ордене Феникса» проблема с быстрым взрослением актеров развернулась по полной. «Книжному» Гарри стукнуло 15 лет, Рэдклиффу — 18. Мальчик со шрамом на лбу начал демонстрировать завидную половую активность. Однако Гарри еще только целует в засос и говорит, что ему было «мокро», а Рэдклиффу, играющему сумасшедшего зоофила в театральной постановке Equus, уже впору заводить детей.

То же самое касается и других актеров. Невинность первых серий ушла. Забудьте о квиддиче, эльфах и привидениях. Уроков так мало, что школьный год пролетает за несколько минут. Магия стала измеряться в долларах, потраченных на спецэффекты для экшен-сцен. Гарри улыбается крайне редко, а если и делает это, то с видом Даниила-мастера, у которого не выходит каменный цветок. Однако Йэтс не решился ужесточить эту историю настолько, чтобы образы и поведение детей-переростков полностью соответствовали серье-

ЭТО ИНТЕРЕСНО

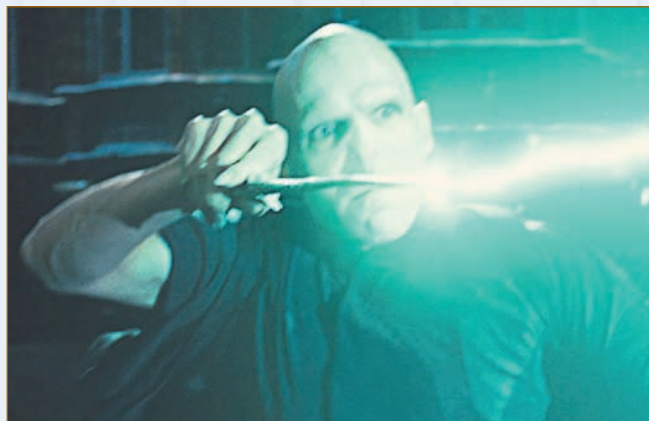
- За первый фильм Даниел Рэдклифф получил 250 тысяч фунтов. За «Орден Феникса» — 8 миллионов.
- Ковер в кабинете Амбридж стоит 50 тысяч фунтов.
- Для борьбы с кинопиратами фильм распространялся по кинотеатрам под фальшивым названием «Ворон».
- Общий бюджет фильма (включая расходы на рекламу) составляет 150 миллионов долларов. На момент написания данной рецензии он заработал почти 600 миллионов.
- Под конец сцены, где Гарри, Рон и Гермиона обсуждают поцелуй Гарри и Чо, актеры начинают «ломаться» и хихикать. Они действительно заporоли съемку, однако режиссер оставил их смех в фильме, так как счел его весьма подходящим для ситуации.
- Дэвид Йэтс заболел кинематографом после того, как посмотрел «Челюсти» Спилберга.
- Съёмки «Принца-полукровки» начнутся в сентябре 2007-го.
- В детстве Алан Рикман страдал от дефектов речи. Он до сих пор непроизвольно растягивает слова.



Йэтс — Глисон: «Играй веселей, больше жизни в глазах! Ну, по крайней мере, в одном» (кадр со съемок).



Скажите, Гарри, как так вышло, что за все пять лет обучения в Хогвартсе вы ни разу не поменяли очки? У вас голова не выросла?



Палпатинус плагиатус!



Англичанин и китаянка преодолевают языковой барьер.

езности происходящих в фильме событий. «Поттериана» вряд ли выйдет за пределы возрастного рейтинга PG-13, поэтому легкая недосказанность будет присутствовать во всех оставшихся фильмах.

Дэвид Йэтс прекрасно понимал, что такой шанс дается один раз в жизни. Если он не покажет себя с лучшей стороны, ему до конца жизни придется снимать рекламу собачьего корма. Страх и тщеславие — отличные творческие стимуляторы. Режиссер отработал предельно аккуратно, утратив 870-страничный роман в самый короткий фильм сериала. Никакой отсебятины — повествование идет ритмично и гладко, разве что двадцатиминутный пролог о магических способностях магглов излишне затянут. Йэтс с заметным удовольствием снимает Лондон (которого мы толком не видели с самого первого фильма) и не стесняется расставлять легкие политические акценты, показав Гарри и Гермиону эдакими революционерами, выступающими против косного и реакционного Министерства Магии.

Среди темнеющего сюжетного небосклона особенно ярко блистают две звезды. Первая — Имельда Стонтон, бесподобно сыгравшая Долорес Амбридж. Бюрократка и садистка с фарфо-

ровой улыбкой на лице украла долю зрительской ненависти у персонажа Алана Рикмана — второго актера, легко переигравшего всех, включая Гарри Поттера с его драматическими внутренними страданиями.

Итог: британцы умеют держать планку сериалов на протяжении десятилетий. «Орден Феникса» — это нечто вроде очередного эпизода «бондианы», в которой одни серии нравились больше, другие — меньше, но безынтересными никогда не были. Задумайтесь: сейчас серии о Поттере едут на шее у сверхпопулярных книг. Последний роман уже вышел, главная загадка года разрешена — Гарри остался жив. Ролинг грустно сморкается в сто долларовые купюры и говорит, что продолжения не будет. Между тем премьера «Роковых мощей» назначена на 2010 год. Останется ли интерес зрителей «подогретым» или трех лет достаточно, чтобы о Гарри Поттере забыли? А может, маркетологи Warner Bros. уговорят Ролинг написать продолжение?

Присутствуют

- магические бои
- первосортные спецэффекты
- ненавязчивая мрачность

Отсутствуют

- сказочная атмосфера
- квиддич
- многие персонажи романа

ЦИТАТЫ

- — Ты слаб... Ты никогда не узнаешь любви или дружбы. Мне жаль тебя (Гарри — Вольдеморту).
- — Ты глупец, Гарри Поттер! Ты потеряешь все! (Вольдеморту).
- — Знаете... Я ненавижу детей! (Долорес Амбридж).



Хочешь умереть быстро и безболезненно? Тогда громко прокричи «я ненавижу Ролинг!» во-он в ту камеру.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9	7	9	8	ОЦЕНКА МФ
СЮЖЕТ	7	7	7	7	8
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	7	7	7	7	8
РЕЖИССУРА	7	7	7	7	8
АКТЕРСКАЯ ИГРА	7	7	7	7	8

Михаил Попов



Мистер Андерсон, мы вас ждали.

ПЯТЬ ЗВЕЗД

1408
1408

ЖАНР Триллер, ужасы

Производство: Dimension Films, Di Bonaventura Pictures • **Режиссер:** Микаэль Хафстрем • **Сценарий:** Мэтт Гринберг, Скотт Александр, Ларри Крацевски, Стивен Кинг • **Продюсеры:** Келли Дэннис, Лоренцо Ди Бонавентура, Джейк Маерс, Боб Вайнштайн, Харви Вайнштайн • **В ролях:** Джон Кьюсак, Мэри Маккормак, Жасмин Джексона Энтони, Александра Силбер, Тони Шалхуб, Эмили Харви, Сэмюэл Л. Джексон • **Премьера в России:** 12 июля 2007 года • **Прокатчик в России:** West • **Ограничения по возрасту:** PG-13 (некоторые материалы могут не подходить для детей моложе 13 лет)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Темная вода» (2005)
- «Ужас Амитвилля» (2005)
- «13 привидений» (2001)
- «Призрак дома на холме» (1999)
- «Сияние» (1980)

Три самых скучных в мире слова: «дом с привидениями». Тривиальнее может быть только дорожный триллер про молодежь, попавшую в глухомань с маньяками. Придумать какой-то новый сюжет на тему проклятого дома почти нереально. Иногда сценаристы пытаются взывать к нашим страхам, поселяя зло в какой-то определенной части дома, — например, в лифте (фильм «Лифт», 2001). Стивен Кинг пошел тем же путем, но если в «Сиянии» одержимой была вся гостиница, то в сравнительно свежем рассказе «1408» тема расквартировалась лишь в одном номере.

Последнее время Кингу не везет с экранизациями: «Нужные вещи», «Тайное окно», «Ловец снов». «1408» — пожалуй, первый фильм по творчеству «короля ужасов», который нельзя назвать посредственным. История банальна до ужаса — и ужасно страшна. Людей сильнее всего пугают простые, обыденные вещи, показанные под необычным углом. На этом основано все творчество Кинга.

Хафстрем оказался достаточно умен, чтобы не превращать галлюцинаторный рассказ писателя в оккультно-мистическую ересь или красочный боевик а-ля «Охотники за привидениями». Здесь нет потоков крови и червей в еде. Злодеи не выскакивают из-за угла под пронзительный визг скрипки. Насилие отсутствует: никто, как говорится, не съедает гражданку лошадку. Кошмар заложен в самой ситуации: атеист и прагматик, вляпавшийся в эктоплазму по самые уши, отчаянно борется за жизнь. Игра на выживание в замкнутом пространстве — беспроектная комбинация, разыграв которую можно получить такие шедевры, как «Куб» или «Пила». «1408» — похожий случай. Немного диалогов, побольше безысходности, отличный визуальный ряд, ставка на мастерство двух актеров (Кьюсак, Джексон) — и слабонервные зрители уедут из кинотеатра на карете скорой помощи.

Итог: страшно, аж жуть. Сверхъестественный ужас бывает не только в литературе, как у Лавкрафта, но и в кино, как у Хафстрема. «1408» — это история, где без бутылки не разберешься. Добро пожаловать в ваш номер.

ЦИТАТЫ

- «8 долларов за орешки к пиву?! Этот номер и правда одержим злом!» (Майк).

- Вы курите?
- Нет. Ношу эту сигарету на случай конца света. Я очень суеверный. Я ведь писатель...
- Пьете?
- Конечно! Я же сказал, что я писатель!

(диалог между Олином и Майком).

Присутствуют

- безликое зло
- постаревший Кьюсак
- тихие ужасы

Отсутствуют

- насилие
- чернуха
- монстры

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8
СЮЖЕТ	6
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	9
РЕЖИССУРА	7
АКТЕРСКАЯ ИГРА	7

ОЦЕНКА МФ
7

Михаил Попов

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Попробуйте сложить все цифры в числе 1408. В гостинице «Дельфин» нет 13 этажа: сразу за 12-м идет 14-й, поэтому номер 1408 фактически находится на 13 этаже. На ключе от двери выбиты цифра 6214. Первая смерть произошла в 1912 году. Отель расположен по адресу: 2245, Лексингтон стрит. Сложение всех этих цифр дает один результат.
- Название гостиницы — отсылка к книге Харуки Мураками «Охота на овец» и ее продолжению «Дэнс, Дэнс, Дэнс». В них присутствовал отель «Дельфин», где происходили странные вещи.
- Изначально в фильме более пессимистичная концовка. Ее можно будет увидеть в режиссерской версии на DVD.
- Персонаж Джексона говорит, что в комнате 1408 было 56 смертей. После этого он вручает герою Кьюсака бутылку коньяка «Les Cinquante Sept Deces» (57 смертей).
- Главному герою дают обычный ключ от комнаты, а не магнитный, объясняя это тем, что «электроника в 1408-м не работает». Однако на протяжении фильма электроприборы в номере исправно функционировали.
- Виновником значительной части историй о домах с привидениями может быть угарный газ (монооксид углерода). Вытяжки в старых замках и домах часто засоряются. Повышение концентрации угарного газа в воздухе может вызвать депрессию, помутнение рассудка и галлюцинации.



Это называется «быстрая выписка из гостиницы».



Джаральд Олин отговаривал Майку (Мэри Маккормак) селиться в номере 1408, упирая на то, что он не хочет за ним убирать.

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.



НЕГРОНОМИКОН

СПАУН*
SPAWN

ЖАНР Кинокомикс

Производство: New Line Cinema, Pull Down Your Pants Pictures, Todd McFarlane Entertainment • **Режиссер:** Марк А. З. Диппе («Рыба Франкенштейн») • **Сценарий:** Тодд Макфарлейн, Алан Б. Макэррой, Марк А. З. Диппе • **В ролях:** Майкл Джей Уайт, Джон Легуизамо, Мартин Шин, Тереза Рэндл, Николь Уильямсон, Д. Б. Суини, Джессика Прист • **Дата выпуска:** 1 августа 1997 года • **Длительность:** 96 минуты (режиссерская версия — 98 минут) • **Возрастной рейтинг:** PG-13 (некоторые материалы могут не подходить для лиц до 13 лет)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

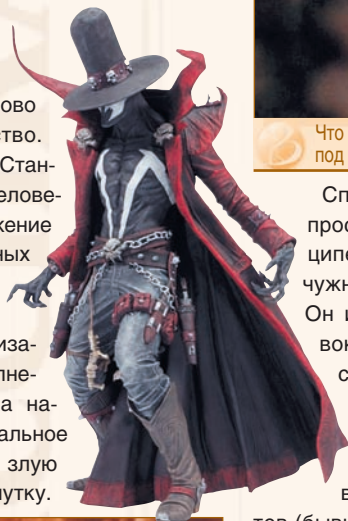
- «Призрачный гонщик» (2007)
- «Человек тьмы» (1990)
- «Константин: Повелитель тьмы» (2005)
- «Ворон» (1994)

КЛАССИКА
1997
год

Большинство комиксовых супергероев принадлежат к «белой» европейской расе. Это логично, ведь данный жанр появился, еще когда в американских автобусах были отдельные места для белых и не очень белых пассажиров. Первый негритянский супергерой (Черная Пантера из «Фантастической четверки») был придуман в 1966 году, а в 1975-м появилась первая чернокожая супергероиня Шторм («Люди Икс»)*.

По сравнению с ними Спаун — малолетка, родившийся лишь 15 лет назад. Зовут его Эл Симмонс. Бывший спецназовец, едва не ставший мертвецом с пропиской в Аду, несостоявшийся командир армии Тьмы и удачливый мститель. Возьмите Призрачного гонщика, отнимите у него мотоцикл, потушите пламя, оденьте в живой костюм из некроплазмы, раскройте под члена группы Kiss, и получится то, что назвать иначе, чем «Отродье», нельзя.

Когда дело дошло до экранизации, слово «сюжет» превратилось в ругательство. В фильме его, деликатно выражаясь, нет. Стандартная комиксовая линия обретения человеком сверхсилы и его последующее служение Добру — лишь фундамент для великолепных спецэффектов от лукасовской Industrial Light & Magic. Об актерской игре можно говорить только в отношении Джона Легуизамо. Его Клоун — вылитая Маска в исполнении Джима Керри, причем юмор Джона настолько техничный и яркий, что его финальное превращение в стопроцентно тупую и злую ящерицу смахивает на очень неудачную шутку.



Вместо Сатаны в аду заправляет демон по имени Малеболджиа. В сотом выпуске комикса Спаун его убил.

* Spawn (англ.) — отродье, порождение.

** В сентябре 2006 года сценаристы Marvel поженили этих героев.

Это интересно

- Работа над продолжением идет с 2001 года. К сожалению, проект находится в «девелоперском аду». Предполагается, что фильм будет не о Спауне, а титульный персонаж появится в кадре лишь несколько раз.
- Картина изобилует отсылками к другим фильмам. Например, Спаун случайно назвал Кога «Йодой», когда тот учил его применять суперспособности.
- Оружие Спауна — пистолет-пулемет Ingram M10, закамуфлированный под более серьезные автоматы.
- Режиссерское кресло изначально предлагали Тиму Бертону.
- Музыка к фильму создали такие известные исполнители, как Metallica, Marilyn Manson, Korn, Prodigy, Incubus и Slayer.
- Собака Спауна (Spaz) названа в честь мастера по спецэффектам Стива «Спаза» Вильямса.



Что Призрачному гонщику хорошо, Элу Симмонсу — смерть и макияж под Фредди Крюгера

Спауну хочется сопереживать лишь потому, что он не просто балансирует между Добром и Злом. Ему, в принципе, наплевать на войну между Преисподней и Жемчужными вратами. Спаун не всесилен и вполне уязвим. Он индивидуалист без жестких моральных предубеждений. У воина ада отсутствует потребность переводить старушек через улицы и снимать котят с деревьев. Именно поэтому ты не знаешь, чего ожидать от него в следующем кадре.

Итог: фильм снимал Марк Диппе — новичок в режиссерском деле, но гуру в вопросах спецэффектов (бывший специалист ILM). Получилось то, что должно было получиться: полтора часа отменного визуального ряда, за которыми при желании можно увидеть сюжет, — гимн стилю, эпитафия смыслу. Атмосфера фильма жиденькая, чуть гуще, чем на Луне, но это не беда: все равно картина смотрится на одном дыхании.

✓ Присутствуют

- адские силы
- чернокожий супергерой
- отличный антураж и музыка

✗ Отсутствуют

- красивые бои
- садистская жестокость
- крупномасштабные спецэффекты

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8	ОЦЕНКА МФ
СЮЖЕТ	5	
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	7	
РЕЖИССУРА	5	
АКТЕРСКАЯ ИГРА	7	7

Михаил Попов



Борис НЕВСКИЙ



Властелин Фантазий

Питер Джексон

Его история напоминает сказку о Золушке. Он с раннего детства мечтал работать в кино. Грезы осуществились, но в шаржированной форме — парень стал постановщиком трэш-ужасиков. Фильмов, имеющих кучку преданных фанатов, но практически неизвестных широкой публике. А затем тыква превратилась в карету, жалкие лохмотья — в роскошное платье. Один из тысяч киношных ремесленников стал многократным лауреатом «Оскаров» и идиолом миллионов поклонников. Таков путь Питера Джексона.

Мне сразу захотелось схватить-ся за камеру и сделать феерическое зрелище!

Питер Джексон

Новая Зеландия — не маленькая страна, а большая деревня.

Питер Джексон

Один из величайших режиссеров 20 века, знаменитый автор «Космической Одиссеи 2001» Стэнли Кубрик многие годы мечтал поставить «Властелина Колец», но вынужден был отказаться от идеи. В сердцах он воскликнул: «Этот фильм невозможно снять!». Питер Джексон сотворил невозможное, потратив обычным зрителям, толкинистам, голливудским боссам и даже большинству высококобых критиков. Как же он дошел до жизни такой?



В день Хэллоуина, 31 октября 1961 года, в маленьком новозеландском городке Пукеруа-Бэй, неподалеку от Веллингтона, случилось знаменательное событие, на которое в тот момент никто не обратил внимания. У четы английских иммигрантов Билла и Джоан Джексонов родился сын Питер, которому суждено было стать самым прославленным новозеландцем 21 века.

С раннего детства Питер фанател от кино. Он не просто обожал смотреть приключенческие фильмы с эффектами Рэя Хэррихаузена, сидя в кресле и поедая попкорн. Его интересовал вопрос — а как это все сделано? Сначала мальчик увлекся фотографией. А потом папин приятель подарил любознательному пацану поддерживаемую кинокамеру Super-8. Так началась одна из самых ярких кинематографических биографий современности.

В 9 лет Питер впервые посмотрел классического «Кинг Конга» (1933) и влюбился в него навсегда. Через три года молодой человек попытался снять римейк в виде покадровой анимации. Гигантскую обезьяну Питер соорудил из резины, проволоки и остатков старой мамминой шубы. Рабочий вариант само-



Когда мы были молодыми... (Джексон с друзьями из студии WETA).

- ### избранная фильмография
- Кинг Конг (2005)
 - Властелин Колец 1—3 (2001 — 2003)
 - Страшили (1996)
 - Забывтое серебро (1995)
 - Небесные создания (1994)
 - Живая мертвечина (1992)
 - Знакомство с Фиблами (1989)
 - Дурной вкус (1987)

го первого фильма мэтра до наших дней не сохранился....

Во время учебы в веллингтонском Капити-колледже Питер подрабатывал разносчиком прессы, а когда попрос — устроился в газету The Evening Post. Вначале — мальчишкой на побегушках, затем — как полноценный журналист. Работая в газете, все свободное время Джексон посвящал любительскому кино, вместе с друзьями снимая короткометражные фильмы. Вскладчину они приобрели профессиональную 16-миллиметровую камеру, и в 1983-м Питер взялся за пародийную фантастику «Дурной вкус», планируя сделать 10-минутную картину. Однако время шло, идеи наслаивались — в итоге, после 4 лет работы, у него оказался полноценный полтора-часовой фильм.



История инопланетян, задумавших открыть сеть забегаловок фаст-фуда, где центральным блюдом должны были стать полусырые представители homo sapiens, у новозеландской публики восторга не вызвала. Но один из друзей

КЛАССИКА

VIDEO DROP



Джексона, имевший кое-какие связи, смог протолкнуть «Дурной вкус» на кинорынок Каннского фестиваля. Прикольный трэш закупили в 12 стран. Учитывая, что картина была сделана за копейки, Джексон остался в двойном выигрыше: заявил о себе в кинемире и заработал немного денег.

«Дурной вкус» стал широко известным в узких кругах. Такие картины годами кочуют по кинофестивалям, потихоньку становясь «культовыми». Так, в 1990 на Fantafestival в Риме «Дурной вкус» получил премию зрительских симпатий. Проблема в том, что массовая публика эти фильмы в упор не видит.



«Дурной вкус» и «Живая мертвечина»: культовый трэш.

Но Питер был в восторге. Его мечты сбывались! Во время работы над «Дурным вкусом» он познакомился с Фрэнсис Уолш, которая стала его верной подругой и постоянным соавтором. А новозеландский продюсер Джим Бут предложил Джексону быть его партнером в компании WingNut Films.

Под нового компаньона Буту удалось привлечь инвесторов из Испании и Японии, на чьи деньги Джексон сделал культовый фильм «Знакомство с Фиблами» (1989) — довольно злую пародию на знаменитое Мuppet-шоу. А в 1992-м появился фильм «Живая мертвечина» — еще один культовый трэшак, на этот раз про зомби. Лента прославилась как одна из самых кровавых в истории кино.



Но Джексон решил snискать признание широкой аудитории, для чего обратился к реальному событию полувековой давности: новозеландские школьницы насмерть забили мать одной из них. Питер представил на суд публики драму «Небесные создания» (1994) — трогательную историю девичьей дружбы, которая закончилась кровавым кошмаром. Чувственная игра юных актрис с явно провокационными лесбий-

скими мотивами покорила маститых критиков (лента проложила путь карьере Кейт Уинслет). Заслуженная награда — номинация на «Оскар» за оригинальный сценарий и «Серебряный лев» на Венецианском фестивале.



Джексон на съемках «Небесных созданий».

После «Небесных созданий» Джексон обратил на себя благосклонное внимание не только критиков, но и голливудских продюсеров. У него появился шанс, покинув малобюджетное кино, пробиться в «высшую лигу».

Но перед этим он еще раз шокировал общественность, сняв псевдодокументалку «Забытое серебро» (1995), посвященную новозеландцу Колину Маккензи, который якобы изобрел цветное и звуковое кино, но был несправедливо забыт. Картину показали по национальному ТВ, она вызвала бурную полемику — несмотря на то, что уже на следующий день была разоблачена как мистификация. Оказывается, Джексон просто выдумал историю Маккензи, чтобы показать, как легко можно сотворить миф на пустом месте.

Тем временем сам Роберт Земекис подрядил Джексона и Фрэн Уолш для написания сценария одной из новелл популярного хоррор-альманаха «Байки из склепа». Сценарий оказался настолько хорош, что Земекис решил сделать из него отдельный фильм, поручив постановку самому автору. Так состоялся голливудский дебют Питера Джексона — «Страшилище» (1996) с Майклом Дж. Фоксом в главной роли.



Фрэн и Питер: всегда вместе.

Увы, первый блин вышел комом. Дело даже не в том, что картина с треском провалилась в прокате. История детектива, который с помощью симпатичных

призраков борется со сверхъестественным убийцей, получилась скомканной и невнятной. Джексону не удалось найти разумный баланс между юмором и кровавым ужасом. Продюсеры откровенно разочаровались. В результате студия Universal заморозила римейк «Кинг Конга», сценаристом и постановщиком которого числился Джексон. Его карьера оказалась на волоске — в Голливуде не любят неудачников.



Идея экранизации знаменитого романа Толкина «Властелин Колец» носилась давно, но проект казался настолько дорогостоящим, что к нему просто не решались подступиться. Питер Джексон любил книгу с юности, а уверенности в себе ему было не занимать. В 1997-м ему удалось договориться с правообладателем ВК Солом Зайнцем о возможности поставить фильм по Толкину. Однако поднять такую махину малоизвестному кинорежиссеру было нереально. Сначала проектом удалось заинтересовать студию Miramax. Но Джексон хотел делать два фильма, а боссы настаивали на одном — в итоге от истории Толкина оставались только рожки да ножки.

Тогда в дело вступил Роберт Шей, президент New Line Cinema, который давно искал проект, способный выдвинуть его студию в число грандов Голливуда. Джексон поразил Шея двумя вещами. Он представил подробный 40-страничный сторилайн (сюжетную основу будущего



Полководец и его армия.



Я сделал это! (на Толкиновском фестивале в Новой Зеландии).

продюсеров. Но у Джексона это стало системой — деньги текли рекой!

Вдобавок к деньгам пришла безумная слава, подкрепленная семнадцатью «Оскарами», среди которых самая вожделенная статуэтка — приз за режиссуру («Возвращение короля»). Лента также получила 4 «Золотых глобуса», по 2 премии MTV и «Грэмми», 9 фантастических «Сатурнов» и Hugo Award.

Получить Оскара — мечта любого режиссера. Но «Властелин Колец» делался не для Оскара, а для публики.

Питер Джексон

ВОПЛОЩЕНИЕ МЕЧТЫ



После «Властелина Колец» Джексон оказался на распутье. Он мог пойти по стопам Джорджа Лукаса — заделаться крутым продюсером, двигать чужие проекты и стричь купоны. Или же, подобно Спилбергу, продолжать активную режиссерскую карьеру. Питер выбрал второе — ведь почитать на лаврах противоречит его деятельной натуре.

"The Lord of the Oscars"



Повелитель «Оскаров».

Следующим проектом оказалась реализация давней мечты — римейк «Кинг Конга». На этот раз Universal дала Джексону карт-бланш в рамках 207-миллионного бюджета. Базовая история осталась у Джексона еще с нереализованного проекта 1996 года. Переполненный шутками сценарий очень походил на авантюрную комедию в духе Индианы Джонса. Однако перед началом съемок Джексон изменил концепцию, сделав упор на драматизм.

сценария) и примерную смету: 3 фильма за 250 миллионов долларов. Шей просто ахнул — по его подсчетам выходило, что проект будет стоить не меньше полумиллиарда! Сумма заставляла его колебаться — выбросить такие деньги означало поставить студию на грань банкротства. Но 3 фильма по 80 миллионов каждый — совсем другое дело! И они ударили по рукам...

Я прочел Толкина в 18, и подумал тогда — скорей бы кто-нибудь снял по нему фильм! Прошло 20 лет, но фильма так и не появилось. Пришлось делать все самому.

Питер Джексон

Джексон понимал — это Шанс! Неудача его потопит, зато успех вознесет на самую вершину. Поэтому он очень тщательно отнесся к делу. Снимать решили в Новой Зеландии, причем сразу всю трилогию. В разных местах страны обустроили 7 съемочных площадок с декорациями. Сделали более 900 костюмов, 2000 предметов обихода, 1600 пар ступней и ушей хоббитов. Для экономии Джексон поручил спецэффекты собственной студии WETA DIGITAL, созданной им в 1993.

Главное, что удалось Джексону, — окружить себя энтузиастами. Многие из актеров и технического персонала были фанатами. Не толкнутыми, а нормальными людьми, искренне влюбленными в Средиземье. Сам Питер буквально заражал всех вокруг энергией и идеями. Не зря участники съемок вспоминают об этом времени как о лучших днях своей жизни и до сих пор сохраняют друг к другу теплые чувства. Такое в Голливуде редкость...

Основная часть съемок продолжалась с 11 октября 1999 по 22 декабря 2000. Затем часть группы пару раз возвращалась переснимать отдельные эпизоды, когда Питеру приходили в голову новые идеи. В результате суммарная стоимость производства трилогии оказалась чуть выше запланированной — примерно 300 миллионов долларов. Но это уже не имело значения.



КОРОЛЬ ВЕРНУЛСЯ!

О дальнейшем не знают лишь те, кто все это время пролежал в летаргическом сне. Еще целый год ушел у Джексона на тот технический процесс, который называется «пост-производство». А затем, в течение 2001—2003-го, вышла трилогия «Властелин Колец»,



Самый главный хоббит.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

В фильме «Дурной вкус» Питер Джексон был продюсером, сценаристом, режиссером, оператором, монтажником и исполнителем нескольких ролей.

Питер Джексон живет с Фрэн Уолш уже 20 лет. Сценарии они сочиняют вместе. Семья Джексон свободна от скандалов, у них двое детей — Билли (1995) и Кэти (1996).

После съемок «Властелина Колец» Джексон похудел на 22,5 кг. Сам Питер утверждал, что во время пребывания в Новой Зеландии отказался от гамбургеров и жареной картошки, перейдя на естественную пищу.



За «Кинг Конга» Джексон получил самый большой гонорар как режиссер — 20 миллионов долларов + 20% от прибылей.

Во всех своих картинах Джексон играет маленькие эпизоды-камео. Исключение — кукольный «Знакомство с Фиблами».

Джексон и Microsoft Game Studios сформировали новую студию Wingnut Interactive для создания совместных видеоигр. Первой будет мультиплатформенная игра, действие которой происходит во вселенной Halo.

Питер Джексон входит в десятку самых богатых жителей Новой Зеландии, его состояние — около 300 миллионов долларов.

Друзья называют Джексона Пиджей (PJ).



естественно и реалистично.

Премьера состоялась 14 декабря 2005, реакция публики и критиков в целом была доброжелательной. Кино и видеопроект принесли почти 650 миллионов долларов, что с лихвой окупило расходы. Фильм получился чуть затянутым, однако Джексону удалось доказать, что успех его предыдущей работы был не случаен. Он настоящий повелитель фантазий!

НИКОГДА НЕ ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ!



Ныне Питер Джексон готовит несколько проектов. К сожалению, один из самых ожидаемых, — экранизация «Хоббита», — похоже, обойдется без него. У Джексона возник конфликт с



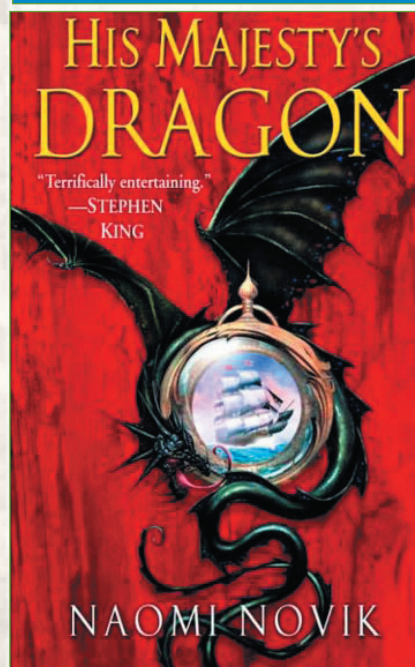
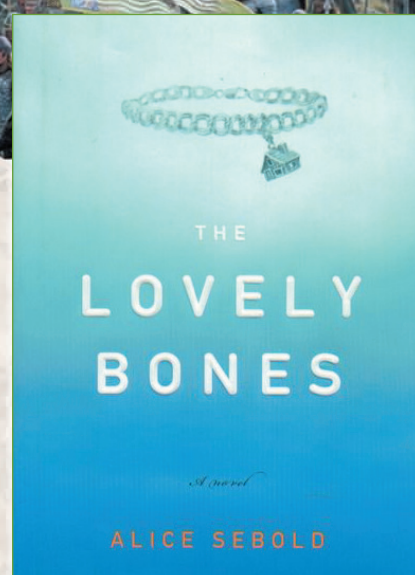
Роберт Шей: «Этот Джексон — просто мошенник!»

New Line, занизившей доходы от DVD-продаж «Властелина Колец», что вынудило режиссера обратиться в суд. Глава компании Роберт Шей очень резко отреагировал, фактически назвав Джексона мошенником, и заявил, что о

режиссуре «Хоббита» тот может забыть. В спор вмешались известные киношники, возникла перепалка.

В этом году Джексон по собственному сценарию собирается поставить камерную драму «Милые кости» — экранизацию бестселлера Элис Сиболд. Это мистическая история об изнасилованной и убитой девочке, чей призрак следит за своей осиротевшей семьей. Джексон заявил, что немного устал от масштабных эпопей и хочет сделать простую картину, где главное — режиссерское мастерство и актерское искусство, а не спецэффекты.

Как продюсер Джексон планирует производство двух лент: масштабного фантастического боевика «Halo» — экранизацию одноименной видеоигры, и римейка военной драмы о летчиках Второй мировой войны «The Dam Busters». Правда, если с лётной дра-



Будущие проекты Джексона.

мой все в порядке — съемки стартуют во второй половине года, то работа над «Halo» заморожена, ибо студии 20 Century Fox и Universal отказались участвовать в проекте. Идет поиск новых компаньонов.

Но самое «вкусное» — экранизация цикла исторического фэнтези Наоми Новик, которую Питер Джексон собирается снять самостоятельно. Вот как он объяснил свой выбор: «Когда я прочел кульминацию первого романа — Трафальгарскую битву с участием драконов, — сердце у меня забилось чаще. Я представил эту картину: десятки прекрасных старинных кораблей, палящих друг в друга, а в голубом небе над ними — пышущие огнем драконы. Мне сразу захотелось схватиться за камеру и сделать феерическое зрелище!».

Питер, мы верим, надеемся и ждем!

Ни один фильм не производил на меня такого впечатления, как «Кинг Конг». Сегодня я работаю в кино лишь потому, что в 9 лет увидел его. Снять римейк было мечтой всей жизни.

Питер Джексон

Особое внимание уделялось созданию Конга. Энди Серкис (Голлум) много часов провел в Лондонском зоопарке, наблюдая за гориллами. А потом отправился в Руанду, чтобы посмотреть на горилл в дикой среде. Вероятно, именно поэтому движения Конга в картине выглядят так

Ксения Аташева

НОВОСТИ АНИМЕ

Новые проекты

26 октября поступит в продажу DVD-бокс **CLAMP in Wonderland 1 & 2**. В него войдут 2 ролика **Wonderland** общей длительностью 15 минут с персонажами, успевшими за 17 лет появиться в работах студии. К ограниченному изданию будет прилагаться 230-страничный буклет со сценариями, интервью и рисунками.

Издательство **Enterbrain** объявило о съемках аниме по популярной настольной игре **Night Wizard**. Режиссер сериала — Юске Ямамото (Keroro Gunso, NHK ni Youkoso!), студия — **Hal Film Maker**.

Продюсер американско-японского аниме **Afro Samurai** Эрик Калдерон объявил о съемках нового совместного проекта. Им станет 12-серийный **The Five Killers** — боевик студии **Gonzo**. Режиссер сериала — Томохиро Хирата (Peace Maker Kurogane, Trinity Blood).

Готовятся к выходу мистические детективы **Majin Tantei Nogami Neuro** и **Suteki Tantei Labyrinth**, фэнтезийная **OVA Saint Seiya: Meiou Hades Elysion Hen**, американская версия сериала **Speed Racer**, магическая **OVA Ryofuko-chan**, новый фильм о Дораэме **Eiga Doraemon: Nobita to Midori no Kyojin Den** и фильм **Astro Boy** студии **IMAGI**.



Night Wizard — очередное городское фэнтези.

Премьеры осени

31 августа состоится показ специального издания аниме **Death Note**. Режиссерская версия окончания сериала расскажет о противостоянии Лайта и Эля с точки зрения бога смерти Рюука. Для этого будут записаны новые диалоги и музыка. Также зрителям покажут сцены, не вошедшие в сериал.

1 сентября состоится долгожданная премьера первого фильма серии **Rebuild of Evangelion — Evangelion: 1.0 You Are [Not] Alone**. Его режиссер и сценарист — создатель оригинального сериала Хидеаки Анно, дизайнер персонажей — Есиюки Садамото (.hack//SIGN, FLCL), меха-дизайнер — Икуто Ямасита (Blue Submarine No.6), спецэффекты — Соити Мачуо (Akira, Gunbuster), композитор — Сиро Сагису (Bleach, Kimagure Orange Road), открывающую песню исполнит Утада Хикару.

29 сентября в прокат выйдет самурайский боевик студии **Bones**. **Stranger — Mukoh Hadan** рассказывает о приключениях безымянного воина и подростка, которого ему было приказано убить. В поисках утраченных воспоминаний им придется постоянно сражаться с наемными убийцами. Режиссер фильма — Масахиро Андо (RahXephon, Serial Experiments Lain), дизайнер персонажей — Цуненори Сайто (Wolf's Rain), композитор — Наоки Сато (Eureka Seven, X).



Аниме-игры

Было объявлено о выпуске трех игр по сериалу **Suzumiya Haruhi no Yuuutsu**. Первую **Namco Bandai** планирует выпустить в этом году для карманной **PSP**. В январе 2008 года на **PlayStation 2** выйдет **Suzumiya Haruhi no Tomado** — пародия на фэнтезийные RPG. Еще одна игра с рабочим названием **Suzumiya Haruhi no Yuuutsu** (разработчик **Kadokawa Shoten**) появится на **Nintendo Wii**.

Осенью **Sega** выпустит два проекта по аниме **Bleach** с подзаголов-

ками **Shattered Blade** (Wii) и **The Blade of Fate** (Nintendo DS).

13 сентября **Compile Heart** отправит в продажу игру для **PlayStation 3** **Megazone 23: Aoi Garland**. Она представляет собой продолжение меха-сериала 1985 года **Megazone 23**.

О событиях между двумя сезонами аниме **Code Geass — Hangyaku no Lelouch** поведает приключенческая ролевая игра для **Nintendo DS** (разработчик **Namco Bandai**), которая выйдет 25 октября.

Аниме-лето



Молодая и энергичная команда **AniLifeStream** провела 30 июня первую столичную аниме-вечеринку на свежем воздухе. На подмосковном пляже собралось более 600 анимешников, многие щеголяли в костюмах любимых персонажей. Программа вечеринки включала разнообразные конкурсы, выступления караоке, огненное шоу. В промежутках со сцены гремела тематическая музыка. Тут же продавались новые российские издания аниме, фигурки и номера «Мира фантастики», а под конец праздника организаторы провели лотерею. Уже сейчас можно сказать, что пикник стал самым масштабным и ярким аниме-событием этого года. Надеемся, что следующим летом **AniLifeStream** устроит что-то не менее грандиозное.

Видеоконкурс

R · U · S · C · I · C · O

Киноккомпания RUSCICO предлагает вам принять участие в необычном конкурсе.

Вы должны написать небольшую рецензию на анимационный фильм культового режиссера **Рене Лалу «Властелины времени»**. Лучшая рецензия будет опубликована на диске ноябрьского номера «Мира фантастики», победитель получит замечательный приз — **DVD-бокс** с лучшими фильмами **Рене Лалу «Дикая планета», «Властелины времени» и «Гандахар. Световые годы»**, а еще четверо участников — коллекционное издание фильма «Дикая планета».

Объем рецензии — не более 3 тысяч знаков. Форма — произвольная. Ответы шлите на g@mirf.ru.

Удачи, друзья!



Правильные ответы на вопросы конкурса, размещённого в №7

1. Гильермо Дель Торо снял:

- Dona Lupe (1985)
- Geometria (1987)
- Cronos («Кронос», 1993)
- Mimic («Мимик», 1997)
- El Espinazo Del Diablo («Хребет дьявола», 2001)
- Blade II («Блэйд 2», 2002)
- Hellboy («Хэллбой», 2004)

2. События фильма «Хребет дьявола» происходят в **ИСПАНИИ**, на исходе гражданской войны.

3. Главным героем фильма является мальчик по имени **КАРЛОС**.

4. Карлос знакомится с призраком мальчика **САНТИ**, пропавшего в ночь бомбардировки при загадочных обстоятельствах.

5. Главный злодей фильма — **ХАСИНТО**.



Победители конкурса

Новиков Александр Сергеевич, г. Березники, Пермский край

Херувимова Алла Александровна, г. Набережные Челны

Фадеев Антон Викторович, г. Санкт-Петербург

Иваненко Максим Владимирович, г. Тольятти

Соловьев Алексей Николаевич, г. Краснодар



RUSCICO

+7 (495) 107 57 00

www.ruscico.com

Ксения Аташева



СМЕРТЬ НА КОНЧИКЕ ПЕРА

DEATH NOTE

Мне другое надо было узнать, другое толкало меня под руки: мне надо было узнать тогда, и поскорей узнать, вошь ли я, как все, или человек? Смогу ли я переступить или не смогу! Осмелюсь ли нагнуться и взять или нет? Тварь ли я дрожащая или право имею?

Ф. М. Достоевский,
«Преступление и наказание»

Идея о сверхчеловеке, его возможностях и ответственности перед окружающими давно не дает философам спать спокойно. Способен ли один человек изменить мир к лучшему? Насколько он объективен, имеет ли право вершить чужие судьбы? Однозначного ответа не существует. В обществе принято считать, что нельзя лишать жизни других — вне зависимости от обстоятельств. Однако, быть может, без некоторых людей в этом мире жить бы куда лучше?



Герой «Тетради смерти» над этическими вопросами размышлять не стал. Сверхчеловеческие возможности упали на него буквально с неба, и он захотел ни много, ни мало — переделать реальность, став новым богом. Благо род людской нашел, что противопоставить этим замыслам. Начался поединок двух гениев, победитель в котором будет творить облик нового мира.

Мы наш, мы новый мир построим

На уроке английского старшеклассник Лайт Ягами сидел и меланхолично смотрел в окно. В школе ему, лучшему ученику, сдавшему пробный экзамен без единой ошибки, было безумно скучно. Одинаковые дни тянулись один за другим: те же лица, те же предметы, те же унылые новости по телеви-
зору.

ру. Но этому дню суждено было перевернуть жизнь скучающего гения. На его глазах с неба упала черная тетрадка. С виду самая обычная, только надпись на обложке странная: Death Note — «тетрадь смерти», а внутри правила, среди которых любопытная фраза: «Тот, чье имя записано в этой тетради, умрет». Как человек здравомыслящий, Лайт посчитал это неудачной шуткой, но любопытство все же перебороло скептицизм. Вдруг с помощью тетради и правда можно кого-то убить?

Первым подопытным стал Отохарода Куро — преступник, взявший в заложники детей и учителей начальной школы. Он умер, как и было обещано, через 40 секунд от сердечного приступа. Однако это могло быть совпадением, и парень опробовал тетрадь снова: на байкере, пристававшем к девушке. Любитель быстрой езды погиб в аварии, и Лайт осознал, что теперь жизнь и смерть людей в его власти. Тот факт, что он стал убийцей, юного гения не смутил. Теперь это его право, нет, даже его священная обязанность — очистить мир от преступников, стать новым богом и восстановить справедливость.



Невидимый союзник Лайта всегда рядом.

Страницы пополнялись новыми и новыми именами, когда Лайту явился законный владелец находки — бог смерти Рюук. Ему тоже было скучно в родной вселенной, и он бросил тетрадь смерти в наш мир. Боги забирают с помощью таких тетрадей жизни людей, продлевая собственные. У каждого из богов смерти

есть лишь одна тетрадь, но Рюук обманом заполучил вторую — она-то и оказалась у Лайта. Коснувшись земли, тетрадь стала частью мира смертных, так что Рюук может лишь наблюдать за ней и ее новым хозяином. Этого-то он и добивался — хорошего предлога повеселиться в другом мире. К тому же поднадзорный ему попался что надо: смелый, расчетливый и циничный юноша, такой же скучающий, как он сам.

Лайт при встрече с Рюуком не растерялся. Бог смерти хоть и отказался помогать в осуществлении его глобальных планов, но рассказал много интересного о тетради. В ее использовании есть много неписанных правил и подводных, о которых не знают даже некоторые боги. К тому же за пару сочных яблок Рюук может выполнить несколько поручений.

L и Миса-Миса

Получив всю необходимую информацию, Лайт с новыми силами взялся за искоренение зла. Человеческая жизнь так коротка, а столько всего нужно успеть... Он специально не указывал причину смерти, поэтому все жертвы умирали от сердечного приступа. Как Лайт и рассчитывал, простые обыватели увидели за этим действие высшей силы. В интернете появились сайты в поддержку Киры — так люди называли загадочного убийцу (от английского killer).

Закономерность в странных смертях увидели и стражи правопорядка. Но как



Эль бросает Киру вызов с экрана.

Вселенная Death Note

- Пилотный выпуск манги Death Note, 55 страниц.
- Манга Death Note, 12 томов.
- «Как читать Death Note», 13-й том, путеводитель по манге с подробными описаниями персонажей, событий и интервью с авторами. В книгу вложена карточка с настоящим именем Эля.
- Альбом иллюстраций blanc et noir, 120 страниц.
- Роман Death Note Another Note Los Angeles BB Renzoku Satsujin Jiken.
- Аниме-сериал Death Note, 37 серий.
- Игровые фильмы Death Note, Death Note: The Last Name и L (рабочее название, фильм в разработке)
- Игры для Nintendo DS: Death Note: Kira Game и Death Note: L's Successors.



Лайт и Эль в исполнении Тацуи Фудзивары и Кенити Мацуямы.

поймать того, кто убивает на расстоянии и не оставляет следов? Полиция решает обратиться за помощью к Элю (L), лучшему в мире детективу, распутившему немало безнадежных дел. Никто не знает его имени и не видел его вживую. Даже высокопоставленные офицеры общаются с Элем посредством ноутбука с одной лишь буквой L на экране и искаженным голосом в динамиках. Но ради этого дела Эль готов покончить с конспирацией и даже умереть. Главное — поставить на место маньяка-убийцу, возмнившего себя богом.



Друзья, одноклассники и смертельные враги.

Методом дедукции удастся вычислить район, в котором живет Кира, его примерный возраст и психологический портрет. Но найти Лайта не так просто: он всегда на шаг впереди преследователей. Его отец, начальник японской полиции, располагает последними сведениями по делу Киры. Для Лайта не составляет труда взломать его компьютер и следить за ходом расследования. Впрочем, утечка секретной информации не ускользает от внимания Эля, и подозреваемыми оказы-

Сериал

DEATH NOTE

- **Формат:** 37-серийный телесериал (2006)
- **Жанр:** Мистика, детектив, триллер
- **Производство:** Студия Madhouse
- **Режиссер:** Тецуо Араки (Black Lagoon, Galaxy Angel, Gungrave)
- **Другие создатели:** Сценаристы — Тосики Иноэ (Detective Conan, Kiba), Седзи Енимура (Berserk, Figure 17), Ясуко Кобаяси (Shakugan no Shana, Witchblade), дизайнер персонажей — Масару Китао (Gunbuster, Gungrave, NANA), арт-директор — Мио Исики (Fushigi Yuugi, Saiyuki Reload), спецэффекты — Аюми Арабата (NANA, Rozen Maiden: Ouverture), Кумико Танигучи (Chrono Crusade, Princess Mononoke, Trava), звукорежиссер — Томоаки Ямада (Black Jack, Ah! My Goddess), композитор — Есихиса Хирано (Beyblade, Midori no Hibi), продюсеры — Манабу Тамура (Elfen Lied, Monster), Масару Маруяма (Gunslinger Girl, Metropolis, Vampire Hunter D: Bloodlust), авторы манги — Такеси Обата (Ayatsuri Sakon, Hikaru no Go), Цугуми Ооба
- **Официальный сайт:** www.ntv.co.jp/deathnote



Лайт ставит себя вровень с богами. Порой даже выше.

Похожие аниме

**Code Geass —
Hangyaku no Lelouch**
мистика, фантастика, меха,
драма

- Студия Sunrise, 2006 год
- Официальный сайт — geass.jp

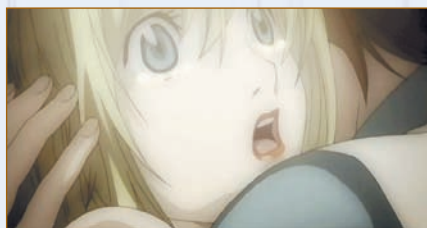


Monster
детектив, драма, хоррор

- Студия Madhouse, 2004 год
- Официальный сайт — www.ntv.co.jp/monster/

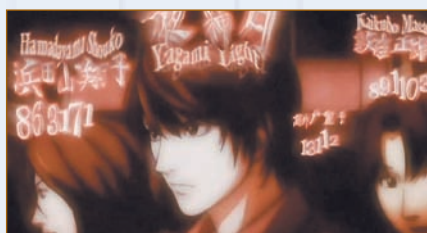


ваются работники японской полиции с их семьями. За Лайтом неустанно следит агент ФБР, в его комнате установлены камеры слежения, но и тут юный гений умудряется выкрутиться — увы, недостаточно изящно, в связи с чем вызывает все больше подозрений у Эля. Несмотря на риск, детектив решает встретиться с возможным Киroy лицом к лицу. Он позволяет Лайту присоединиться к расследованию, следит за каждым его движением. Начинается смертельно опасная игра двух гениев. Стоит Лайту ошибиться, и все его мечты об идеальном мире пойдут прахом, а малейшая оплошность Эля будет стоить ему жизни: узнав его настоящее имя, Кира быстренько сделает соответствующую запись в тетради.



Счастье для Мисы — быть рядом с Лайтом.

Однако происходит непредвиденное: один из телеканалов передает обращение второго Киры! В мир людей попала еще одна тетрадь смерти, и ее обладатель ищет встречи с первым, настоящим Киroy. Он ведет рискованную игру, допускает несколько серьезных ошибок, но все же находит Лайта. Точнее, «она» — хозяйкой второй тетради, принадлежавшей умершему богу смерти, оказалась обворожительная девушка Миса Аманэ. Узнав, что ее кумир — красавчик Лайт, Миса влюбляется без оглядки. Девичьи чувства не вызывают у парня положенного отклика, но приходится подыгрывать, ведь Миса может стать очень полез-



Мир глазами бога смерти.

ным союзником. Она заключила сделку с богиней смерти Рэм и обменяла половину своей жизни на ее глаза. Теперь барышня способна узнавать имена и срок жизни людей, стоит ей только взглянуть на их лица. С ее помощью избавиться от Эля будет намного проще. Но Лайт вынужден осторожничать с чувствами Мисы, так как Рэм обещала ему бесплатную путевку на тот свет, если с девушкой что-то случится.

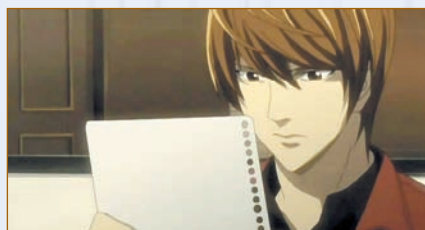
Эль тоже времени даром не теряет. По его указанию строят целый небоскреб — новый штаб, где будут заниматься расследованием. Вместе с детективом остались всего пять полицейских, готовых на все ради этого дела: Соитиро Ягами, Айзава, Моги, Укита и Мацуда.

Друзья, соперники, враги

Главный козырь «Тетради смерти» — герои, интеллектуальные и эксцентричные. Они неразрывно связаны друг с другом узами любви, соперничества и вражды. До какой степени каждый из них доверяет другому? Они сами еще не до конца в этом разобрались, но на всякий случай пристально наблюдают за каждым шагом окружающих. Нельзя недооценить противника в игре, где ставки — не только жизнь, но и внутренние принципы.

Авторы не стали подробно рассказывать о прошлом героев. Об Эле мы почти ничего не узнаем, он так и останется загадкой, — но образ все равно складывается весьма интересный, заставляющий вспомнить персонажей старых шпионских фильмов. Проведенное в Великобритании детство, аналитический склад ума, страсти к чаю со сладостями и неограниченные финансовые возможности — ну чем не агент английских спецслужб?

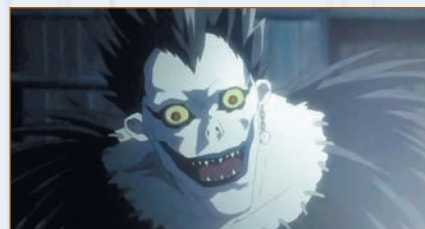
Лайт Ягами (Кира)



Лучший ученик школы, спортсмен и писанный красавец. Лайт сдает сложнейшие экзамены без единой ошибки, девушки от него без ума, но ему все равно смертельно скучно. С появлением тетради жизнь обретает новый смысл. Как сын полицейского и начинающий детектив, Лайт не понаслышке знаком с преступным миром, но действующая система правосудия кажется ему неэффективной. Надо заставить людей бояться высшей силы, которую нельзя обмануть и от которой нельзя откупиться. Его план работает, уровень преступности падает. Но ради становления лучшего

мира необходимо пойти на жертвы — агенты ФБР, детективы и сам Эль должны оставить Киру в покое или умереть.

Рюук



Скучающий бог смерти, решивший развлечься в мире людей. У каждого из его сородичей есть лишь одна тетрадь, но Рюук обманом получает вторую, которую и подбрасывает людям. Ее новым хозяином становится Лайт, и Рюук теперь должен присматривать за ним, чему несказанно рад. К тому же Лайт кормит его яблоками — Рюук их просто обожает. Он не помогает Лайту, но и не мешает, только с ухмылкой наблюдает за достижениями самозванца.

Миса Аманэ (Миса-Миса, второй Кира)

Популярная модель и актриса с трагичной судьбой. Ее родители были убиты грабителями, которые так и не были осуждены. Кира отомстил за их смерть, таким образом став кумиром Мисы. Получив тетрадь смерти от Рэм, Миса решает во что бы то ни стало разыскать Киру

Эпизоды

01 — Rebirth	20 — Makeshift
02 — Confrontation	21 — Activity
03 — Transaction	22 — Guidance
04 — Pursuit	23 — Mania
05 — Bargaining	24 — Revival
06 — Open Seam	25 — Silence
07 — Clouded Sky	26 — Reincarnation
08 — Gaze	27 — Abduction
09 — Contact	28 — Impatience
10 — Suspicion	29 — Father
11 — Entrance	30 — Justice
12 — Love	31 — Transfer
13 — Confession	32 — Selection
14 — Friend	33 — Ridicule
15 — Gamble	34 — Glare
16 — Decision	35 — Murderous Intent
17 — Execution	36 — 1.28
18 — Companion	37 — New World
19 — Matsuda	

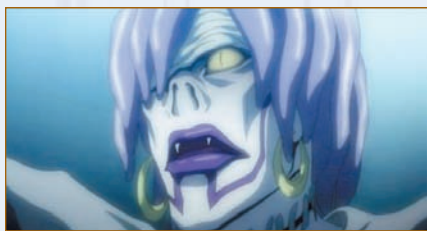


Такими Лайт и Эль тоже бывают. Само очарование.



и быть ему полезной. Ради него она пошла на сделку и обменяла половину своей жизни на глаза богини смерти. Встретив Лайта, Миса влюбляется в него с первого взгляда. Однако не стоит забывать, что барышня далеко не такая романтическая дурочка, какой хочет показаться. Она неглупа, но крайне эмоциональна и ее необдуманные поступки могут повредить планам Лайта.

Рэм



Богиня смерти, отдавшая Мисе тетрадь, ранее принадлежавшую богу смерти Гелусу. Мисе суждено было умереть от рук сумасшедшего фаната, но Гелус не смог ее убить. Он продлил жизнь девушки, чем нарушил один из законов богов смерти, и погиб сам. Рэм забрала его тетрадь и решила впредь сама присматривать за Мисой. Рэм не нравится Лайт и его методы, но ради счастья Мисы она готова ему помогать. Впрочем, если с девушкой что-то случится, она непременно отправит Лайта на небеса. В отличие от Рюука, человеческая жестокость Рэм не забавляет, а кажется отвратительной.

Эль



Он же Рюзаки, Хидеки Рюга, Эральд Коил и Дановз. Лучший в мире детектив, чье подлинное имени не знает никто. Эль общается с миром при помощи ноутбука, но ради поимки Киры готов руководить расследованием лично. Рассчитав, что Лайт может быть Кирой, Эль начинает пристально следить за ним, позволив даже присоединиться к расследованию. Элю нужны доказательства, он должен поймать Киру живым и показать всему миру, что такое настоящая справедливость. Ведет себя Эль эксцентрично: носит джинсы и мешковатую кофту, ходит

Это интересно

- В пилотном выпуске манги сказано, что в тетради 60 страниц по 38 строк, и, если она закончится, можно попросить у бога смерти другую. Также в пилотном выпуске был ластик, с помощью которого можно стирать имена и возвращать людей к жизни. В самой манге и аниме страницы тетради не кончаются, а ластика не существует.
- Действие аниме разворачивается на три года позже манги — в 2007 году.
- Стекло, разбивающееся в первой заставке, — на самом деле фигурка Лайта.
- В начале второй заставки на экране демонстрируется надпись *Death Note* на разных языках. На русский его перевели как «Записка Ангела Смерти».
- Во второй серии, на собрании детективов со всего мира, на табличках с их именами и флагами стран написаны имена футболистов.
- В 13-й серии в квартире у Мисы можно заметить куклу, похожую на духа-хранителя Чакки из аниме *Shaman King*.
- В 14-й серии Лайт использует поисковую систему Gentle, похожую на Google.
- В 18-й серии Лайт работает в программе, похожей на Microsoft Excel в версии для Mac OS X.
- В 25-й серии Миса смотрит на огромный экран Fanasonic — явный намек на уличные экраны Panasonic.
- В аниме и манге Лайт играет в теннис, а в игровых фильмах — в баскетбол.
- Логотип L написан шрифтом Old English Text MT.
- Миса, Лайт и Эль появляются в 6-м эпизоде сериала *Full Metal Panic! The Second Raid*.



Миса любит готичные игрушки из других аниме.

босиком и очень любит сладости, особенно торты. Он замкнут, одинок и никому не доверяет, но самоуверенности ему не занимать.

Сонтиро Ягами



Отец Лайта, начальник полиции. Фанатично предан любимому делу, чего бы оно ему ни стоило — семьи, работы, здоровья или жизни. Не признает, что его сын может быть Кирой, но доверяет Элю и не спорит с ним. Умеет быстро принимать решения в критических ситуациях.

Явление бога

Death Note заслуженно считают одним из лучших аниме 2006 года. Неглупый сюжет, длинные, но захватывающие диалоги, яркие персонажи — все это было перенесено из манги с феноменальной кропотливостью. Нельзя не отметить заслуг режиссера: Тецуо Араки разбавил детективный сериал художественными решениями, подходящими скорее мистическому триллеру. Это сделало стиль аниме запоминающимся, а повествова-



Эль в задумчивости. Фильмы ужасов отдыхают.

ние — динамичным. Кто бы мог подумать, что пару строк в тетради можно написать так стильно! Несколько легких движений, росчерк пера — и вот уже кто-то валится на землю, схватившись за сердце. Еще одно удачное решение — психоделические цвета в иллюстрациях мыслей героев.

Визуально аниме безупречно. Видно, что художники студии **Madhouse**, знаменитой такими проектами, как *Vampire Hunter D: Bloodlust*, *Gungrave* и *Paprika*, не зря едят свои суси. Персонажи, фоны, всевозможная техника прорисованы в мельчайших деталях. Особенно хороши лица героев — реалистичные и выразительные. На спецэффектах тоже не сэкономили. Благодаря компьютерной обработке изображения анимация получилась отменной.

Звуковую дорожку тоже нельзя назвать заурядной. Вступительные и финальные композиции групп **Nightmare** и **Maximum The Hormone** исполнены в стиле тяжелого рока. Музыка в самом сериале мрачная и мелодичная — идеальный фон для мистического детектива.

Пусть второй сезон не такой напряженный и логичный, как первый, но в нем еще больше ярких героев и опасных интеллектуальных игр.

Death Note рано записывать в классику японской анимации, но внимания сериал заслуживает самого пристального. Настолько стильный мистический детектив с интересной концепцией и харизматичными персонажами, дорогой графикой и взрывной вступительной песней нельзя пропустить. К тому же история о тетрадях смерти не собирается заканчиваться. Снимают новый фильм, переводят роман, выпускают игры. Со вселенной *Death Note* мы расстанемся еще очень нескоро. ☞

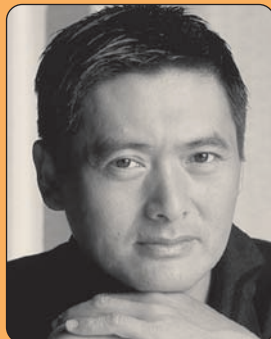
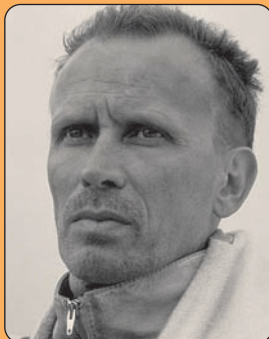
Михаил Попов



НОВИНКИ ЦИФРОВОГО ВИДЕО

В этой рубрике мы рассказываем вам о наиболее значимых DVD-релизах фантастических фильмов.

ЗВЕЗДЫ СЕГОДНЯШНЕГО ВЫПУСКА



АВАЛОН AVALON

- **Жанр:** Созерцательный киберпанк
- **Страна:** Япония, Польша, 2001
- **Режиссер:** Мамору Осии («Призрак в доспехах», «Призрак в доспехах: Невинность»)
- **В ролях:** Малгожата Фореньяк, Владислав Ковальски, Марек Ставински, Адам Шишковски
- **Выход на DVD в России:** 12 июля 2007
- **Дистрибьютор:** CP Digital

Формат: PAL. **Региональный код:** 5. **Количество слов:** DVD-5. **Изображение:** 1,78:1. **Звук:** русский и польский Dolby Digital 5.1. **Продолжительность:** 106 минут.

Фильмы Мамору Осии похожи на амбру. Кто-то находит ее запах очень приятным, кто-то — отталкивающим, и лишь единицы относятся к нему безразлично. Вязкие, как кисель, истории, происходящие практически в полной тишине. Сонный ритм повествования, молниеносные вспышки боевых сцен и красивые кадры, в которых абсолютно ничего не происходит. Стаи

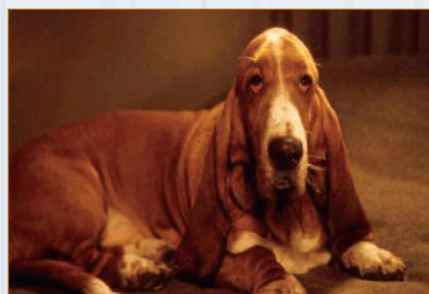


Соцреализм глазами японца.

птиц, как у Джона Ву, и извечный «пунктик» режиссера — бассеты. Все это, как говорится, сильно на любителя, но если уж вам нравится восточная созерцательность, антиутопии и хайтек вперемешку с анахронизмами, то «Авалон» — лучшее, что можно купить за деньги.

Тема бегства из виртуальной реальности давно уже закрыта «Матрицей». Режиссер прекрасно понимал, что шедевров второй свежести не бывает, поэтому сделал упор на визуальную составляющую картины. Холодная ретушь напоминает кинокомикс «Небесный Капитан и Мир Будущего», однако вместо ярко освещенных пейзажей и многоярусной архитектуры — Варшава, чьей мрачности позавидовал бы Город грехов. Вместо энергичного лукашенковского Стрелка — депрессивная девушка с СВД за спиной. Один уровень игры «Авалон» сменяется другим, а в финале спрятан сюрприз, способный удивить лишь главную героиню, но никак не зрителя.

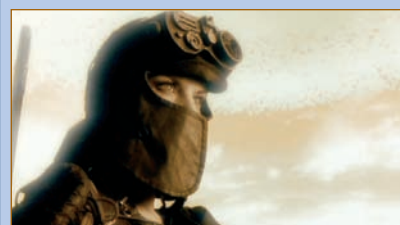
Итог: просмотр «Авалона» похож на просмотр зрелищного голливудского блокбастера — с той лишь разницей, что вы включили замедленное воспроизведение,



У Осии есть бассет Габриэль. Эта порода собак часто появляется в его картинах.

МАТРИЦА-САН, ПАНЫ!

- На оперной афише можно разглядеть имя Барбары Новак — дизайнера фильма.
- В конце фильма выступает Варшавский филармонический оркестр.
- Вся военная техника была предоставлена польской армией.
- Музыку к фильму писал Кендзи Кавай («Звонок», «Призрак в доспехах»).



Девиз фильма в отечественном прокате: «Настоящая Матрица — это Авалон». Его автор, видимо, вдохновлялся поговоркой: «Лучшее пиво — водка».

надели беруши и наглоотались снотворного. Тому, кто не видел «Призрак в доспехах», «Авалон» противопоказан. Если вы сможете досмотреть его до конца, возможно, мир станет чуточку добрее. А если уснете, то пускай вам приснится «Экзистенция» или «13-й этаж». Так, по крайней мере, вы ничего не потеряете.

Михаил Попов

ОЦЕНКА



7 4

ФИЛЬМ ДИСК

КРИКУНЫ SCREAMERS

- **Жанр:** Фантастика, ужасы
- **Страна:** США, Канада, Япония, 1995
- **Режиссер:** Кристиан Дугай
- **В ролях:** Питер Уэллер, Рой Дюпа, Дженифер Рубин, Эндрю Лоэр, Чарльз Пауэлл, Рон Уайт
- **Выход на DVD в России:** 15 июля 2007
- **Дистрибьютор:** «Видеосервис»

Формат: PAL. **Региональный код:** 5. **Количество слов:** DVD-5. **Изображение:** Anamorphic Wide Screen 1,85:1. **Субтитры:** русские, английские. **Звук:** русский Dolby Digital 5.1, английский Dolby Digital 2.0 и 5.1 **Продолжительность:** 104 минуты.

Фильм снят по мотивам рассказа Филипа Дика «Вторая модель». Адаптированный под политическую обстановку конца 20 века сценарий претендует на премию в номинации «Сборник идиотских названий». Судите сами: давным-давно, в 2078 году на да-



лекой-далекой планете Сириус-6Б Новый Экономический Блок (у Дика — СССР) воюет с Содружеством (в девичестве — США) из-за вещества под названием «бериниум».

Проработка сюжета минимальна. Возникает ощущение, что смотришь сериал, причем с середины. Декорации откровенно дешевые (бюджет — всего 11 миллионов), конфликт между людьми кажется надуманным, но все меняется, когда приходят *они*. Крикуны. Посредственная фантастика превращается

Новинки HD DVD

- **«Люди-кошки»** (Cat People, 1982) — 25 сентября 2007, HD-30, 1080p/VC-1, формат 1,85:1, аудио: Dolby TrueHD 5.1 (английский), Dolby Digital Plus 5.1 (английский), субтитры (английский, французский), аудиокomentarии режиссера, производственные съемки, тематические короткометражки, галерея, трейлеры.



- **«Последний звездный боец»** (The Last Starfighter, 1984) — 18 сентября 2007, HD-30, 1080p/VC-1, формат 1,85:1, аудио: Dolby TrueHD 5.1 (английский), Dolby Digital Plus 5.1 (английский), аудиокomentarии режиссера и художника, тематические короткометражки, трейлеры.



- **«Тайны Смоллвиля»** (Smallville, 2001, шестой сезон, 4 диска) — 18 сентября 2007, HD-30, 1080p/VC-1, формат 1,78:1, аудио: Dolby Digital Plus 5.1 (английский), субтитры (английский), тематические короткометражки, удаленные сцены.



- **«Герои»** (Heroes, 2006, первый сезон, 7 дисков) — 28 августа 2007, HD-30, 1080p/VC-1, формат 1,78:1, аудио: Dolby Digital Plus 5.1 (английский), субтитры (английский, французский), не транслировавшаяся пилотная серия, тематические короткометражки, 50 удаленных и доснятых сцен.



- **«Рассвет мертвецов»** (Dawn of the Dead, 2004) — 28 августа 2007, HD-30, 1080p/VC-1, формат 2,35:1, аудио: Dolby TrueHD 5.1 (английский), Dolby Digital Plus 5.1 (английский), субтитры (английский), аудиокomentarии режиссера и продюсера, тематические короткометражки, удаленные сцены с комментариями.



Друзья зовут меня Мерфи... Но сегодня я буду Джозефом Хендриком.

в бюджетный, но очень «душещипательный» ужастик. Диковская паранойя цветет пышным цветом, актеры забывают о дрянных декорациях, а зритель начинает понимать, что за циркулярными пилами большое будущее.



Итог: вкусная конфетка в дешевой обертке. Фильму недостает апокалиптической первоисточника — ведь там действие происходило на Земле, поэтому Крикуны угрожали всей человеческой расе. Здесь же лишь делается тонкий намек на грядущую катастрофу (медвежонок на корабле). Но даже при всей своей внешней примитивности старые добрые «Крикуны» еще способны поднять вам кровавое давление.

Михаил Попов



ОБЕД НАГИШОМ NAKED LUNCH

- **Жанр:** Фантазмагория
- **Страна:** Канада, Япония, Великобритания, 1991
- **Режиссер:** Дэвид Кроненберг
- **В ролях:** Питер Уэллер, Джуди Дэвис, Йен Холм, Джулиан Сэндс, Рой Шнайдер
- **Выход на DVD в России:** 13 июля 2007
- **Дистрибьютор:** CD Land

Формат: PAL. Региональный код: 0. Количество слов: DVD-5. Изображение: 4:3 (1,33:1). Звук: русский и английский Dolby Digital 5.1. Продолжительность: 114 минут.



Что общего между печатной машинкой и средством от тараканов? Если надохотаться инсектицида, то печатная машинка превратится в жука, который заставит вас

КУШАТЬ ПОДАНО, РАЗДЕВАЙТЕСЬ!

- В сериале «Симпсоны» дети пробираются в кино на показ «Обеда нагишом». Выходя из зала, Нельсон задумчиво говорит: «Я знаю как минимум два неподходящих слова в названии фильма».
- Берроуз застрелил свою жену точно так же, как Ли. «Голый завтрак» он писал в Танжере. Писатель жил в квартале «Интернациональная зона» (Интерзона), активно употреблял наркотики и не брезговал мужчинами-проститутками.
- Кроненберг хотел провести съемки в Танжере, однако из-за вторжения Ирака в Кувейт пришлось работать в Торонто. Для этого была создана искусственная пустыня, на которую пошло 700 тонн песка.



Встреча наяву. Берроуз и придуманный им магвамп.

убить собственную жену и станет склоняться к гомосексуализму. Вскоре выяснится, что вы — секретный агент, который должен поехать в Интерзону и провести там детективное расследование. Мутанты, безумные доктора, двойники убитой жены, наркотики и чуть-чуть порнографии — вот что нужно для того, чтобы ваши книги и снятые по ним фильмы стали культовыми.

Экранизировать автобиографические галлюцинации Уильяма Берроуза могут только два Дэвида — Линч и Кроненберг. Первому с лихвой хватает собственных больных фантазий. За «Обед нагишом» взялся Кроненберг. Ему удалось сделать невозможное — реализовать фирменный «мозаичный» способ повествования Берроуза без причинения какого-либо ущерба букве и духу первоисточника.

Обычные фильмы о наркотиках заставляют задуматься. «Обед нагишом» — это фантазия, помещенная в галлюцинацию внутри гротеска. Она не дает никакой опоры рассудку. Как только



Бармен! Мне то же самое, что и ему!

Также на DVD

- «Пекло» (Sunshine), фантастический триллер. Дистрибьютор: «Двадцатый Век Фокс СНГ».
- «Доисторический парк» (Prehistoric Park), научно-образовательные приключения. Дистрибьютор: «Союз».
- «Человек-паук 3: Враг в отражении» (Spider-Man 3), кинокомикс. Дистрибьютор: «Видеосервис».
- «Космическая одиссея 2001» (2001: A Space Odyssey), фантастика. Дистрибьютор: UPR.
- «Сияние» (The Shining), ужасы, триллер. Дистрибьютор: UPR.
- «Посланники» (The Messengers), ужасы, триллер. Дистрибьютор: CP Digital.
- «Смертоносная стая» (Vampire Bats), ужасы. Дистрибьютор: «Видеосервис».
- «Гарри Поттер и кубок огня» (Harry Potter and the Goblet of Fire), фэнтези. Дистрибьютор: UPR.

зритель приходит в себя, думать становится не о чем. Вот и Уильям Ли, угловатый в центр сюрреалистического заговора, старается ни о чем не думать и ничему не удивляться. В жизни всякое бывает. Держитесь подальше от печатных машинок, и все у вас получится.

Итог: привет из подсознания, не рекомендуемый к просмотру лицам моложе 18 лет. Берроуз написал политизированную гомосексуально-наркоманскую притчу. Кроненберг добавил нотки чернухи. Получилось жутковато и... странно.

Михаил Попов



ПУЛЕНЕПРОБИВАЕМЫЙ BULLETPROOF MONK

- Жанр: Авантюрный боевик
- Страна: США, 2003
- Режиссер: Пол Хантер
- В ролях: Чоу Юнь-Фат, Шонн Уильям Скотт, Джейми Кинг, Карел Роден, Виктория Смерфит, Мако
- Выход на DVD в России: Июнь 2007
- Дистрибьютор: CP Digital

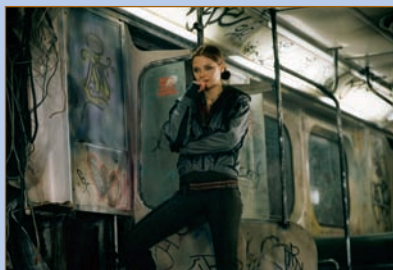
Формат: PAL. Региональный код: 5. Количество слоев: DVD-9. Изображение: Wide Screen 16:9 (1,78:1) Звук: русский DTS, русский и английский Dolby Digital 5.1. Бонусы: фильмография. Продолжительность: 104 минуты.

Нет, не быть Юнь-Фату вторым Брюсом Ли или хотя бы Джеки Чаном. Кунг-фу он не знает, типаж у него не героический и даже не комедийный, а выражение лица настолько благообразное, что прямо сейчас можно баллотироваться в президенты Узбекистана. После «Крадущегося тигра, затаившегося дракона» от Чоу ожидали чего-то аналогичного — сказочного, бамбукового, и чтоб обязательно на тросах. Из образа мудрого наставника актер так и не



УДАРОПРОЧНЫЙ СВЯЩЕННИК

- На съемках Джейми Кинг (Джейд) сломала себе палец на руке — причем не во время боя, а поднимаясь по лестнице и одновременно говоря по телефону.
- Некоторые нацисты вооружены израильскими пистолетами Desert Eagle.
- Когда Стракер читает поддельный манускрипт (рецепт супа), он держит его вверх ногами.



На некоторых кадрах в подzemке видно название станции — «Киплинг» (Торонто).

вышел, зато изрядно отяжелел на голливудских банкетах и почему-то решил, что у него есть чувство юмора.

В результате «Пуленепробиваемый» (монах) оказался мешаниной из «Индияны Джонса», азиатской «вуксии» и американского боевика. Имея аналогично бредовый сюжет, «Доспехи бога» удержались на плаву благодаря безумным трюкам Джеки Чана. Однако Пол Хантер, ранее снимавший лишь видеоклипы для Майкла Джексона и Бритни Спирс, не сумел грамотно освоить 52-миллионный бюджет. Боевая хореография «Пуленепробиваемого» заметно хромает, сценарий сляпан при помощи ножниц и книги «Самые глупые истории в мире», а юмор настолько беспомощный, что после этого фильма можно засмеяться даже на похоронах.



Охранник свитка должен бегать по всему свету от злодеев 60 лет. А потом — моментальное старение и бессрочный отпуск.

Итог: хорошая попытка, но не более. Полу Хантеру рекомендуем снимать трэш-хоррор с растолстевшей Бритни Спирс. Чоу Юнь-Фата поздравляем с удачной сменой амплуа в последних «Пиратах Карибского моря» и грядущей драме «Дети Хуан Ши». А «Пуленепробиваемого» мы рекомендуем посмотреть только ради Скотта и Кинга — ребята давали такого жару, что даже объектив камеры запотевал.

Михаил Попов

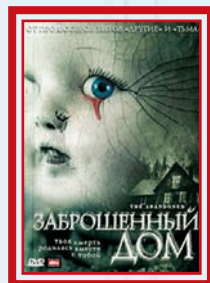


ЗАБРОШЕННЫЙ ДОМ THE ABANDONED

- Жанр: Мистический триллер
- Страна: Испания, 2007
- Режиссер: Начо Серда
- В ролях: Анастасия Хиль, Карел Роден, Валентин Ганев, Карлос Рейг-Плаза
- Премьера: 5 апреля 2007
- Выход на DVD в России: 26 апреля 2007
- Дистрибьютор: Twister

Формат: PAL. Региональный код: 5. Количество слоев: DVD-9. Изображение: 1,78:1. Звук: русский и английский Dolby Digital 5.1, русский DTS. Субтитры: русские. Бонусы: оригинальный ролик, фильм о фильме, материалы о создателях и исполнителях. Продолжительность: 96 минут.

Первый полнометражный фильм молодого режиссера Начо Серда. В основе сюжета лежит рассказ об американке Мэри, которая приезжает в Россию для поиска своих родителей и установления причин их пропажи. Неожиданно для себя Мэри получает в наследство дом, который принадлежал семье Кайдановских — ее родителям. Дом, как оказалось, находится в лесной чаще и уже много лет заброшен. Однако именно тут Мэри впервые встречает человека по имени Николай, утверждающего, что он — ее брат-близнец. Вскоре брат и сестра понимают, что они не могли случайно и одновременно оказаться в столь загадочном и пугающем месте, и становятся свидетелями зловещих событий прошлого.



Такие вот вещи можно обнаружить при поиске родственников.

Сюжет развивается почти молниеносно. Начо Серда добился, чтобы зритель стал активным участником происходящего, следил за исходом судеб героев, переживал за них. Местами фильм становится откровенно зловещим и пугающим. Напряжение нарастает до максимума, и тут... будьте готовы отпрыгнуть от экрана.

Итог: если вы хотите немного повысить уровень адреналина в крови, то этот фильм для вас. Не рекомендуется к просмотру особо впечатлительным гражданам и лицам до 16 лет. Любителям подобных лент следует смотреть фильм поздно вечером с качественным звуком.

Роман Гусев



ПРИЗРАК В ДОСПЕХАХ: СИНДРОМ ОДИНОЧКИ GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

● **Жанр:** Научная фантастика, детектив, киберпанк
● **Страна:** Япония
● **Режиссер:** Кэндзи Камияма
● **Премьера:** 1 октября 2002
● **Выход на DVD в России:** 12 июля 2007
● **Дистрибьютор:** MC Entertainment

Изображение: 1, 85:1. **Звук:** русский и японский Dolby Digital 5.1. **Субтитры:** русские. **Дополнения:** видеоролики и анонсы.

В недалеком будущем грань между человеком и машиной стала почти неразличимой. Люди пользуются имплантатами и искусственно выращенными органами, а иногда полностью заменяют свои тела. Подключиться ко всемирной компьютерной сети можно напрямую через мозг. Но сознание человека стало чрезвычайно уязвимым: при должных навыках его нетрудно взломать, стереть или изменить, как обычную программу. Роботы сходят с ума, хакеры шантажируют руководство корпораций.



Connecting... Connecting... Connection failed.
Да будь проклят этот модем!

Мир захлестнула волна киберпреступлений, но есть люди, готовые с этим бороться. Подобными делами занимается Девятый отдел службы общественной безопасности Японии. Его командир — Мотоко Кусанаги, женщина-киборг, виртуозно управляющая своим искусственным телом. Несмотря на механическую оболочку, ее воспоминания, ее душа позволяют Мотоко оставаться человеком. Вместе с киборгом-бойцом Бато и старомодным детективом Тогусой ей предстоит распутать немало странных дел: самоубийства устаревших роботов, вышедшие из-под контроля разумные танки, похищения людей и заговоры корпораций. Но главной их целью станет хакер по кличке Смеющийся человек. Кто он? Маньяк или борец за правосудие? Или его вовсе не существует и он лишь порождение Сети? Мотоко поймает загадочного преступника, чего бы это ни стоило.

Итог: удачное дополнение к легендарной вселенной. «Синдром одиночки» позволяет заново познакомиться с Мотоко Кусанаги и сотрудниками Девятого отдела, узнать об их прошлом. Неглупый и зрелищный детектив в жанре киберпанк, достойный внимания любителей качественной научной фантастики.

Ксения Аташева



ШЕВАЛЬЕ Д'ЭОН LE CHEVALIER D'EON

● **Жанр:** Историческое фэнтези, мистика
● **Страна:** Япония
● **Режиссер:** Кадзухиро Фурухаси
● **Премьера:** 19 августа 2006
● **Выход на DVD в России:** Июль 2007
● **Дистрибьютор:** «Лизард»

Изображение: 16:9. **Звук:** русский, японский Dolby Digital 2.0. **Субтитры:** русские.

Странные дела творятся в до-революционной Франции. Люди пропадают и превращаются в чудовищ, тайные культы борются за власть, при дворе плетутся опасные интриги. Однажды рыбаки вылавливают из реки гроб с телом женщины Лии де Бомон, сестры тайного агента короля Людовика XV д'Эона де Бомона. Безутешный рыцарь ищет виновных в ее гибели, но находит лишь новые тайны и опасности. За всеми несчастьями стоит орден магов, способных превращать людей



Новинки Blu-ray

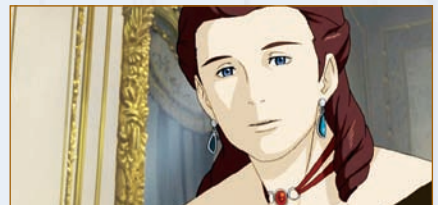
- **«Доктор Странность»** (Doctor Strange, 2007) — 14 августа 2007, BD-50, 1080p, формат 1,78:1, аудио: DTS-HD 7.1, зона A.
- **«Без лица»** (Face/Off, 1997) — 11 сентября 2007, BD-50, 1080p, формат 2,35:1, 140 минут.
- **«В гости к Робинсонам»** (Meet the Robinsons, 2007) — 23 октября 2007, BD-50, 1080p, формат 1,78:1, аудио: PCM 5.1 (английский), субтитры (английский), аудиокomentarии, музыкальные клипы, удаленные сцены, интерактивные игры Family Fun 5000 и Bowler Hat! Barrage. Зона A.



Сейчас я вам покажу «острые шутки».

в горгулий — чудовищ, лишенных разума, но очень сильных и живучих.

В одиночку Шевалье д'Эону не справиться, но ему на помощь приходят непревзойденный фехтовальщик Тейягори, обаятельный рыцарь Дюран и юный, но храбрый и рассудительный паж Робин. В одном из сражений в тело д'Эона вселяется дух его сестры, одержимый жаждой мести. Лия была блестящим воином и шпионом, но унесла все секреты в могилу. Рыцарю и его спутникам предстоит узнать тайны, стоившие ей жизни, освободить душу погибшей и защитить родную Францию от еретиков и революционеров.



В глаза смотреть, кому говорю!

Итог: мистический боевик в декорациях Европы 18 века. Смена антуража пошла жанру на пользу — отважные рыцари, прекрасные дамы, черная магия и придворные интриги вызывают куда больший интерес, чем набившее оскомину городское фэнтези с демонами и вампирами.

Ксения Аташева





Михаил Попов

ДРУГОЕ КИНО

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.



ЧАК И ЛАРРИ: ПОЖАРНАЯ СВАДЬБА I NOW PRONOUNCE YOU CHUCK AND LARRY

Это важно! В главной роли Адам Сэндлер

Прокатчик UPI



История двоих неженатых пожарных, наглядно иллюстрирующая присказку «и рыбку съесть, и на елку сесть». Парни мечтают пользоваться льготами, предоставляемыми семейным парам. Для этого им нужно лишь разыграть из себя гомосексуалистов. То, что вначале казалось невинной шуткой, вскоре оборачивается скандалом, из которого придется выбираться, не забывая при этом ударно хохмить про секс и наркотики.

Прогноз: Адам Сэндлер не гениальный комик, но надо отдать должное — вместо качества он берет количеством. Его очередная комедия едва не получила рейтинг R, но в итоге ее «постригли» под PG-13. О фильме это говорит лучше любого прогноза.

Премьера: 6 сентября 2007.



ЧАС ПИК 3 RUSH HOUR 3

Это важно! Продолжение известной серии

Прокатчик «Каро Премьер»



Черно-желтый полицейский дуэт снова в деле. На этот раз тотальному разгрому подвергнется Париж, где наши друзья умудрились перейти дорогу китайской мафии. Бюджет картины — 180 миллионов долларов. В ролях второго плана — Макс Фон Сюдов, Роман Полански, а также баскетболист Сунн Минг Минг (№7 в списке самых высоких людей планеты).

Прогноз: постаревший Джеки Чан уже не будет порхать в кадре и ломать себе конечности на каждом втором дубле. Из Криса Такера вообще кунгфуист так себе. Но эта парочка умеет гениально корчить рожи, а огромный бюджет позволит не экономить на спецэффектах.

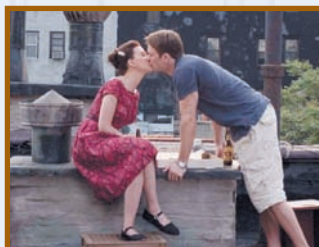
Премьера: 13 сентября 2007.



ДНЕВНИКИ НЯНИ THE NANNY DIARIES

Это важно! В главной роли Скарлетт Йоханссон

Прокатчик West



Экранизация одноименного романа Эммы Маклолин и Николь Краус. Окончив университет, Энни Брэддок нанимается на работу в богатую нью-йоркскую семью. К несчастью, вскоре выясняется, что брак ее работодателей трещит по швам. Мамаша — форменная стерва, отец никогда не бывает дома, а четырехлетний сынок — дьявол во плоти. В этой головоломке Энни умудряется строить планы на работу по специальности (антропология) и даже налаживать свою личную жизнь.

Прогноз: взгляд на высшее общество снизу, или «Моя прекрасная няня» по-американски. Фильм заявлен как «комедийная драма». Сложный жанр и непростая задача для Йоханссон.

Премьера: 13 сентября 2007.



ИСКУПЛЕНИЕ ATONEMENT

Это важно! В главной роли Кира Найтли

Прокатчики UPI



Тринадцатилетняя Бриони Таллис узнает о том, что ее старшая сестра Сесилия (Найтли) крутит роман с Робби, сыном слуги. Когда ее кузина Лола становится жертвой насильника, детское воображение легко дорисовывает картину, и Бриони обвиняет беднягу Робби. Сесилия сестре не верит. Между ними вспыхивает вражда, длящаяся 10 лет. Развязка наступает во время Второй мировой войны.

Прогноз: Обычно после успешных «блокбастерных» ролей актеры кидаются в высокохудожественную драму, чтобы доказать, что они не просто довесок к спецэффектам, а таланты высокого класса. Посмотрим, что получится у храброй пиратки Киры Найтли.

Премьера: 27 сентября 2007.

К моменту публикации данного материала русские варианты названий фильмов 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 сходиться 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. Июль-август 2007

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие 547 человек. Всего было отдано **1536 голосов** (один посетитель сайта может проголосовать максимум за три фильма).

1	Пираты Карибского моря: На краю света	24,6%
2	300 спартанцев	14,4%
3	Человек-паук 3: Враг в отражении	7,6%
4	Престиж	7,4%
5	Мост в Терабитию	5,6%

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

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: НА КРАЮ СВЕТА

Бюджет: 300 миллионов долларов. Кассовые сборы: 929 миллионов долларов.

Экранизация аттракциона



Билеты на досрочный показ этого фильма продавались по 1500 долларов за штуку. Его кассовые сборы наступают на пятки последнему «Властелину Колец». Из студии доносятся пьяные крики и гул машин для счета денег. Актеры увозят гонорары на грузовиках. Вы спрашивали, что такое успех?

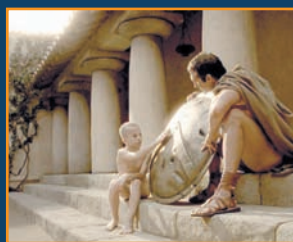
Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №7(47) за 2007 год.

300 СПАРТАНЦЕВ

Бюджет: 65 миллионов долларов. Кассовые сборы: 455 миллионов долларов.

Кинокомикс



«Спартак», как известно, чемпион, а «300 спартанцев» — блокбастер. Кое-кто считает фильм пропагандой нацизма. Оскорбленные иранцы, неожиданно ощутившие духовную связь с персами, готовят США асимметричный ответ: 300 микрорентген в час. Мы же называем этот фильм красивейшим кинокомиксом года.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №5(45) за 2007 год.

ЧЕЛОВЕК-ПАУК 3: ВРАГ В ОТРАЖЕНИИ

Бюджет: 258 миллионов долларов. Кассовые сборы: 885 миллионов долларов.

Кинокомикс



У этого паука две ноги и два глаза, но прихлопнуть его не удастся уже два фильма. Может быть, в третьем получится? Больше злодеев, больше романтических терзаний, больше спецэффектов, слез и откровений из прошлого. Если осталось место для сюжета — впихнем и его. Готовься к смерти, Гарри Пот... Питер Паркер!

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 7

Рецензия — в №7(47) за 2007 год.

ПРЕСТИЖ

Бюджет: 40 миллионов долларов. Кассовые сборы: 109 миллионов долларов.

Фокус-покус



Вражда двух фокусников не обязательно должна быть зрелищной и честной. Они не станут прятать в шляпах взведенные мышеловки, распиливать женщин соперника или намазывать клинки шпага для глотания пургеном. Все будет еще более грязно, подло и жестоко. На что способен пойти человек ради Престижа?

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №3(43) за 2007 год.

МОСТ В ТЕРАБИТИЮ

Бюджет: неизвестен. Кассовые сборы: 129 миллионов долларов.

Осторожнее с веревками



Чтобы очутиться в другом мире, необязательно покупать веревку с мылом. Достаточно одной веревки, привязанной над оврагом. Всякий, сохранивший детскую фантазию, попадет по ней в сказочное королевство. Оборвется веревка — оборвется жизнь одного из правителей. Сможет ли другой вернуться в Терабитию?

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №5(45) за 2007 год.

ШРЭК ТРЕТИЙ

Бюджет: 160 миллионов долларов. Кассовые сборы: 677 миллионов долларов.

Анимационная комедия



Бог троичу любит. А зрители любят Шрэка Третьего — пускай не столь убийственно харизматичного, как в предыдущих воплощениях, но по-прежнему уморительного. Вероятно, на этом серию можно завершать: идея себя исчерпала, и назначенная на 2010 четвертая часть уже вряд ли будет потрясать новизной.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 7

Рецензия — в №7(47) за 2007 год.

ПРИЗРАЧНЫЙ ГОНЩИК

Бюджет: 110 миллионов долларов. Кассовые сборы: 228 миллионов долларов.

Кинокомикс



Фильм, который тянул бы на категорию «В», если бы не дорогие спецэффекты. Спецэффекты, от которых можно было бы уснуть, если бы не история. История, способная показаться банальной, если бы не драматические потуги Кейджа. Теперь скелеты танцуют не только в мультках Диснея, но и в экранизациях комиксов.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 7

Рецензия — в №4(44) за 2007 год.

28 НЕДЕЛЬ СПУСТЯ

Бюджет: неизвестен. Кассовые сборы: 52 миллиона долларов.

Вирусный триллер



Хуже исламского талибана для Великобритании только сами британцы — полудохлые и голодные. Продолжение «28 дней спустя» раскрывает смысл понятия «человеколюбие» с гастрономической точки зрения. Страшно? Иногда. Оригинально? Не очень. Зато триквел, по слухам, будет снимать сам Дэнни Бойл.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 7

Рецензия — в №8(48) за 2007 год.



ИГРОВОЙ КЛУБ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ



96



98



100



102



Как говаривал известный правдолюб капитан Врунгель, «как вы яхту назовете, так она и поплывет». Насколько «плавучей» окажется игра, если название ее будет содержать кодовые слова «Шрек», «Гарри», «Человек-паук»? В этом выпуске «Игрового клуба» мы проверили ходовые качества, оснастку и внешний вид нескольких игр по известным лицензиям. Результаты теста ищите в рецензионном разделе.

Что будет с игрой, в названии которой содержится гораздо больше точек, чем это нужно по правилам русского языка? После того, как вышел некий шесть лет ожидаемый проект, точки, по всей видимости, стали считаться магическим оберегом от злых сил, мешающих выпустить игру вовремя. В рубрике «Игра будущего» мы поговорим об одном таком проекте, который крайне хотелось бы увидеть точно в срок. А в новостном блоке вы найдете свежую информацию об аддоне к игре, которая привнесла в российский игровой мир новое правило «точек много не бывает».

Еще в названии игры могут встретиться слова, хорошо нам знакомые благодаря известному писателю. Меня, например, всегда интересовало, как писатели сами оценивают то, что игроделы творят с их книгами. Сегодня вы можете узнать, что по этому поводу думает Сергей Лукьяненко.

Ну и напоследок — про названия, известные сами по себе. Если от аббревиатуры МТГ ваше сердце начинает биться быстрее — обязательно загляните на страницу 110, вас ждет приятный сюрприз. Хорошей вам игры!

Светлана Карачарова, редактор

Новости видеоигр 96

Контакт: СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО 98

Игры будущего: КОРПОРАЦИЯ ТОЧЕК 100

Лучшие видеоигры:
О ШРЕКЕ И ГАРРИ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО 102

Новости настольных игр 109

Лучшие настольные игры:
ВЫСТРЕЛ В ДЕСЯТКУ! 110

Новости живых игр 112

Другие игры 114





Олег Гаврилин, Светлана Карачарова



НОВОСТИ ВИДЕОИГР



Dark Sector

Платформы: PlayStation 3, Xbox 360 • Разработчик: Digital Extremes • Издатель: D3 Publisher • Дата выхода: Осень 2007 • Сайт игры: darksector.com

Проект **Digital Extremes** напоминает крысу, которая, пробежав через хранилище радиоактивных отходов, мутировала настолько, что родня ее уже точно не узнает. С момента первого показа игры на E3 2004 от изначальной концепции ничего не осталось. Исчезли космические корабли, экзотический дизайн костюмов-экзоскелетов и загадочные символы на лбах персонажей. Теперь **Dark Sector** больше напоминает заурядный шпионский экшен в научно-фантастическом антураже.

Действие происходит в вымышленном городе Ларсии, якобы расположенном на территории Советского Союза. После внезапной утечки биологического оружия ЦРУ посылает туда секретного агента Хэйдена Тенно, чтобы решить проблему типично демократическим методом: посредством диверсий и геноцида. Оказавшись на месте, тот выясняет, что половина аборигенов превратилась в нелицеприятных мутантов и одухотворенно воют со второй половиной. Сам



Хэйден тоже подвергается заражению, и его правая рука начинает видоизменяться. В качестве полезного бонуса незадачливый спецгент приобретает возможность «отрачивать» метательное оружие, именуемое глефой, — этаким сюрикен-переросток со свойствами бумеранга. Разумеется, чаще всего ею будут наносить врагам несовместимые с жизнью повреждения. Однако, зарядив глефу электричеством или воспламенив от источника огня, Хэйден сможет решать всевозможные головоломки. А еще она умеет светить, как фонарик! Короче говоря, незаменимый в быту аксессуар. Ею, наверное, еще и консервные банки открывать удобно.

Вряд ли запланированное на осень детище Digital Extremes совершит революцию в жанре. Тем не менее игра может оказаться весьма качественной в плане как игрового процесса, так и графики. Разработчики отказались от использования движка Unreal Engine 3.0, решив создать собственный, а вскоре исключили PC из списка платформ, на которых появится **Dark Sector**.



F.E.A.R. 2

Платформа: PC • Разработчик: Monolith Productions • Издатель: Неизвестен • Дата выхода: Не определена • Сайт игры: nameyourfear.com

Следующая игра с участием мертвой девочки **Альмы** пока не имеет точного названия (в заголовке вынесено рабочее), но уже обзавелась первой демоверсией. Увидеть ее, правда, могли только посетители E3. Показанный журналистам отрывок игры начинался в операционной, где нашего протезе режет целая бригада хирургов. Операция явно идет не так, как положено, и заканчивается яркой вспышкой белого света. Непонятно, на каком свете после этого оказывается наш герой, но он умудряется прыгнуть со стола и, как ни в чем ни бывало, отправляется исследовать больницу.

Дальше нас, разумеется, будут пугать. Пугать куда более жестоко, сурово и цинично, чем в оригинальной игре. Луи крови на полу и фонтаны крови из открытых ран, странные надписи (тоже кровью, понятное дело), непонятные звуки и бормотание, темные коридоры и мрачные закоулки, а на закуску — еще и неуловимое чудовище, которое убивает спецназовцев и тут же скрывается в тени. Солдаты расстреливают докторов, мертвая девочка помогает и пугает одновременно, адреналин рвет вены, а щелчок пальцами возле уха должен заставить игрока в ужасе сигануть в открытое окно. Во всяком случае, по задумке **Monolith**, все должно выглядеть так. Сможет ли второй **F.E.A.R.** стать действительно страшным, покажет лишь время. Ни точная дата релиза игры, ни целевые платформы (кроме PC) пока не определены.





Троецарствие

Платформа: PC ● Разработчик: IT Territory ● Сайт игры: 3k.mail.ru

Новая браузерная онлайн-игра от компаний **IT Territory** и **Mail.ru** — абсолютно бесплатна, и попробовать ее может любой желающий: достаточно зайти на сайт и пройти регистрацию. В основе игры — вселенная и произведения известного отечественного фантаста **Юрия Никитина**. Благодаря мастерству художников мир игры получился красивым и запоминающимся. Внешность вашего протеза настраивается по желанию, а любое изменение в экипировке тут же отражается. Сражаться здесь приходится часто — как с монстрами, так и с другими игроками. В игре есть как простенькие слабые монстры, так и боссы, для убийства которых вам придется собрать партию приключенцев. Есть даже некий аналог «инстансов» (закрытых пещер для определенной группы игроков) из «серьезных» онлайн-игр — за их успешное прохождение игроки будут вознаграждаться не только опытом, но и ценными вещами.



В ДВУХ СЛОВАХ

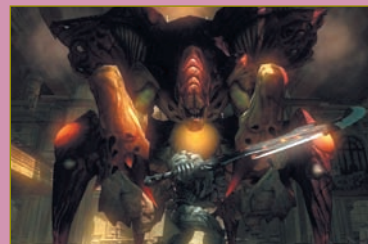
...Доказав, что в играх легендарной серии **Metal Gear** может быть сетевой мультиплеер, **Kojima Productions** анонсировала долгожданную **Metal Gear Online**, создаваемую на движке **MGS4: Guns of the Patriots** для PlayStation 3... ● Представители **Koei** (**Dynasty Warriors, Kessen**) заявили о трудностях разработки версии футуристических гонок **Fatal Inertia** для PlayStation 3, которые якобы вызваны неоптимизированностью движка **Unreal Engine 3.0** под данное железо. Вариант игры для **Xbox 360** должен появиться без каких-либо задержек... ● Один из крупнейших игровых издателей **Ubisoft** объявил, что сотрудники именно этой компании будут разрабатывать и издавать проект, основанный на фильме «Аватар» **Джеймса Кэмерона**. Предполагаемая дата выхода игры — весна 2009-го. А уже в конце 2008-го компания обещает выпустить экшен от третьего лица по мотивам сериала «Герои»... ● Дата выхода футуристического экшена **Crysis** плавно перенеслась с октября на ноябрь 2007-го, а **Сэм Фишер** следующий раз встретится с поклонниками только в 1 квартале следующего года (игра **Splinter Cell: Conviction**)... ● Дилогия **Сергея Лукьяненко** «Звезды — холодные игрушки» и «Звездная тень» будет игроизирована силами компании «Акелла». Подробности о проекте пока нет... ● Компания **Electronic Arts** открыла российский офис. Одним из приоритетных направлений его деятельности называется ускорение сроков появления русскоязычных версий игр...

Darksiders: Wrath of War

Платформы: PlayStation 3; Xbox 360 ● Разработчик: Vigil Games ● Издатель: THQ ● Дата выхода: Первый квартал 2008 года ● Сайт игры: vigilgames.com

Любовь общественности к героическим персонажам неотвратимо дряхлеет. Удачные рыцари с челюстями кирпичной формы воспринимаются как безнадежно устаревшие архаизмы. Нынче в моде спасающие мир космические уголовники, полудемоны и вампиры, кусанию девушек предпочитающие кровь из пакетиков.

Разработчики основанной знаменитым художником-комиксистом **Джо «Mad!» Мадурейрой** студии **Vigil Games** зашли еще дальше. На состоявшейся в июле ежегодной выставке электронных развлечений **E3** они анонсировали экшен, играть в котором предстоит за самого всадника Апокалипсиса — Войну. Причем в самом начале этот недобрый молодец вместе с тремя известными «коллегам» благополучно уничтожит наш мир. Что-то, однако, пошло не так в ходе их апокалиптической дискотеки, и Войну лишили всех его способностей. Ответы на сакральные вопросы «что, собственно, произошло?» и «кто посмел?» игроку придется узнавать, скитаясь по выжженному миру, который теперь населяют падшие ангелы и демоны.



S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Платформа: PC ● Разработчик: GSC Game World ● Издатель: GSC World Publisher ● Дата выхода: Первый квартал 2008 года ● Сайт игры: stalker-game.com/clearsky/index_ru.html

Самая знаменитая игра братского украинского игростроя скоро обзаведется дополнением — приквелом, действие которого разворачивается за год до событий оригинального «Сталкера». И это верный ход — действительно, начало игры, в котором главгерой приходил в себя, ничего не помня и ничего не ведая, кроме директивы «убить Стелка», как-то слабо мотивировало игрока. Зато сейчас все встанет на свои места — в приквеле, наконец, расскажут, чем же так насолил нам незабвенный Стелок, легендарный сталкер, который умудрился трижды пробраться к самому центру Зоны. Плюс найдутся ответы еще на десятки вопросов — что за катастрофа случилась в Зоне, мог ли Стелок поступить иначе, почему он попал в грузовик смерти...

Территории игры будут знакомы нам лишь наполовину, да и ту половину существенно переработают. Добавится значительное количество новых локаций, в числе которых — Рыжий лес и Лиманск. Припяти мы не увидим — зато пройдем под ней, проведя немало времени в ее подземной части. Зона в приквеле будет куда более враждебной к игроку, а аномалии в большинстве своем перестанут отсвечивать всеми цветами радуги — отныне вы будете постоянно проверять путь болтиками, дабы не ступить в опасную, но невидимую точку случайно.

Графически игра будет доработана с учетом всех новомодных технологий, планируется поддержка DirectX 10. Существенно модернизируют карту и «наладонник» — теперь их интерфейс уже не должен вводить игрока в долгий и нерадостный ступор. Помимо работы над ошибками, нам обещают еще кучу всяческих возможностей — чувствуете, разработчики решили реализовать все, на что в свое время не хватило сил (про время по понятным причинам умолчим). Например, у оружия появится такой параметр, как пристрелка: чем больше вы ходите с определенной «пушкой», тем выше будет точность стрельбы из нее. Соответственно, гораздо выгоднее будет модернизировать, подгонять под себя и улучшать уже носимое оружие, чем каждые двадцать минут брать в руки другое.

Выход игры назначен уже на первый квартал следующего года. Верующие молятся, неверующие... тоже молятся. Аминь.





С писателем разговаривает Светлана Карачарова

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

БЕСЕДА С СЕРГЕЕМ ЛУКЬЯНЕНКО

Работа над ролевой игрой по мотивам книги Сергея Лукьяненко и Ника Перумова «Не время для драконов» подходит к концу. Мы писали об этом проекте в рубрике «Игры будущего» («МФ»

№38, октябрь 2006) и совсем скоро ждем его появления на свет. К грядущему выходу игры мы связались с Сергеем Лукьяненко и задали ему несколько вопросов — и об игре, и о книге.



С чего началось ваше знакомство с компьютерными играми? Какая игра была первой или запомнилась больше всего?

Самыми первыми были «Пакман» — на старых советских ЭВМ и что-то еще подобного типа. Сейчас даже на мобильных телефонах игрушки на порядок красивее и сложнее. Ну а если брать игры для PC — то это были «Варлорды», UFO и Master of Orion. До сих пор готов в них играть.

«Ночной дозор», «Дневной дозор» — насколько вы довольны этими играми?

Ну разве я могу сказать, что я ими доволен? Хотя, конечно, определенные претензии есть. В первую очередь — довольно слабый ролевой элемент, у героев не было возможности реального выбора своей судьбы.

Похоже, всем игровым жанрам вы предпочитаете ролевой. Почему?

Это игры, наиболее точно имитирующие жизнь. Позволяющие делать тот или иной моральный выбор — и наблюдать его последствия. А еще это достаточно неспешные игры, в которых ставка делается на интеллект, а не на быстроту пальцев.

Давайте немного поговорим о самой книге «Не время для драконов». Как родилась идея написать роман совместно с Ником Перумовым?

Спонтанно, из разговора по Сети. Возникла мысль объединить сильные стороны обоих авторов — и написать «фэнтези, но с паровыми машинами и керосиновы-

ми лампами». Идея понравилась обоим — и мы ее с удовольствием осуществили. В ту пору мы и не подозревали, что есть такой жанр — стимпанк или паропанк...

Кто ваш любимый персонаж в этом романе?

Лой Ивер, разумеется!

Стоит ли читателям ждать продолжения «Не время для драконов» или книги, действие которой разворачивается в том же авторском мире?

У нас были серьезные планы на продолжение. Но прошло немало лет, у нас возникли разные другие проекты... Не знаю, если честно. Зарекаться не стану, но и обнадеживать поклонников не могу. Вот если все-таки начнут экранизацию книги — это нас явно подстегнет!

Когда проходило обсуждение, какую игру делать по «Не время для драконов», какова была ваша позиция?

Ролевую игру, и никак иначе! У Ника, мне кажется, тоже не было сомнений.

Вы уже видели первую версию игры. Насколько соответствует ее атмосфера духу произведения?

По первым ощущениям — атмосфера сохранилась. Надеюсь, это понравится и тем, кто читал книгу, и тем, кто будет играть «с нуля».

Вы довольны тем, что игра по духу напоминает Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura?

Знаете, когда я впервые увидел «Арканум», я тут же написал Нику: «похоже, кто-то на Западе прочитал нашу книгу!» Конечно, это шутка, идеи носятся в воздухе. Просто жанр «стимпанка» давно просился на монитор.

Вы принимали участие в утверждении главных



Возле мини-карты находится указатель, который показывает, какая магия сейчас находится на своем пике. Все точно по книге!

персонажей. Насколько соответствуют они вашим задумкам?

Вполне соответствуют.

Как вы относитесь к тому, что в игре мир представлен шире, чем в книге?

Это очень хорошо! Игра строго в рамках книги была бы скучна для тех, кто хорошо помнит события романа. А так — мир обрел больше красок, больше составляющих. Хорошая игра — это та игра, где ты всегда чувствуешь мир за пределами экрана.

И если удалось этот мир расширить на самом деле — прекрасно!

Как вы видите будущее игровой индустрии? Что бы вам хотелось сказать тем, кто разрабатывает игры?

Мне кажется, будущее очень светлое. Интерес к играм растет (хорошо это или плохо в глобальном масштабе — тема отдельного разговора). Технические возможности тоже растут. Главное для разработчиков — не забывать, что в основе любой игры не красивая картинка, а оригинальная идея — только она делает из хорошей игры — игру великую.

В игре любимый персонаж Сергея будет выглядеть именно так.





Дмитрий Царьков



ВОЙНА МАШИН КОРПОРАЦИЯ Э.Л.И.Т.А.

И вновь точки в названии. Странная мода, вы не находите? В последнее время аббревиатуры с «пулевыми отверстиями» оккупировали рынок компьютерных игр. Воодушевленные разработчики, часто не задумываясь над расшифровкой, расставляют волшебные знаки, желая... наверное, ухватить кусочек удачи предшественников, иначе — зачем?

Отечественные разработчики из Psycho Craft Studio традиционно не торопятся раскрывать

глубочайший смысл, заложенный в имя свежего проекта. Работа над игрой еще идет, ответственные лица оттачивают баланс и обрабатывают напильником особо острые углы. Публика в это время старательно раскладывает на составляющие одно слово из названия. Мы решили не упражняться в разгадывании шарад и прочих головоломок — просто посетили офис разработчика и бросили первый взгляд на загадочную «Корпорацию: Э.Л.И.Т.А.».

- Разработчик: Psycho Craft Studio
- Издатель в России: ND Games
- Сайт игры: nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=elitecorporation
- Жанр игры: Боевая фантастика
- Тип игры: Экшен
- Дата выхода: 3 квартал 2007

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Bandits: Phoenix Rising • Ex Machina

Да, это чистокровная боевая фантастика. Нет, вторжения инопланетян не будет. В центре внимания — некие выходцы с Земли, волей случая оказавшиеся на далекой планете Эквилибрис и строящие светлое будущее по своим лекалам. Если вы не сотрудник основанной землянами корпорации, то не имеете никаких прав на блага цивилизации. В крайнем случае, вам позволят жить на неосвоенной территории и питаться подножным кормом — чем и занимается часть колонистов, потихонечку культивируя ненависть к братьям-захватчикам.

Совсем другая история со штатными служащими. Им разрешается практичес-

ки все: владение транспортом и оружием, совершение торговых операций и — внимание! — насаждение порядка в «диких пустошах». Чувствуете, чем пахнет? Несомненно, дракой.

Крепче за баранку

Драку обещают нешуточную и не совсем обычную. «Корпорация: Э.Л.И.Т.А.» — экшен натурально «безногий». Главного героя усадят в мощную машину, оснащенную не менее мощным оружием, и отправят на поиски приключений на свою бронированную корму. Предполагается как наличие небольших «шустрых» четырехколесных механизмов, так и настоящих длиннобазных монстров с числом колес до восьми. Пешком ходить категорически запрещено. Может быть, даже и к лучшему: если верить заверениям разработчиков, движение на планете довольно плотное.

Раз уж нам заменят брэнное тело на пламенный мотор, вполне логичными становятся опции апгрейда этого самого мотора. Здесь заявлено следующее: улучшение характеристик двигателя, модернизация подвески, «прокачка» брони и, конечно, замена оружия на более эффективные образцы. Геймеры постарше наверняка вспомнят знаменитый космосим Privateer — и это неудивительно: концепция «Корпорации: Э.Л.И.Т.А.» во многом копирует старичка (и не только его, кстати: о проекте Elite мы тактично умолчим), только игровой процесс перенесен с бескрай-

них глубин космоса в мир, по антуражу близкий к кинокартине «Безумный Макс». Впрочем, и это уже давняя история.

Биться за место под солнцем будут две местные фракции: собственно Корпорация и зловещие Повстанцы — «одичавшие» колонизаторы, восставшие против гиганта. Как следствие, у нас появляется широкий выбор области деятельности, несколько ограниченные сюжетной канвой, но зато в «бесшовной» игровой вселенной — без подгрузки уровней и прочих утомительных штук. Представители организованной структуры начнут давить массой, захватывая территории, несогласные бунтовщики приложат все усилия, чтобы не допустить дальнейшей экспансии. Кроме того, предусмотрена возможность набирать команду лихих помощников — наемных водителей-боевиков.

Для прохождения игры нужно будет выполнить определенное количество ключевых миссий, но это не обязательное условие. Можно просто накручивать километры по четырем типам ландшафта, раз-

Выжимаем сцепление

Вечную идею о покорении далеких планет нашими brave boys потомками вынули из десантных скафандров и упаковали в водительское кресло футуристического броневи́ка. И действительно, лучший способ для ведения боевых действий на планете с почти земным ландшафтом найти трудно. Авиация, говорите? Ну что вы! Ковровые бомбардировки — не самый гуманный способ межличностного общения. А вот колесная техника — это другое дело. Жаль, что гусеничной не предвидится.



240 СТРАНИЦ

- DVD №1 — ВИДЕОЖУРНАЛ,
8 GB ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ
- DVD №2 — 8 GB
ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ

ЛИНИЯ ФРОНТА

ТЕМА НОМЕРА

OVERLORD

МЫ ЖДАЛИ ЕЕ С ТРЕВОЖНЫМ И ОПАСЛИВЫМ ИНТЕРЕСОМ — С ТЕХ ПОР КАК СТАЛО ИЗВЕСТНО, ЧТО СЦЕНАРИЙ ИГРЫ СТАНЕТ ДЕБЮТОМ РИАННЫ ПРЗТЧЕТТ, ДОЧЕРИ ПИСАТЕЛЯ. ЖДАЛИ НЕ НАПРАСНО — НА ЭТОМ РЕБЕНКЕ ГЕНИЯ ПРИРОДА ОТДЫХАТЬ НЕ РЕШИЛАСЬ. ЕВГЕНИЙ БЛИНОВ С УДОВОЛЬСТВИЕМ ОБОШЕЛ ЭТУ СТРАНУ ВДОЛЬ И ПОПЕРЕК И С БОЛЬШИМ ВКУСОМ ПОДЕЛИЛСЯ РЕЗУЛЬТАТАМИ ЭКСПЕДИЦИИ. ВСЕ КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ЛОКАЦИИ, ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ И ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ — ОНА ХОРОША НЕ ТОЛЬКО СЦЕНАРИЕМ.



СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

WORLD OF WARCRAFT

ГЕРОЙ СЕМИДЕСЯТОГО УРОВНЯ В НАШИ ДНИ — СОВСЕМ НЕ РЕДКОСТЬ. ПОРОЙ ОН РАСТЕТ В УРОВНЯХ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ ХОТЕЛОСЬ БЫ ИГРОКУ. А ВОТ КАК БЫСТРО СОЗДАТЬ МОЩНОГО ГЕРОЯ НЕБОЛЬШОГО УРОВНЯ, ЕСЛИ У НЕГО УЖЕ ЕСТЬ ЗАБОТЛИВЫЕ «СТАРШИЕ БРАТЯ»? ОДНИМ СЛОВОМ, В МНОГОНАЦИОНАЛЬНОЙ «СЕМЬЕ» ТИМУРА ХОРЕВА ПОПОЛНЕНИЕ. НИКОЛЬКО НЕ ПОТЕРЯВ В ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ДОСТОИНСТВАХ, ЕГО РАССКАЗ ПЛОТНО НАБИТ СОВЕТАМИ, КАК ЭФФЕКТИВНО ВЫРАСТИТЬ И ЗАЩИТИТЬ ТВИНКИ: НАДЕЖДУ КОМАНДЫ И ГЛАВНУЮ ЦЕЛЬ ПРОТИВНИКА — ЭТОТ ВОПРОС В НАШИ ДНИ СТАНОВИТСЯ ВСЕ БОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫМ.



ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА

КРАСНАЯ КНИГА

ДРАКОНЫ

МЫ МНОГО МЕСЯЦЕВ ЖДАЛИ ЛЕТНЕГО ИГРОВОГО ЗАТИШЬЯ, ЧТОБЫ РИЧАРД ПСМИТ МОГ РАССКАЗАТЬ НАМ ПРО ДРАКОНОВ. ПОНЯТНО, ЧТО ИХ ПРОИСХОЖДЕНИЕ, ПОВАДКИ, ОСОБЕННОСТИ И, КОНЕЧНО, ТЕХНИКУ БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ ВСТРЕЧЕ С НИМИ В ДВУХ СЛОВАХ НЕ ОПИШЕШЬ — СЛИШКОМ СИЛЬНО НАСЛЕДИЛИ ОНИ В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА. ЧТО, КОНЕЧНО, НАШЛО ОТРАЖЕНИЕ ВО ВСЕХ ВИДАХ ИСКУССТВА, ВКЛЮЧАЯ И ИГРЫ — В ИГРАХ ДРАКОНЫ ТОЖЕ НАСЛЕДИЛИ ПРЕИЗРАДНО.



КАК ВСЕГДА, В НОМЕРЕ СИЛЬНА «СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ», КРУГЛОСУТОЧНО РАБОТАЕТ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЙ КОНВЕЙЕР «ЛИНИИ СБОРКИ», В ТЕТРАДИ С «КОСЕЙ ЛИНЕЙКОЙ» ВСЕГДА ЕСТЬ ХОРОШИЕ НОВОСТИ ДЛЯ ВАШИХ ДЕТЕЙ, И, КОНЕЧНО, ПОСТОЯННО ВКЛЮЧЕНА «ЛИНИЯ СВЯЗИ». ОБРАЩАЙТЕСЬ.

ВАЖНА КАЖДАЯ БУКВА

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ




Восьмиколесный монстр — суровая машина.

влекаться в свое удовольствие и полностью забыть о каких-то там специальных заданиях. Только в этом случае про финальный ролик можете не вспоминать.

Чего ждем?

«Корпорация: Э.Л.И.Т.А.» не претендует на звание «симулятора», скромно довольствуясь определением «аркадный экшен». Движок у Psycho Craft Studio собственного сочинения, что позволяет гордиться за разработчиков, но в то же время вызывает логичные опасения за количество FPS (frames per second — отображаемых кадров в секунду) на наших домашних компьютерах. На сегодняшний день узнать что-то конкретное о производительности

и определиться с окончательными системными требованиями не удалось — игра проходит стадию оптимизации, а программисты, похоже, находятся под колпаком суровых продюсеров, вследствие чего молчат как партизаны.

В итоге мы имеем заманчивую историю, продуманный игровой мир, разнообразные технические средства для аннигиляции противника и желание поскорее приобщиться к процессу. На другой чаше весов уютно расположилась не совсем ясная ситуация с технической реализацией задуманного. Хотелось бы (и есть основания надеяться), чтобы результат сложения двух этих составляющих был отличен от нуля. В положительную сторону, разумеется. 



Ее официально прокачали.

ЛУЧШИЕ
ВИДЕОИГРЫ

РЕЦЕНЗИИ

ЗЕЛЕНое,
ПАХУЧЕЕ

ШРЭК ТРЕТИЙ

Разработчики: Amaze Entertainment, Seven Studios • **Издатель в России:** «Новый диск» • **Платформы:** PS2, PSP, Game Boy Advance, Xbox 360, Nintendo DS, Nintendo Wii, PC • **Системные требования:** P3-800 MHz, 512 Mb RAM, видеокарта 64 Mb (желательно: P3-1,4 MHz, 1 Gb RAM, видеокарта 128 Mb) • **Сайт игры:** shrek-thethirdgame.com • **Жанр:** Сказка • **Тип игры:** Аркада • **Возрастное ограничение:** E10+ (для лиц старше 10 лет)

МУЛЬТИПЛАТФОРМА

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Meet the Robinsons • Open Season

Не успел простодушный огр отбегать очередную часть приключений по большому экрану, как на рынке игр «по мотивам» — неперенных спутников каждого более-менее денежного кинопроекта — запрыгали свежееиспеченные кругляши новой аркады. Людооед, однажды выдернутый из уютного домика на болоте, пустился во все тяжкие, за ничтожный срок полностью раскрыв смысл поговорки «из грязи в князи». Сказочное окружение растет, Тридевятое Царство пухнет от интриг и заговоров, а поклонники очаровательного монстра получают сюрприз — игру неожиданного жанра «детский слэшер». Добро без кулаков? Глупости какие.

Основная заповедь «Шрэка Третьего»: бей первым. Огр с удовольствием чешет кулаки о тщедушные тела встречаемых врагов, осел дает волю копытам, кот-зорро виртуозно расправляется с антисоциальным элементом при помощи шпаги. Боевые приемы любовно выпестованы разработчиками и выглядят весьма впечатляюще. Не забыли даже о коронном ударе серьезных файтингов — «Finish him!»: добивать противника можно разнообразными способами, причем их обязательное выполнение — одно из условий идеального прохождения уровня.

Помимо Шрэка, кота и осла, в распоряжение игрока поступают принцесса Фиона, Спящая Красавица и Арти, он же Артур Пендрагон. Для каждого героя созданы индивидуальные комбо-серии и написаны шуточки «в духе». Смена персонажа происходит по ходу сюжета, и мы с бешеной скоростью переносимся из заснеженных поселений горных гномов, где Шрэк и Арти на-

ЦИТАТА

«Эй, парень! Это не мой квест!» (Шрэк)



Злобные буратины.

Нокаут

Кто тут еще считает, что не все проблемы можно решить при помощи хорошего удара в челюсть? Посмотрите, как лихо косит недругов Шрэк, который в игре превратился-таки в злобного компьютерного людоеда. В этом огре уже нет шарма мультяшного персонажа, в этой истории уже нет идеи ответа добром на зло. Симпатичного огра вывернули наизнанку, сунув в крепкие зеленые руки виртуальную биты. Бейте, сэр!



Кот в обновке.

саждают свои порядки, в подземную тюрьму королевского двора, где буйствуют Спящая Красавица и принцесса Фиона. Затем мчимся в колдовской замок, попутно выбивая пыль из полчищ нехороших ведьм, после чего сваливаемся на голову очаровательно-отвратительным деревянным куклам сумасшедшего мастера Стромболи. В отсутствии динамики игру не обвинишь: бей, прорывайся и снова бей. Главное — не забыть размять пальцы.

В плане разнообразия локаций игра обогнала мультфильм, при этом несколько отступив от сюжетной линии картины в угоду требовательной играющей публике. К сожалению, оставляет желать лучшего графическое оформление: угловатые герои, бегающие по не менее угловатому миру, вызывают чувство ностальгии по давно ушедшим временам «когда компьютеры были большими». Чувство, конечно, хорошее, но им явно злоупотребляют.

Итог: «Шрэк Третий» вышел крепкой, но абсолютно безыдейной игрой. Скрытые сюрпризы? Пожалуй, нет, они встречаются в каждом первом аркадном проекте. Канонические врагающиеся платформы? Как же без них. Коллекционирование золотых монеток? Получите и распишитесь. Результат: файтинг с детским рейтингом, для приличия облепленный необязательной бутафорией. Но зато — про Шрэка.

✓ Присутствуют

- знакомые персонажи
- золотые монеты
- драки

✗ Отсутствуют

- новые идеи
- искрометные шуточки
- кровь

СЮЖЕТ
ИГРАЕЛЬНОСТЬ
ГРАФИКА
ЗВУК



ОЦЕНКА МФ

6

Дмитрий Царьков

АРАХНИД В ЧЕРНОМ

ЧЕЛОВЕК-ПАУК 3

Разработчики: Vicarious Visions, Beenox Studios • Издатель в России: «Новый Диск»
 • Платформы: PS2, PS3, PSP, Game Boy Advance, Xbox 360, Nintendo DS, Nintendo Wii, PC • Системные требования: P4-2,8 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb (желательно: Core 2 Duo или Athlon 64 X2 1,8 GHz, 2 Gb RAM, видеокарта 512 Mb) • Сайт игры: sm3thegame.com • Жанр: Приключения супергероев, комикс • Тип игры: Экшен от третьего лица • Возрастное ограничение: Т (для лиц старше 13 лет)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Marvel: Ultimate Alliance • Отчасти серия GTA

Кроме громкого бренда, в новой игре запоминаются лишь две вещи — глюки и тормоза... ах, пардон, внутриигровые ошибки и непомерные системные требования. Получить 30 кадров в секунду (в сущности, играбельный минимум) удастся лишь на топовом компьютере стоимостью в три X-ящика. При чем визуальный результат явно не стоит подобных жертв.

Зато помимо киношных проблем со Слизию и Человеком-из-Песочницы нам предлагаются новые враги. Целый город новых врагов. Такие звезды, как Lizard и Mad Bomber, переключались прямо из комиксов Marvel и привносят приятное разнообразие в стандартный рецепт «игры-по-фильму». Особенно умиляет банда школьников-малолеток с зонтиками. Видно, что разработчики постарались сотворить нечто самостоятельное, а не очередную поделку.

Но старание — это одно, а конечный результат — другое. Нового GTA не вышло; да что там, в True Crime городская жизнь и то была динамичнее. Множество красочных комбо-ударов и не менее головокружительные полеты на паутине не могут растормозить вялый игровой процесс. Закликая всех до смерти, нажми вовремя кнопки в интерактивных роликах и поменьше верти головой, а то закружится от невменяемой камеры — так проходятся практически все задания. Без геймпада в портированные с приставок игры лучше не играть — уже сто раз говорили, нет смысла повторяться. От сюжета же игры, сделанной по фильму, который снят по комиксу, и вовсе ничего хорошего ждать не приходится.

Итог: очередной гибрид мегамонстров индустрии развлечений, и совсем не шедевр. Версия игры для PC на сей раз та же, что и для приставок, так что фанаты должны быть довольны.

ЦИТАТА

«Эй, ты что, совсем неудачник? Я же говорю — нажми кнопку, только когда тебя будут атаковать!» (комментарии Брюса Кемпбелла неподражаемы — пожалуй, это лучшее, что есть в игре).



Чтобы вы не гадали попусту во время интерактивных моментов, необходимые кнопки показываются самым наглядным образом. Вот только расположены они просто гениально — например, бросок паутины на средней кнопке мыши!



Присутствуют

- полеты между небоскребами
- множество драк



Отсутствуют

- внятный сюжет
- затягивающий геймплей

СЮЖЕТ
ИГРАЕЛЬНОСТЬ
ГРАФИКА
ЗВУК



ОЦЕНКА МФ

6

Роман Островерхов

Возвращение

легендарных

ВИДЕОМАНИЯ
Только в «ВИДЕОМАНИИ»

Бонус

Гамовер



ОТ ВИНТА!

Каждый месяц на диске журнала «ИГРОМАНИЯ» ЧЕТЫРЕ разных выпуска культовой передачи про компьютерные игры — «От Винта!».

Не пропустите ВОЗМОЖНОСТЬ прикоснуться к легенде!

Реклама



МУЛЬТИПЛАТФОРМА

Разработчик: EA Games • Издатель в России: Electronic Arts • Платформы: PS2, Game Boy Advance, Xbox 360, Nintendo DS, Nintendo Wii, PC • Системные требования: 3-1 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 Mb (желательно) • PS-1,4 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb) • Сайт игры: harrypotter.ea.com • Жанр: Фэнтези • Тип игры: Аркада • Возрастное ограничение: E10+ (для лиц старше 10 лет)

книги, игры и фильмы о Гарри Поттере

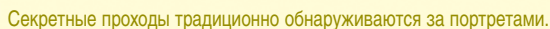
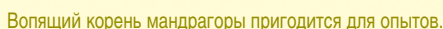
Новая часть приключений заморского мальчика-волшебника, конечно же, отправляет нас в старый добрый Хогвартс, где творятся совсем уж немыслимые для детской сказки вещи. Учительский состав основательно погряз в неприлично взрослых интригах, нашего друга Гарри буквально подвели под монастырь, уличив в неправомерном применении магии, половина школы яростно требует суда без следствия, а остальные заглядывают в рот кумиру, ожидая чуда. Революционная ситуация благоволит к авантюрам, и вундеркинд решает создать «Отряд Дамблдора», призванный покончить с произволом отдельно взятых преподавателей.

Большую часть игры нам предстоит заниматься поиском и агитацией заговорщиков. Собрать двадцать восемь строптивых молодых людей в некой секретной комнате оказывается не так просто. Вместо того чтобы вприпрыжку мчаться на спецкурс мистера Поттера по применению защитных заклинаний, толстокожие соратники просят выполнить за них домашнее задание, помочь в кормлении фантастических чудовищ, спрятать от администрации контрабандные фейерверки... в общем, преследуют исключительно личные интересы. Поначалу это выглядит забавно, затем приходит недоумение, а под конец и банальное раздражение. Создается ощущение, что единственный, кого интересует дальнейшая судьба Хогвартса, — неугомонный паранойк Гарри, порядочно доставший всех своими навязчивыми идеями.

Итак, юноша пытается хоть как-то исправить положение и лезет из кожи вон, чтобы вразумить блаженных учеников. В этом нелегком деле ему помогает верная волшебная палочка, а мешают старые друзья и совершенно дикое управление. Волшебная палочка — это та самая плюшка, которую с удовольствием проглотит даже человек, никогда не слышавший о Поттере. Все заклинания привязаны непосредственно к мышке, и несложными движениями манипулятора

— Премудрый чудила!
— Пошел ты!

(Диалог студента и Гарри Поттера).



мы можем делать уйму веселых вещей: передвигать, разбивать, чинить и поднимать в воздух различные предметы, атаковать врагов (в основном редкие группировки напыщенных оболтусов), защищаться от нападений (со стороны тех же редких группировок) и даже зажигать огонь. Все эти действия и их результаты любовно реализованы программистами EA и действительно радуют душу.

Как мы упомянули выше, парочка лучших друзей мешает подвигам Гарри. Да, вы не ослышались, именно мешает — косвенно, но очень эффективно. Выдумать более утомительный и абсолютно ненужный балласт, наверное, не смог бы и специально нанятый для этих целей человек. Дружное помахивание палочками под видом необходимой помощи с лихвой компенсируется однообразными репликами, взрывающими мозг, и удивительным для современных аркадных персонажей свойством путаться под ногами (последняя особенность, кстати, присуща всем ученикам знаменитой школы и заставляет всерьез задуматься о раздаче недружеских пинков). В общем, как это ни прискорбно, дуэт Рон-Гермиона присутствует в сюжете лишь по причине «надо было впихнуть», абсолютно не вписываясь в него. О вкусностях управления самим волшебником мы тактично умолчим, всеу помняв все консоли разом. Вы же и так все поняли?

Истор: «Гарри Поттер и Орден Феникса» — фанатский фетиш чистой воды. Огромный Хогвартс с десятками коридоров, секретных проходов, учебных классов и прочими прелестями. Условно интерактивное окружение, за взаимодействие с которым игрок получает баллы «прокачки». Аутентичные мини-игры и знакомые персонажи. Нелинейное выполнение квестов и возможность сунуть нос в любую интересующую нас щель — авторы учли печальный опыт четвертой части, щедро нашинкованной на миссии, и вернулись к свободе действий части третьей. И... откровенная скука для непричастных к феномену Гарри Поттера, к перипетиям предыдущих частей (как книг, так и игр) и не понимающих смысла диалога во двореике школы:

— Что может быть глупее, чем пуффендуицы на метлах за-
дом наперед?

— Только гриффиндорцы, играющие в квиддич!

- рукопашные драки
- захватывающее действие
- удобное управление

QUEHKA Md

Дмитрий Царьков



ДЕСЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

МУЛЬТИПЛАТФОРМА

TOMB RAIDER: ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ

Разработчик: Crystal Dynamics • Издатель в России: «Новый диск» • Платформы: PS2, PSP, PC • Системные требования: P4-1GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 Mb (желательно: P4-3 GHz, 512 Gb RAM, видеокарта 128 Mb) • Сайт игры: tombraider.com/anniversary • Жанр: Экзотические приключения, мистика • Тип игры: Экшен от третьего лица • Возрастное ограничение: Т (для лиц старше 13 лет)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

серия Prince of Persia • F.A.K.K 2 • игры и фильмы об Индиане Джонсе

Оставаться вечно юной не так уж и сложно, если вы — популярнейшая героиня видеоигр. Десять лет расхищения гробниц, за плечами множество приключений. Вас иногда охватывает желание вернуться в прошлое и пережить заново ту, самую первую и самую безумную авантюру, с которой все и началось? Да запросто!

Восьмая игра про Лару Крофт, родовитого археолога с двумя большими (да уж!) пистолетами, стала одновременно римейком самой первой части. Атлантида, Египет, Перу, три древних артефакта — кто играл, тот знает, остальным не стоит портить интригу. Сюжет, прямо скажем, не потрясает основ мироздания. Зато пантеры и медведи, дротики из стен и лезвия из пола, качели из веревки и акробатика над бездонной пропастью — этого в избытке.

Убеленные сединами игроки довольны — сложность осталась на прежнем хардкорном уровне, и нахрапом игра не проходит. Минут 10 думаешь, как подобраться к ключу, затем полчаса пытаешься допрыгать до него по колоннам и трамплинам под стук таймера (не успел — начинай заново). Новички поначалу шалют. Предыдущая игра серии, Tomb Rider: Legend, по сложности напоминала процедуру конфискации леденца у годовалого ребенка. А здесь вроде все то же самое — карнизы, шесты, магнитный крюк, разве что балансировка на кольях добавилась. Но попытка следует за попыткой с одним и тем же результатом — падение, хруст сломанной шеи, занавес. Дикость какая-то с точки зрения современного избалованного игрока. Правда, система щадящей корректировки при прыжках осталась, небольшие недолеты или перелеты игра прощает. Но «приключаться» в образе Лары тем не менее очень и очень непросто.

А вот графику изрядно порезали. Игра замечательно оптимизирована, шустро бежит даже на средненьких конфигурациях, но видеокарта за пару десятков тысяч явно почувствует себя лишней деталью вашего системного блока. Да и Лара подурнела лицом, что совсем не радует. Впрочем, это обстоятельство не сильно портит романтическую ауру древних гробниц и смертельных ловушек и абсолютно точно не в силах преуменьшить все достоинства негибкой авантюристки.

Итог: великолепная игра, отличное продолжение и одновременно блистательная реинкарнация. Повторяйте это как мантру при тридцатой попытке перепрыгнуть разрушенный мост. Вот такой парадокс — злишься, но играешь. Признак качества, проверенного временем.

ЦИТАТА

«В этой комнате странно расположена мебель!» (подсказка в виде записи в журнале Лары).



Присутствуют

- интерактивные вставки
- высокая сложность
- непростые головоломки



Отсутствуют

- удобная камера
- вынуженный сюжет
- сохранение по желанию

СЮЖЕТ
ИГРАЕЛЬНОСТЬ
ГРАФИКА
ЗВУК



Роман Островерхов

ОЦЕНКА ИФ
8

Стрелять с умом

Боссы в игре — это отдельная песня. Песнь смерти для игрока, который не овладел искусством делать хэдшот (выстрел в голову) в моменты замедления времени. Да, с ходу понять, как это делается, весьма непросто. Но тираннозавра или кентавров (о, эти кентавры надолго врежутся вам в память!) без данного приема не одолеть.



Очередная ловушка из серии «наступай на правильные плиты».



Тех, кто не любит огнестрельное оружие, в «черные археологи» не берут.



Только не смейтесь, но это действительно Дамоклов меч. Гробница Дамокла просто-таки напичкана клинками всевозможных видов.



В НЕКОТОРОМ ЦАРСТВЕ...

ODIN SPHERE

Разработчик: *Vanillaware* • Издатель: *Atlus* • Сайт игры: *atlus.com/odinsphere* • Перевод названия: «Сфера Одина» • Жанр: Фэнтези в анимешной стилистике • Тип игры: Психоделический экшен с элементами ролевой игры • Возрастное ограничение: Т (для лиц старше 13 лет) • Знание английского языка: Желательно

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Dark Cloud • Kingdom Hearts 1-2

Если в сказочной стране живут звери с добрыми глазами, это еще не значит, что они хорошо друг к другу относятся. Во вселенной *Odin Sphere*, например, война на уничтожение — интернациональное хобби. В глобальной потасовке участвуют: армия демонических существ во главе с бородатым дядькой Одином, лесная эльфийская братия под руководством феи-переростка, а также партизаны ранее поверженного королевства Валентайн, могучие драконы и прочая недружелюбно настроенная фауна. Повествование разбито на пять историй, в центре которых — разные персонажи. Судьба не раз столкнет их лбами, и лишь поиграв за каждого, вы узнаете все нюансы сюжета, который, надо отдать должное сценаристам, весьма лихо закручен.

Проходится игра тривиальным, на первый взгляд, способом: рубим все, что шевелится, отправляем в нокаут босса и переходим на другой уровень. Впрочем, никуда не делся конек издаваемых *Atlus* проектов — нетрадиционный подход к реализации старых идей. В этом отношении *Odin Sphere* можно назвать сто процентным артхаусом. Вы либо влюбитесь в нее с первого взгляда, либо сочтете творческий эксперимент провальным.

Выполнена игра исключительно в двухмерной графике шикарного качества. Связанные в один этап локации не прямолинейны, а представляют собой кольца. Вы можете бегать в любом направлении, что весьма полезно, так как враги частенько собираются по вашу душу, как студенты в институтский буфет, — фантастически длинными очередями. Поглотив достаточно энергии поверженных противников, можно совершить магическую атаку. Также не отказывайте себе в удовольствии ки-

ЦИТАТА

«Все происходящее уже давно было описано в пророчествах» (дракон).



Интересно, а под каким пунктом в меню этого кафе значится официантка?

Как мы оцениваем игры

Мы оцениваем каждую компьютерную игру по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев: **Сюжет** — насколько интересен и оригинален сюжет игры (для своего жанра).

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

Графика — внешний вид, визуальные эффекты и дизайн.

Звук — качество звукового и музыкального сопровождения.

PlayStation 2

Кулинария для чайников

Вкусная и здоровая еда не только делает волосы мягкими и шелковистыми, но и повышает боевые характеристики героя. Дабы приготовить что-нибудь этакое, необходимо отыскать рецепт, а затем ингредиенты. Так как супермаркетов аборигены еще не придумали, попотеть придется изрядно. Иногда, например, требуется вырастить цыпленка, накормить его семенами, добыть несколько плодов и надергать клубней. Когда мешок будет полон необходимой всячиной, отправляйтесь в ресторан или кафе, где дрессированные зайцы приготовят искомое блюдо.



После мозгового штурма решили навинчивать на стрелы динамитные шашки. Пусть подлый враг узнает истинное значение словосочетания «зажигательный снаряд».

даться бутылками с продукцией местных химзаводов, существенно портящей недругам жизнь. В *Odin Sphere* реализована хитрая система получения необходимых зелий алхимическими методами. Как превратить молоко в пепси-колу, научат обнаруживаемые в сундуках свитки-инструкции.

Продукты питания и все, что с ними связано — тема для отдельной лекции. Их можно банально съесть, восстановив пошатнувшееся в ходе боевых действий здоровье, или... Тут начинается психоделическая часть игры. Фокус в том, что, найдя семечко, вы можете его посадить. Отведав все той же энергии убитых, оно превратится во взрослое растение и даст урожай. Таким образом, из каждой локации можно сделать оранжерею, где будут расти виноград, малина, персики или нечто более эпатажное, — например, «барашковое дерево». Да-да, на нем будут расти бараны!

Увы, как часто бывает в подобных случаях, у оригинальности *Odin Sphere* есть обратная сторона. PlayStation 2 не заточена для обрабатывания такого количества 2D-графики, поэтому разукрашенный всполохами спецэффектов бой с участием дюжины противников обычно превращается в слайд-шоу. Управление не отличается должной степенью отзывчивости, а инвентарь вскоре затреплет по швам от обилия всевозможных семечек/косточек/клубней и прочих садово-огородных мелочей.

Итог: вызывающая оригинальность *Odin Sphere*, как и следовало ожидать, поставила под сомнение возможность появления игры в Европе. Не стесняющиеся экспериментировать разработчики с мастерством психотерапевтов взломали наши представления о шаблонных экшен-ролевых играх, а господа из *Atlus* решились издать сие творение в США. Тут уж невольно задумаешься, кто из них смелее и безбашеннее.



Присутствуют

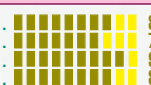
- чудесные девочки
- пафосные диалоги
- говорящие кролики



Отсутствуют

- добрые феи
- удобное управление
- кровь и расчлененка

СЮЖЕТ
ИГРАЕЛЬНОСТЬ
ГРАФИКА
ЗВУК



ОЦЕНКА МФ
8

Олег Гаврилин



ВОССТАНИЕ СРЕДНЕВЕКОВЫХ РОБОТОВ

PC DVD-ROM

THIEF 2: ЭПОХА МЕТАЛЛА

Разработчик: Ion Storm • **Издатель в России:** «Новый диск» • **Системные требования:** P3-1GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 32 Mb (желательно: P3-2GHz, 512 Gb RAM, видеокарта 128 Mb) • **Сайт игры:** eidosinteractive.co.uk • **Жанр игры:** Техногенное фэнтези • **Тип игры:** Стелс-экшен • **Возрастное ограничение:** M (для лиц старше 17 лет) • **Продолжение:** Thief: The Dark Project

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

отчасти System Shock 2

Гаррет и Мистер 47-й — братья-близнецы. Кто более ценен для жанра stealth-action? В подобном споре не будет победителя; скорее всего, не будет и самого спора, поскольку, во-первых, каждый из двух этих персонажей великолепен по-своему, а во-вторых, у них обоих одни и те же поклонники.

И все же у «Вора» есть один мощный аргумент, который может склонить мнение жюри в его сторону. Это сюжет. Сюжет во всех трех частях продуман до мельчайших деталей. Он моментально захватывает игрока, погружает его в вымышленное техногенное Средневековье, и становится понятным, почему Гаррет после выхода игры стал героем сразу нескольких книг, а мир техно-фэнтези обрел невиданную популярность.

«Эпоха металла» увидела свет еще в далеком 2001 году, но до сих пор игра доставляет ни с чем не сравнимое удоволь-



Здесь молятся молоту и шестеренке.



«Работа в области искусства меня влекла к себе давно...».

Это интересно

В первой игре цикла Thief Гаррет сражался вместе с хаммеритами против язычников, во второй — с язычниками против механистов (по большому счету, тех же хаммеритов), в третьей, вместе и с теми, и с другими, — против хранителей. Учитывая, что никаких противоборствующих фракций в городе больше нет, интересно, какой оригинальный сюжет придумают разработчики, если решатся сделать четвертую игру?



ЦИТАТА

«На крыс это совсем не похоже!» (комментарий стражника за секунду до удара дубинкой по затылку).

ствие. Изрядно устаревшая графика? Да. Полтора полигона на квадратный метр? Да. Недалекий искусственный интеллект? А вот и нет! Удивительно, но факт: враги и друзья в игре вовсе не выглядят тупо заскриптованными болванами. И это 2001 год! Пожалуй, графикой и анимацией все недостатки второго «Вора» полностью исчерпываются.

На сей раз Гаррету предстоит проникнуть в зловещие планы Ордена Механистов, отколовшейся фракции Ордена Хаммеритов, и сокрушить вселенский заговор отца Карраса, безумного изобретателя, который после удара молотом по темечку возмнил себя новым Мессией. Кроме того, на протяжении 15 миссий вы сможете бить граждан по головам, а также отбирать или иным способом отчуждать у них деньги и ценное имущество с целью последующей перепродажи. Попутно с этим вам придется, как бы дико это ни звучало, искоренить коррупцию в рядах Городского Дозора. В общем, нормальная воровская жизнь с тонким налетом романтики.

Выносим отдельную благодарность компании «Новый диск» за локализацию горячо нами любимого ветерана. Решиться локализовать продукт шестилетней давности — реверанс в сторону верных фанатов, которые (и ваш покорный слуга в том числе) подняли этот вопрос еще в 2004 году. И вот — свершилось! Не обошлось, конечно, без отдельных огрехов: тут и оборванные диалоги, и не слишком качественный перевод, но они компенсируются идеально подобранными голосами актеров и высоким качеством озвучки.

Итог: родоначальник жанра стелс-экшен, после локализации неожиданно обретший вторую жизнь.



Присутствуют

- лихо закрученный сюжет
- великолепная атмосфера
- приличный искусственный интеллект



Отсутствуют

- промежуточные боссы
- кровавые бани
- любовная история

СЮЖЕТ
ИГРАЕЛЬНОСТЬ
ГРАФИКА
ЗВУК



ОЦЕНКА МФ

8

Григорий Спицын



Петр Тюленев

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

«Берсерк» станет еще красивее

На самарских региональном чемпионате и «Турнире топоров» 18—19 августа игроки в первую отечественную фэнтези-ККИ впервые увидели новые «фойловые» карты «Берсерка». Если раньше на отдельные элементы наносилось фольгированное тиснение, то теперь на блестящей пленке отпечатана вся карта. Эффект — не хуже, чем в «Магии». В фольгированном исполнении вышли самые популярные и красивые карты последних сетов «Берсерка». Уже осенью они начнут разыгрываться на специальных турнирах, а чуть позже появятся и в бустерах.

Шестой сет «Берсерка» под названием «Гнев Богов» планируется выпустить в октябре. Несколько иллюстраций для расширения создал известный художник Лео Хао, до этого не работавший над этой ККИ.

Под патронажем компании «Мир фэнтези» стартовал художественный интернет-конкурс «Битва пяти стихий». В нем может принять участие любой желающий, зарегистрировавшись на форуме CGfight.com. Из участников будут образованы команды, «играющие» за каждую из пяти «берсерковских» стихий. Лучшие работы станут иллюстрациями на картах «Берсерка», а также войдут в запланированный по итогам конкурса художественный альбом. Подобные издания, целиком посвященные фэнтези, не редкость на западном рынке, но в России такого еще не выходило. Прием работ на «Битву пяти стихий» завершится 15 октября, а победители определятся к концу месяца.

Десант в будущее

В конце лета полку отечественных варгеймов прибавилось: компания «Звезда» запустила новую военно-тактическую игровую систему «Звездный десант». Литературной основой для новинки стал роман известного российского фантаста Дмитрия Казакова «Встречный бой». С помощью межпланетных порталов человечество вышло в космос и освоило множество миров. В 24 веке потомки землян раскололись на два лагеря: тоталитарную Диктатуру и форсеров — генетически и технически модифицированных людей. Книга описывает завязку и начало конфликта между Диктатурой и форсерами, а дальнейший ход войны каждый из вас сможет разыграть на столе, используя сборные модели солдат и боевой техники в масштабе 1:48.



На данный момент линейка «Звездного десанта» состоит из трех наборов: это стартер «Встречный бой», куда входит по одному подразделению каждой из сторон, человеческая «Линейная пехота» и «Боевое звено форсеров». Правила игры сопровождаются художественными текстами, из которых вы узнаете о событиях, которых ждут человечество в будущем, о том, откуда взялись форсеры, об общественном устройстве обеих сторон.



А в ближайшем будущем «Звезда» выпустит новые наборы. Игроки смогут добавить к своим армиям межпланетный портал, ударное подразделение форсеров (с прыжковыми двигателями), биологический танк форсеров и тяжелую механизированную пехоту людей. Планируются и новые художественные тексты.

Все маги России

Главное событие отечественной «Магии», Национальный чемпионат России по **Magic The Gathering** пройдет 15—16 сентября в Москве. Это закрытое состязание, куда приглашаются участники последней российской сборной, 75 игроков с самым высоким рейтингом на 27 июня и победители квалификационных турниров, проходивших весной-летом по всей стране от Санкт-Петербурга до Иркутска. Последний шанс получить путевку на чемпионат — московский турнир **LCQ**, который состоится 14 сентября. Призовой фонд нынешнего «Национала» составит 200 тысяч рублей. Четверть этой суммы получит победитель, а всего будет награждено 16 верхних мест.

Однако Национальный чемпионат — это не только состязание для профессионалов, но и праздник для всех любителей «Магии». Для всех желающих в оба дня «Национала» будут проведены разнообразные турниры, а 16 сентября состоятся **GPT Krakow** и **GPT Stuttgart**, в числе призов которых — оплаченные поездки на соответствующие Гран-при. Кроме того, квалифицированные специалисты проведут обучающие игры в самую популярную ККИ земного шара.

Россыпью

...30 лет назад создатели **Chaosium** придумали **Basic Roleplaying** — ролевую механику, на которой основаны линейки **RuneQuest**, **Elfquest**, **Call of Cthulhu** и ряд других. Этой осенью **Basic Roleplaying** увидит свет в виде отдельной книги... ● В сентябре **Dungeons & Dragons** пополнятся очередным «злодейским» руководством **Exemplars of Evil**, приключением **Fortress of the Yuan-ti** и юмористической книгой **Confessions of a Part-time Sorcerer**. Поклонников «Забытых королевств» ждут труд **Grand History of the Realms** и набор миниатюр **D&D Icons: Legend of Drizzt Scenario Pack**... ● **Lords of the Night** — свежее расширение ККИ **Vampire: The Eternal Struggle** — увидит свет в виде четырех видов стартовых наборов и бустеров уже в конце сентября...



РЕЦЕНЗИИ



ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ



ВЫСТРЕЛ В ДЕСЯТКУ



MAGIC THE GATHERING ДЕСЯТАЯ РЕДАКЦИЯ

Жанр: Коллекционная карточная игра • Издатель: Wizards of the Coast • Распространитель: «Мир фэнтези» • Сайт издателя: magicthegathering.com • Сайт распространителя: mytgc.ru • Количество игроков: От 2 • Длительность партии: 10—40 минут • Язык игры: Английский, русский

ДЕСЯТАЯ БАЗОВАЯ РЕДАКЦИЯ

Число карт	383 карты (121 обычная, 121 необычная, 121 редкая, 20 базовых земель)
Распространение	Тематические колоды, бустера
Мировой релиз	13 июля 2007
Российский релиз	14—15 июля 2007
Релиз в онлайн	Август 2007
Легальная игра в «стандарте»	С 20 июля 2007

Выпуск новой редакции в Magic The Gathering — это всегда событие. Между выходом сетов одного блока, как правило, проходит всего четыре месяца — казалось бы, не так много времени. Но интерес к старым картам понемногу угасает, и поэтому каждое расширение игры встречается с большим энтузиазмом. Новые карты — это новые идеи и колоды, а самое приятное в Magic The Gathering — не просто выигрывать, а побеждать колодой, которую придумал ты сам.

Десятая редакция — серьезная веха в истории «Магии». В 2007 году всемирно известной игре исполняется 14 лет! По человеческим меркам это трудный переходный возраст, но Ричард Гарфилд, основатель и автор Magic The Gathering, может быть спокоен за свое детище: игра находится на пике популярности. Трудными отличной команды художников, разработчиков и игроков создана настольная карточная вселенная, с успехом конкурирующая с компьютерными играми, что в наш век современных технологий выглядит необычно.

Первое, на что обращаешь внимание в любой настольной игре — оформление. Иллюстрации «десятки» поражают качес-



венной прорисовкой и стилем. Компания Wizards of the Coast пошла навстречу поклонникам Magic The Gathering и выпустила юбилейный базовый сет карт с черной каймой. Впрочем, российским игрокам это не будет сильно бросаться в глаза: русская девятая редакция тоже вышла «в черном», как первый базовый сет на новом для «Магии» языке.

В отличие от блоковых сетов, выходящих каждой осенью, базовые редакции никогда не предлагают ничего нового — только переиздания уже выходивших карт. Но иногда они вбирают в себя очень многие хорошие карты последних нескольких лет и могут существенно повлиять на метагейм. Десятая редакция — именно такой случай.

В первую очередь стоит успокоить тех, кто беспокоился о судьбе любимых карт. Несмотря на слухи о том, что *Birds of Paradise* и *Wrath of God* могут не войти в десятую редакцию, они по-прежнему радуют нас своим присутствием в «стандарте». Остались в игре и *Paladin en-Vec*, и *Hypnotic Specter*, и все десять земель, дающих цветную ману за повреждение. Кроме того, в «Десятку» вошли знаменитые *Faerie Conclave*, *Treetop Village* и еще три земли подобного рода из *Urza's Legacy*.

В красном цвете переиздан и не менее известный *Siege-Gang Commander*, который в былые времена котирировался очень высоко. Сейчас, однако, найти ему применение будет сложнее: нет больше *Goblin Warchief*, который позволял «повелителю жетонов» выйти на четвертый ход и сразу задать оппоненту жара. *Mogg Fanatic*, один из лучших гоблинов в истории «Магии», тоже выдержал переиздание. Он играл в колоде гоблинов, в *RedDeckWeens* и будет лежать в любой колоде, содержащей красный цвет. Это касается и *Incinerate* — одной из лучших карт десятой редакции. *Squee*, *Goblin Nabob* — еще одна переизданная легенда. В какую колоду его класть, пока непонятно, но, может быть, кто-то, увидев его, вспомнит свое «магическое» прошлое и снова придет сыграть релиз.





Черные карты тоже выглядят неплохо. Вместо *Stone Rain* вышел *Rain of Tears*, а на смену *Phyrexian Arena* пришла *Graveborn Muse*. *Ascendant Evincar* станет одним из новых финишеров Black-X-колод. *Doomed Necromancer* и *Midnight Ritual* могут добавиться в колоду на механике «перетягивание», *Hidden Horror* — в любую быструю колоду.

Среди зеленых карт поражающих воображение немного, и лучшая из них — *Troll*

Ascetic. Причем сейчас он будет играть намного эффективнее, чем раньше. Некоторые шансы есть у *Quirion Dryad*: пока «Равника» остается в «стандарте», играть многоцветными колодами будет легко.

Белые карты тоже не могут похвастаться чем-то существенным. Весьма сомнительны *Mobilization*, которую пока сложно пристроить, и казуальная *Reya Dawnbringer* — первый кандидат в реанимирующую колоду.

В синем цвете приятно увидеть снова *Arcanis the Omnipotent* — вот еще одна карта для колод, работающих с кладбищем. *Persuasion* — дополнительный прием в копилку любого «контроля», впрочем, как и *Time Stop*. Вызывает забавные воспоминания *Time Stretch* — карта, с помощью которой, бывало, забирали все ходы оппонента до конца пар-



тии. *Twincast* играли и в «контрольных», и в «комбинационных» колодах, а также в тех, которые выигрывают путем сбрасывания всех карт игрока из библиотеки в кладбище. Что ж, *Traumatize* и *Glimpse the Unthinkable* есть в наличии, почему бы и не попробовать?

Подлинная артефактная звезда десятой редакции — *Pithing Needle*. В ее переиздание мало кто верил, но тем не менее особого счастья она пока не принесет: одна из ее основных целей, *Circle of Protection: Red*, уже не в «стандарте», а другие цели придумать сложно. Но карта, безусловно, отличная и себя еще покажет. Из артефактов можно отметить *Platinum Angel*, заменивший *Worship*, а также богатые потенциалом *Mind Stone*, *Crucible of Worlds*, *Fountain of Youth*.

Что произойдет после выхода «Десятки» с колодами? Покидает свой олимп один из безусловных фаворитов прошлого — *Dragonstorm*. В десятой редакции нет *Seething Song*, и позиция «Шторма» резко покачнулась, хотя, возможно, еще не все потеряно и в этой колоде появится новый принцип игры. В связи с этим возникнет больше дек на существах, которые раньше очень сильно отставали по темпу и не могли выиграть быстрее. Например, очень сильно сейчас смотрится агрессивная красно-зеленая колода: *Incinerate*, *Mogg Fanatic* и *Troll Ascetic* станут хорошим пополнением для этих цветов, хотя потеря *Kird Ape* с уходом девятой редакции неприятна. Впервые за очень долгое время начинают играть одноцветными колодами — черными и зелеными, а теперь к ним добавится еще и красная.

Итог: для одних выход «Десятки» станет поводом поностальгировать о старых добрых временах, для других — толчком к придумыванию новых колод и комбинаций. Но свою основную задачу — напомнить игрокам о «вечных ценностях» *Magic The Gathering*, обеспечить связь всех 14 лет жизни этой нестареющей игры — десятая базовая редакция выполняет на ура.



Турниры и чемпионаты

- Московский релиз «Десятки» собрал около 300 человек. 26 новых игроков получили DCI-номера. Основной турнир набрал 104 участника, первое место разделили Андрей Строгов и Роман Сабиров. Помимо основного турнира, в оба дня релиза прошли и другие состязания «магов», в том числе командные.
- Помимо столицы, релизные турниры прошли также в Екатеринбурге и Иркутске, причем последний собрал игроков со всего востока нашей страны.
- Уже вовсю идут квалификационные матчи на чемпионат мира, который состоится 6—9 декабря в Нью-Йорке.
- Западный релиз «Десятки» 14 июля был совмещен с первым ежегодным Днем игры *Magic The Gathering*. А через неделю началась серия турниров «Лето магии» с эксклюзивными призами, которая продлится до 22 сентября.

ИГРАЕЛЬНОСТЬ
КРАСОТА
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ



ОЦЕНКА МФ
9

Илья Ефимов



НОВОСТИ ЖИВЫХ ИГР

Татьяна Рогачева



СтарКон 2007



Пусть сходство и не портретное, но опознать персонажей можно.

С 6 по 8 июля в Москве состоялся очередной «СтарКон» — ежегодный всероссийский конвент, посвященный вселенной «Звездных войн». Как и прежде, конвент проводился на территории Всероссийского выставочного центра (бывшая ВДНХ), а его организатором выступил Российский фан-клуб «Звездных войн».

«СтарКон 2007» — уже восьмой по счету — прошел под знаком тридцатилетнего юбилея космической саги Джорджа Лукаса. Поздравить любимую вселенную с днем рождения под крышей Дома культуры ВВЦ собралось около 350 человек не только из Москвы, но и из других городов, в том числе зарубежных. Три дня подряд москвичи и гости столицы, отдыхающие на территории ВДНХ, могли случайно встретиться с джедаем или ситом, имперским офицером или лохматым вуки, сенатором Падме или принцессой Леей. Многие из участников «СтарКона» с помощью костюмов и актерского мастерства создали достоверные образы героев

любимых фильмов. К сожалению, им так и не удалось продемонстрировать свои наряды во всем блеске: запланированный на второй день конвента костюмированный парад не состоялся. Тем не менее авторы самых точных, ярких и красивых костюмов получили заслуженные награды.

Информационный блок был представлен различными семинарами, удовлетворившими любой, даже самый взыскательный вкус. В частности, обсуждались особенности проведения живых ролевых игр по вселенной «Звездных войн», год от года привлекающих внимание все большего числа игроков. Опытные мастера охотно делились техникой создания сложных костюмов, а также раскрывали секреты сборки антуражных «световых мечей», пригодных для фехтования. Стоит также отметить семинары, посвященные миниатюрам, турнирам по карточным и компьютерным играм, российскому фан-движению, которые привлекли добрую половину участников конвента.



«Мой шворц длиннее твоего!»



Турнир саберфайтеров.



Вуки и джедаи — друзья навек.

вальщиков, который сопровождался показательными выступлениями представителей школ саберфайтинга. Впрочем, попробовать себя в этом боевом искусстве могли все желающие. А под конец конвента начинающие и уже опытные режиссеры фан-фильмов представили свои творения на суд участников. По результатам голосования премию «Золотой йогурт» присудили фильму «Голубой урожай».

Вот уже восьмой год главной изюминкой «СтарКона» остается живое общение людей, объединенных любовью к «Звездным войнам» и всему, что с ними связано. Несмотря на то, что киносага завершена, далекая-предалекая галактика живет в сердцах множества людей по всему миру — в том числе и в нашей стране. А это значит, что год за годом российские поклонники «Звездных войн» будут собираться на конвенты и ролевые игры по любимой вселенной.

Фотографии автора.

Ролевой календарь

«СКАЗКИ 3: ГЕОПОЛИТИКА»

1—3 сентября • Московская область • 150 человек • dragaera.narod.ru/skazki/geo

«ВРЕМЯ ИКС»

7—10 сентября • Московская область • 150 человек • therivals.ru/xtime

SPACE QUEST LIVE

7—9 сентября • Ленинградская область • 100 человек • spacequest.ru

ГАРРИ ПОТТЕР И ВРЕМЯ ВЕЛИКИХ ВОЛШЕБНИКОВ: РЕВАНШ

21—23 сентября • Ленинградская область, ДОЛ «Березка» • 100 человек • wizar.spb.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.



ВТОРАЯ МИРОВАЯ. ИЗДАНИЕ ВТОРОЕ

Тип игры: Варгейм • Разработчик: 1C • Издатель: 1C • Платформа: PC • Системные требования: P4-2,6 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb (желательно: P4-3,4 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb) • Сайт игры: ww2.games.1c.ru/?action=wargame



Вторая инкарнация варгейма о Великой Отечественной, вышедшая из недр фирмы 1C. Оригинальная игра могла похвастать неплохой степенью исторической достоверности — во всяком случае, в той ее части, которая касалась типов войск и их вооружения. Во «Втором издании» разработчики отшлифовали игровой процесс, добавили несколько приятных улучшений интерфейса, переработали систему повреждений и расчета видимости и подкинули противнику некоторую толику смекалки. В результате играть стало сложнее и интереснее одновременно.



В качестве дополнительной кампании нам предлагается отыграть битву за Москву, посвященную обороне столицы в 1941 году. К сожалению, часть кампаний оригинальной игры разработчики не смогли подогнать под новые правила, так что во «Втором издании» они недоступны. Если вы обладаете недюжинным стратегическим талантом и прошли всю игру за пару вечеров, для вас припасен редактор карт и сценариев.

Итог: один из лучших серьезных варгеймов на тему Второй мировой.

Светлана Карачарова



PARAPPA THE RAPPER

Тип игры: Музыкальный квест • Разработчик: SCEJ • Издатель: SCEJ • Платформа: PlayStation Portable • Сайт игры: us.playstation.com/ParappaTheRapper



После выступлений некоторых звезд отечественной эстрады не сложно поверить, что рэп — не лучший вид музыки. Однако мы все же рекомендуем ознакомиться с игрой, которая позволит вам очутиться в шкуре харизматичного рэпера. Пусть шкурка эта мохнатая и отдает псиной, зато художественный образ получился очень выразительным.



Зовут его Паралпа, и принадлежит он к семейству собачьих. От Паралпы требуется освоить несколько полезных навыков (кулинария, вождение машины и т. п.), чтобы добиться расположения своей подружки. Для этого необходимо вовремя нажимать появляющиеся на экране кнопки. Чем бы музыкальный пес ни занимался, повсюду он будет залихватски читать рэп.

Итог: облагороженный рядом новых «фишек» и многопользовательским режимом на четырех игроков, старых хит обрел второе дыхание на портативной консоли от Sony. Его сюжет и визуальный ряд похожи на наркотический бред художника-импрессиониста, а в музыкальном сопровождении преобладают рэперские, с позволения сказать, композиции. Что еще нужно любителю нестандартных проектов?

Олег Гаврилин



SWITHBALL

Тип игры: Логическая аркада • Разработчик: Atomic Elbow • Издатель: Sierra Online • Платформа: PC • Системные требования: P3-1,3 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 Mb (желательно: P4-2,8 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 256 Mb) • Сайт игры: switchball.com



Перекачиванием шарика с одной точки в другую можно заниматься не только на поле для гольфа, но и на домашнем компьютере. Switchball — аркада-головоломка, в которой нам предстоит провести своего «подопечного колобка» к точке назначения, минуя разнообразные зловередные препятствия вроде пушек и поставившихся не свалиться с высоких платформ, лесенок и прочих сооружений.



По сути своей, забава очень схожа с немецким Ballance (в России игра вышла в 2005 году) и древним Marble Madness (год выпуска — 1984). Но, в отличие от «Баланса», который при всей своей интересности отличался безумной сложностью, Switchball — гораздо более приятная игра. В одном из режимов здесь нет даже счетчика времени, количество попыток не ограничено. Управляться с шариком достаточно легко, эффектов не так много, чтобы ввести игрока в ступор, да и точки сохранения раскиданы на каждом углу.

Итог: отличный и полезный для серого вещества способ потратить лишние полчаса обеденного перерыва.

Светлана Карачарова



CELTICA

Тип игры: Семейная настольная игра • Издатель: Ravensburger • Количество игроков: 2—5 • Длительность партии: 30-40 минут • Язык игры: Отсутствует (есть русский перевод правил)



Играя в «Кельтику», вам предстоит «все их собрать и воедино сковать». Правда, речь идет не о Кольцах Власти, а об ирландских амулетах, давным-давно разбитых на части и утерянных. На поиски отправляются пятеро друидов. В деревнях, замках и монастырях они находят частички амулетов, а на развалинах вынуждены отдавать их викингам. Изюминка настолки — в том, что игроки не берут на себя роль этих друидов. С помощью карт участники могут двигать любую из пяти фишек и получать части амулетов — или лишаться их. В этом и состоит стратегия: правильно распорядиться картами, подгадать так, чтобы сопернику пришлось напороться на викингов. Не шахматы, конечно, но подумать здесь придется побольше, чем в «Монополии», да и правила объясняются за пять минут. Некоторое однообразие игрового процесса искупает великолепное оформление: графика действительно завораживает.



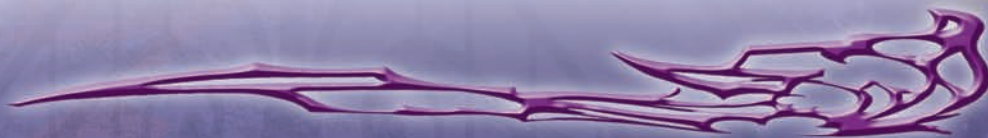
Итог: разработчики настолок, записывайте рецепт хорошей семейной игры. Простая механика, доступные правила, никакого текста на поле и на картах, качественные иллюстрации и возможность сыграть несколько партий за вечер.

Петр Тюленев



ВРАТА МИРОВ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ



116



118



127

З а что мы ценим фантастику? Причин может быть много, но наверняка не ошибусь, предположив, что одна из главных — возможность совершить путешествие в иной мир, не вставая с кресла. Но такой ли иной этот мир? Многие фантасты в своей работе вдохновляются тем, что увидели в самых разных уголках нашей старушки Земли. Разумеется, можно прожить всю жизнь в родном городе и писать о далеких мирах или снять фантастический фильм на одной декорации, но это все-таки исключения. Можно ли сегодня представить Средиземье без новозеландских пейзажей или «Звездные войны» без тунисской пустыни? Древние руины и футуристические небоскребы, городские легенды и девственные леса — вот ради чего любитель фантастики готов отправиться за тридевять земель. И начиная с этого номера наш журнал будет рассказывать о самых фантастических местах нашей планеты в новой рубрике, в честь рассказа Роберта Шекли названной «Паломничество на Землю». Уже три месяца назад мы публиковали похожую статью о путешествии в Тунис, а сегодня предлагаем вашему вниманию мини-путеводитель по Ирландии. Мифическое прошлое зеленой страны, замки с привидениями, дома писателей-фантастов, конвенты и многое другое — в статье Михаила Попова.

Что касается традиционных рубрик, то из них вы узнаете, что иллюстрации к «Саге о Копье» — это не только Ларри Элмор, черви — это не только «Дюна», а государства Средиземья — не только Гондор, Арнор и Нуменор.

Петр Тюленев, выпускающий редактор



Новости вселенных 116

Художники: МЭТЮ СТАВИЦКИ 118

**Паломничество на Землю:
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ИРЛАНДИЯ** 122

Бестиарий: ЧЕРВИ 127

**Архивы Минас-Тирита:
НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ГОСУДАРСТВА СРЕДИЗЕМЬЯ** ... 132

Фантастический информатив 136



НОВОСТИ ВСЕЛЕННЫХ

Дмитрий Злотницкий, Александр Натаров, Дмитрий Воронов

Храм джедаев



Не так спокойно жилось Кеноби на Та-туине, как мы думали прежде.

Под Новый год издательство **Random House** выпустит продолжение романа «Дарт Бейн: Путь разрушений». Книгу о приключениях легендарного лорда ситхов под рабочим названием «Правило двух» вновь доверили написать *Дрю Карпишину*, прежде работавшему над играми серии **Knights of the Old Republic**. Что любопытно, решение о выпуске книги было принято спонтанно, и роман Карпишину пришлось писать в крайне сжатые сроки.

Текущий контракт на издание книг по «Звездным войнам» истекает в 2009 году, но, по словам редактора **Lucas Licensing** *Сью Ростони*, скоро будет заключено новое соглашение, и выход романов о далекой галактике продолжится

в следующем десятилетии. Но сколько будет этих книг и каким эпохам они будут посвящены, пока можно только гадать.

Первый осенний выпуск серии комиксов «Наследие» вернет читателей во времена становления Империи. Перед нами раскроются неизвестные страницы жизни Оби-Вана Кеноби, у которого, оказывается, тоже есть свое наследие. Оно аукнется почти через 150 лет, когда последний из Скайуокеров начнет постигать секреты темной стороны Силы.

Джордж Лукас вошел в список пятнадцати человек, изменивших мир, по версии журнала «Форбс». Подобной чести создатель «Звездных войн» удостоился за достижения в области спецэффектов и за заслуги перед кинобизнесом.

Упорядоченное

Вышедший в Швеции роман «Алмазный меч, деревянный меч» привлек изрядное внимание скандинавской читающей публики. Теперь шведы горят желанием издавать продолжения, но их пугает объем цикла. Поэтому *Ник Перумов* планирует полностью переписать «Хранителя мечей», оставив только мельтинскую сюжетную линию. Естественно, в таком случае заканчиваться сага будет совсем не так, как в «Войне мага». Будем надеяться, что «скандинавское» издание цикла выйдет и у нас.

Планируется переиздание всех романов об Упорядоченном в омнибусах объемом примерно по 1500 страниц. Трилогия «Кольцо тьмы» уже выходила в таком формате, а теперь за ней последуют «Хроники Хьерварда» и остальные романы цикла вплоть до «Войны мага».



С легкой руки шведов «АМДМ» получит альтернативное продолжение.

Боевой крейсер «Галактика»



По слухам, в специальном двухчасовом эпизоде «Боевого крейсера «Галактика» зрители наконец-то смогут увидеть сайлонов классического образца.

Кроме специального двухчасового фильма «Бритва» (Razor), **Sci-Fi Channel** покажет восемь мини-эпизодов продолжительностью 2-3 минуты, премьера которых состоится в октябре. Автором

сценария мини-серий выступит Майкл Тэйлор, режиссурой займется Вэйн Роуз и Феликс Алкала. Действие короткометражек будет происходить во время первой Сайлонской войны, а главным героем станет молодой Уильям Адама. Его роль сыграет Нико Кортес. После телевизионной трансляции мини-эпизоды появятся в интернете. По слухам, события этих короткометражных серий были частью сценария «Бритвы», поэтому их можно будет увидеть в режиссерской версии фильма.

Герои



Одного из новых персонажей второго сезона «Героев» сыграет Дэвид Андерс, знакомый зрителям по сериалу Дж. Дж. Абрамса «Шпионка». Дэвиду достанется роль Кейна, который, по слухам, может оказаться легендарным Кенсеом — великим вои-

ном из древних легенд, которым восхитился Хиро Накамура. Но как европеец сможет играть древнего самурая? Это поклонники увидят во второй части приключений героев, которая стартует на канале **NBC** в сентябре.

Доминик Китинг (Малкольм Рид из сериала «Звездный путь: Энтерпрайз») появится во втором сезоне в роли ирландского гангстера.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ

...На роль Супердевушки, которая появится в седьмом сезоне сериала «Смоллвилл», взята канадская актриса Лора Вандервурт...

● В четвертом сезоне сериала «Звездные врата: Атлантида» зрителей ждет встреча с новой технологически развитой расой — Скитальцами. А третий сезон «Атлантиды» выйдет на DVD первого региона в сентябре. Среди допматериалов анонсированы аудио-

комментарии к эпизодам, несколько роликов о съемках и реклама фильма «Ковчег истины»... ● В третьем сезоне мистического сериала «Сверхъестественное» появится новый персонаж — охотница на демонов Руби, роль которой исполнит Кэти Кэссиди... ● **Sci-Fi Channel** вернется в популярную вселенную **Farscape** с десятью новыми интернет-эпизодами. Подробная информация по этим сериям отсутствует...



Marvel

MARVEL



И нет нам, мутантам, покоя ни на Земле, ни в космосе.

Главные персонажи серии **Uncanny X-men** вернулись из космических просторов на грешную Землю. Однако Полярис, Хавок и Удивительная девушка продолжают борьбу с новым галактическим тираном — Вулканом. Подробности — в новой мини-серии **X-Men: Emperor Vulcan**.

Остальных Людей Икс также ожидают тяжелые времена, о чем расскажет кроссовер **X-Men: Messiah Complex**, который полностью (в очередной раз!) изменит жизнь мутантов. Под руководством Циклопа они объединятся, чтобы противостоять новой угрозе.

Хотя Капитан Америка уже несколько месяцев как погиб, новые комиксы о нем продолжают выходить с завидным постоянством. В сентябре стартует **Captain America: The Chosen**, действие которой разворачивается в наши дни в Афганистане. Это самостоятельная мини-серия, не связанная с основной все-

ленной Marvel. Сценарий комикса написал Дэвид Морелл, сценарист «Рэмбо».

Marvel Comics закрывает сразу две серии комиксов о Человеке-пауке: **Friendly Neighborhood Spider-Man** и **Sensational Spider-Man**. Зато новые выпуски в единственной оставшейся серии **Amazing Spider-Man** будут появляться трижды в месяц. Трудиться над ней будут несколько творческих коллективов под общим руководством редактора Стива Вэкера. Также проект покидает Дж. Майкл Стражински. Его последним детищем в рамках серии станет история One More Day, которая определит будущее отношений Питера и Мэри Джейн.

Sony Pictures ведет работу над новым сериалом о Человеке-пауке. Мультфильм **The Spectacular Spider-Man** в очередной раз поведает о том, как Питер Паркер пытается совместить жизнь ученого с деятельностью супергероя.

Молот войны



Главной новинкой августа стал набор **Chaos Space Marine Army Set** — косяк армии космических десантников Хаоса. Почти четыре десятка миниатюр, в том числе пятнадцать десантников и пять терминаторов, помогут собрать армию с нуля или значительно усилить уже имеющиеся у вас войска хаоситов. Помимо миниатюр, в набор входит и но-

вый кодекс космического десанта Хаоса. Специально для новичков компания **Games Workshop** переиздала два набора: **Battle for Skull Pass Hobby Set** и **Battle for Macragge Hobby Set**. В каждую коробку входят сокращенные правила, краски, кубики и две небольшие армии — все, что надо, чтобы постичь азы самой известной настольной тактической игры. Первый набор посвящен классическому противостоянию гномов и гоблинов, а второй основан на знаме-

нитом сражении между космическими десантниками и тиранидами.



Зачем начинать с малого?..

Трансформеры

TRANSFORMERS

В январе 2008 года **Cartoon Network** начнет показ нового мультсериала о железных гигантах — «Трансформеры: Анимация» (ранее известен как «Трансформеры: Герои»). Сериал будет состоять из 26 получасовых эпизодов, разбитых на два сезона, а также одной полуторачасовой «специальной» серии. Сюжет разворачивается в Детройте недалекого будущего, где люди и автоматы живут в мире и согласии. Пять главных героев-автоматов, включая Оптимуса Прайма, налаживают общение с землянами, а в свободное время сражаются с десептиконами.

Сентябрь благоволит как простым читателям комиксов **IDW Publishing**, так и коллекционерам. Для последних издательство выпустит «Искусство «Трансформеров» — сборник работ всех известных комиксистов ранее выходивших ТФ-сериалов. Первые же откроют для себя первый номер приквела основной вселенной IDW

под названием «Разрушение», второй — «Войн Зверей: Возвышение», третий — кроссовера «Трансформеры против Новых мстителей» и последний (четвертый) — «Истоков Мегатро-



«Трансформеры: Анимация».

на». Кроме того, выйдет переиздание старого английского комикса «Теория Икара!» о взбесившихся диноботах.

На конвенте **Боткон-2007 Hasbro** поделилось планами на ближайшее и отдаленное будущее. Во-первых, гигант продолжит выпускать игрушки по фильму Майкла Бэя вплоть до весны следующего года. Выйдут и синяя перекраска Оптимуса Прайма, и трансформирующаяся техника организации «Сектор 7». Во-вторых, в следующем году мы увидим серию игрушек по сериалу «Трансформеры: Анимация». В-третьих, Hasbro планируют всесторонне развивать игровые линейки **Classics** и **Universe**, в которых выйдут автоботы Санстрикер и Сайдсвайп, а также трехрежимник Октан.

Компания «Видеосервис» выпустила мультсериал **Beast Machines** на русском языке. Релиз занял 4 DVD, на которых разместились все 26 эпизодов с одной русской стерео-дорожкой и без бонусов. Перевод сериала уже вызвал многочисленные нарекания фанатов.

С художником разговаривает Дмитрий Злотницкий

«КАРТИНА САМА РУКОВОДИТ ХУДОЖНИКОМ»

БЕСЕДА С МЭТЬЮ СТАВИЦКИ



У многих вселенных, особенно игровых, есть «титульные» художники, авторы канонических изображений. Героев «Саги о Копье» оживил Парри Элмор, а классический облик Дзирта принадлежит кисти Тодда Локвуда. И новых художников, не так давно присоединившихся к команде создателей таких миров,

неизбежно будут сравнивать с мастерами. Мэтью Ставицки, несомненно, такое сравнение выдерживает. Недаром наш собеседник известен не только работой над мультимедийными проектами, но и картинами по мотивам классических произведений, таких как «Властелин Колец» или романы о Конане.

«Я доволен своим стилем»

Добрый день, Мэтью. Насколько я знаю, вы с детства увлекаетесь фантастикой и фэнтези. Как зародился ваш интерес к этим жанрам?



Возможно, именно благодаря юношескому увлечению фантастическим кино боевые сцены у Ставицки получаются такими красочными (обложка романа Пола Томпсона и Тони Картер *Darkness and Light*).

Вы совершенно правы, я с раннего детства люблю все, что с ними связано. Впрочем, наибольшее влияние на меня оказали не книги, а кино и телевидение. Сначала я не мог оторваться от экрана телевизора, с упоением наблюдая за приключениями супергероев в мультках. Затем моим воображением завладели фильмы вроде «Звездных войн». Таким образом мои пристрастия сформировались окончательно.

А как же книги и настольные игры, работа над которыми принесла вам славу?

К сожалению, эта работа и отнимает у меня почти все свободное время. Поэтому в последние годы я практически забросил ролевые игры и не читаю художественной литературы, за исключением тех книг, которые должен оформить.

Неужели вы целыми днями заняты одним рисованием?

Да, я очень много работаю. Судите сами: встаю в шесть утра, а уже в семь приезжаю в студию. Несколько часов я могу спокойно творить, но уже к десяти или одиннадцати на-



Таким представляется величайший маг Средиземья нашему собеседнику.



Досье: Мэтью Ставицки

Мэтью Ставицки провел большую часть жизни в американском штате Делавэр. По словам художника, он увлекся живописью после того, как ему на глаза попались иллюстрации легендарного Фрэнка Фразетты. В 1991 году Мэтью окончил Университет живописи и дизайна в Пенсильвании. Его профессиональная карьера началась уже через год. Будучи свободным художником, Ставицки принимал участие в работе над множеством самых разнообразных проектов. Наибольшую известность ему принесло оформление настольных игр и популярных фэнтезийных циклов, таких как «Властелин Колец» и «Сага о Колье».

В начале карьеры Ставицки старался подражать таким классикам американской живописи, как Ньюэлл Конверс Виет, Норманн Роквелл и Максфилд Пэрриш. В то же время он черпает вдохновение в современном фантастическом кино, отдавая особое предпочтение фильмам Джорджа Лукаса и Стивена Спилберга.

Мэтью Ставицки — член Американского сообщества художников и Ассоциации иллюстраторов научной фантастики и фэнтези (asfa-art.org). В 2002 году вышел персональный сборник иллюстраций *The Art of Matthew Stawicki*, в который вошли лучшие его работы, созданные на рубеже веков. Одноименная официальная интернет-страница художника расположена по адресу mattstawicki.com.

чинаются постоянные телефонные звонки, которые, естественно, отвлекают. Как правило, я работаю до четырех часов вечера, хотя, конечно, бывают исключения: если сроки поджимают, могу трудиться хоть до глубокой ночи.

Расскажите о вашем творческом процессе подробнее.

Детали зависят от конкретного заказа, но в большинстве случаев все выглядит следующим образом. Арт-директор присылает мне краткое содержание книги, описание героев и свои идеи по будущей иллюстрации. Порой удается прочесть книгу целиком, а иногда издательство или сам автор

дают мне конкретную сцену, с которой мне предстоит работать. Разумеется, я предпочитаю ознакомиться с книгой, прежде чем начать ее иллюстрировать, — это помогает лучше прочувствовать атмосферу, — но реалии издательского бизнеса таковы, что такая возможность выпадает далеко не всегда. Затем я создаю черно-белый набросок. В последнее время даже их я рисую на компьютере.

На первом этапе важно придумать общую композицию. Тут же я начинаю понемногу наносить цвета, но это далеко не финальная версия картины. После того, как мой клиент или арт-директор одобрит макет, подбираю фотографии или другой справочный материал, который необходим, чтобы прорисовать все детали с максимальной точностью. Таким образом получается цветной набросок, который я обрабатываю и создаю полноценную картину.

Всегда ли получается нарисовать картину именно так, как планировали изначально?



Стиль Ставицки давно стал его визитной карточкой (обложка романа Джуд Фишер *The Rose of the World*).

Наоборот, задумки почти всегда воплощаются не совсем так, как я ожидаю. Когда рисую, полностью доверяюсь интуиции. Иногда из-за этого возникают трудности, а порой в голову приходит свежая мысль, которая помогает сделать иллюстрацию лучше. Ведь нередко картина сама руководит художником и подсказывает, как и что он должен сделать.

У вас специфический и легко узнаваемый стиль. Создается впечатление, что вы нечасто экспериментируете. С чем это связано?

Я перепробовал очень много различных методов рисования, когда учился в художественной школе, и, кажется, нашел свой стиль. Не стану зарекаться на будущее, но на данном этапе я им полностью доволен.

Конечно, нет предела совершенству. Но посмотрите на работы Ставицки, представленные на этих страницах: разве у него нет оснований быть довольным тем, чего он достиг за последние годы? Может показаться, что твор-



Еще один классический герой в исполнении мастера (для романа Карла Эдварда Вагнера *Conan: The Road of Kings*).



Мастеру все жанры покорны (обложка романа Сайн Митчелл Murphy's Gambit).

чество Мэтью несколько однообразно и он гораздо чаще иллюстрирует героическое фэнтези, нежели произведения иных жанров, но это впечатление обманчиво. Наш собеседник пусть нечасто, но весьма успешно трудится и на ниве фантастических иллюстраций.

«Вызов способностям художника»

В России вы наиболее известны как автор обложек, но вы иллюстрировали и журналы, настольные и компьютерные игры. Сильно ли меняется творческий процесс в зависимости от того, что вы оформляете?



Приходится учитывать, что солидная часть иллюстрации будет скрыта издательским текстом (оформление трилогии Роберта Сальваторе «Долина Ледяного ветра»).

Все дело в нюансах. К примеру, оформляя книгу, необходимо учитывать, что часть иллюстрации будет прикрыта названием романа и именем автора, потому этот фрагмент рисунка следует максимально упростить. Иное дело — иллюстрации для коллекционных карт: рисуя их, почти всегда можно не обращать особого внимания на мелкие детали, а внимание зрителя в большинстве случаев необходимо сосредоточить на одном персонаже.



Все внимание — на героев (для карточной игры Magic The Gathering).

Пожалуй, самыми узнаваемыми вашими работами можно назвать обложки, которые вы рисовали для цикла «Сага о Копье». Как вы впервые познакомились с Кринном?

Дело в том, что сначала я увидел различные иллюстрации, основанные на «Саге», и лишь потом прочел сами книги. Потрясающие работы Кейта Паркинсона и Ларри Элмора привлекли мое внимание к этому миру. Уже потом, около восьми лет назад, я сам начал оформлять книги Уэйс и Хикмэна и с тех пор еще глубже проникся духом «Саги о Копье». Идти по стопам Паркинсона и Элмора — одновременно и большая удача, и вызов способностям художника, ведь приходилось соответствовать высочайшим стандартам, установленным этими мастерами.



Ставицкий не раз доказал, что он достойный наследник традиций Элмора и Паркинсона (обложка романа Маргарет Уэйс и Трэиси Хикмэна «Драконы осенних сумерек»).

Я очень доволен, что представилась возможность рисовать не только классических героев Копья, но и новых персонажей, внешность которым я придумывал уже самостоятельно. Мне всегда нравился процесс создания нового героя: интересно придумывать какие-то уникальные черты, причёски, украшения и шрамы, то есть те мелочи, в которых выражается характер персонажа. Впрочем, моим любимым действующим лицом «Саги» остается Рейстлин, ведь рисовать его столь же интересно, как и читать о нем.

Раз ваше внимание к «Саге о Копье» привлекли иллюстрации, то напрашивается вопрос: как вы считаете, велика ли их роль в успехе цикла?



Самый интересный герой «Саги о Копье» на обложке посвященной ему книги (роман Уэйс и Хикмэна «Испытание близнецов»).

Думаю, что популярность цикла определили сразу несколько факторов. Естественно, на первом месте стоит литературный уровень книг. Что касается иллюстраций, я бы отметил не только оформление обложек, но также работу дизайнеров серии и художников, создававших внутренние иллюстрации для романов. В общем, многолетняя популярность «Саги о Копье» — это плод усилий многих людей, в том числе художников.

Оформляя романы Уэйс и Хикмэна, вы очень часто рисуете драконов. Не устаете ли вы изображать этих монстров, давно ставших одним из главных символов фэнтези?

Совсем нет. Секрет в том, что сам я большой любитель драконов. Мне очень нравится рисовать фэнтезийных существ так, чтобы в них поверили. Для этого я собрал коллекцию фотографий рептилий, изучаю структуру их чешуек и мышц, расцветку. Меняя размеры, цвета и форму тел, я могу свободно моделировать разнообразных драконов. Если взглянуть на тему с этой точки зрения, то окажется, что различных вариаций драконов может быть столько, что рисовать их не надоеет никогда.

Вы, как и многие ваши коллеги, начинали рисовать на холсте, а теперь постоянно используете компьютер. В чем, на ваш взгляд, главный плюс цифровых технологий?

Ответ прост: с помощью компьютера многое делается гораздо проще и быстрее, чем при традиционном рисовании. В прежние времена было очень сложно вносить более-менее существенные правки в уже готовую картину. Теперь же, если я сначала нарисовал волшебника в синей мантии, а затем решил сме-



«Драконов много не бывает!» — утверждает Мэтью (обложка романа Троя Деннинга и Эда Гринвуда Death of Dragon).

нить цвет его одеяния, скажем, на красный, сделать это можно за пару мгновений. Именно поэтому все больше художников отдают предпочтение цифровым технологиям.


Не секрет, что так поступают и многие начинающие художники. Что бы вы могли им порекомендовать?

Я бы посоветовал в первую очередь рекламировать свое творчество: делайте все возможное, чтобы ваше имя стало известным в профессиональных кругах. Какая разница, насколько хорошо вы рисуете, если никто об этом не знает?

Могу привести пример из собственной жизни. После окончания университета я целый год потратил только на то, чтобы собрать профессиональное портфолио. Как только это было сделано, у меня появился свой агент и первые заказы.

Благодарим вас за беседу. В завершение — несколько слов для наших читателей...

Наверное, я просто поблагодарю их за внимание и интерес к моему творчеству. Надеюсь, когда-нибудь смогу побывать в России, ведь я слышал о красоте, неповторимых пейзажах и архитектуре вашей страны.

Хороши или нет мультимедийные проекты — на этот счет не существует единого мнения, и вряд ли их сторонники и противники смогут когда-нибудь примириться. Однако сложно отрицать, что именно благодаря таким проектам и циклам, как «Сага о Копье», получили возможность прославиться и легендарные художники прошлого века, и те, кто пришел им на смену. Мэтью Ставицки — один из самых ярких представителей нового поколения иллюстраторов фэнтези. Наверняка пройдет совсем немного времени, и уже на него будут равняться молодые художники двадцать первого века. 

Иллюстрации предоставлены художником.



Один в поле не воин. А в заснеженных горах?.. (для игры Magic The Gathering).

Михаил ПОПОВ

ИРЛАНДИЯ

ЗЕМЛЯ
БОГИНИ ЭРИИ

Мир — это книга. Тот, кто не путешествовал, прочел лишь первую ее страницу.
Святой Августин

Несколько столетий назад поездку в дальние страны могли позволить себе лишь купцы и аристократы. Чтобы отдохнуть на море, им приходилось неделями трястись в каретах или страдать от укачивания в каютах. Сегодня вы можете вырваться с того маленького (или не очень) участка суши, где вы проводите 99% времени, и побывать в местах, о которых ваши предки не могли даже мечтать. Вдумайтесь: вы первый в своем роду, кто может увидеть египетские пирамиды, потратив на это сумму, чуть превышающую среднемесячную зарплату по России.

Ежегодно десятки тысяч любителей фантастики выезжают на зарубежный отдых. Они получают уникальную возможность посетить «фантастические достопримечательности» из своих любимых произведений, однако экскурсионные программы чаще всего ограничиваются музеями и фабриками сувениров. Этой осенью «Мир фантастики» представляет вам ту-

ристический путеводитель, но не с восторженными заказными отзывами и отредактированными в «Фотошопе» снимками, а такой, который вы не найдете ни в одном выпуске Lonely Planet. Мы расскажем о фантастических достопримечательностях во всех туристических регионах планеты. Теперь в ваших руках действительно весь мир фантастики. Без кавычек.



Северная Ирландия (Великобритания). Площадь: 13843 км².

6 графств. Население: 1,5 млн человек. Форма правления: конституционная монархия. Главный город: Белфаст. Язык: английский. Религия: 70% протестантизм. Валюта: британский фунт. Страна не входит в визовую Шенгенскую зону. Часовой пояс: UTC+0 (летом +1). Телефонный код: +44 (для звонков на обычные телефоны +44028).

Словарный запас

Мир фантастики —
Domhan das Fiosann
Приветствую вас, земляне! —
Dia duit, daoine!
Я хочу огреть вашу мозгу —
Ba mhaith ith do inchinn
Где ваши ракетные базы? —
An aist roisead binait?
Да пребудет с тобой Сила! —
Go mbeallai teann bi tuigim!
Официант, еще парочку! —
Fheastabai, tuilleadh roise!
Должен остаться только один! —
Feadhas aon amhain aon! Maa-ha-ha!

Two tickets to Dublin

В Ирландской республике действуют 4 международных аэропорта: в Дублине, Шенноне (Shannon), Корке (Cork) и Ноке (Knock). Все они принимают рейсы из Европы, а воздушный коридор между Дублином и Лондоном считается самым оживленным в мире. В Белфасте имеется два аэропорта (George Best и Belfast International), однако мы рекомендуем начать знакомство с островом именно с Ирландской республики, так как визу этой страны получить проще, чем британскую.

Ирландская республика.

Площадь:
70283 км².

4 провинции, 26 графств. Климат умеренный (в среднем от -6°C зимой до +30°C летом). Дожди до 275 дней в году. Население: около 4 млн человек (в 1845-м — 8 млн: сокращение вызвано массовой эмиграцией). Форма правления: парламентская республика. Столица: Дублин (около четверти населения страны). Язык: ирландский и английский. Религия: 91% католицизм, 2,5% протестантизм. Валюта: евро. Страна не входит в визовую Шенгенскую зону. Часовой пояс: GMT+0 (летом +1). Телефонный код: +353. Используется система английских мер (фут, фунт, миля и т. п.). Служба спасения: 999 или 112 (со всех видов телефонов).





Lia Fáil, магический «Камень судьбы» (на холме Тара около реки Бойн). По легенде, когда король Ирландии ставит на него ногу, камень должен радостно кричать.

С прямыми авиарейсами Дублин—Москва дела обстоят неважно. Самолеты «Аэрофлота», Air France, British Airways, Finnair, Lufthansa, KLM и других крупных авиакомпаний, как правило, летают из Москвы в Дублин через другие европейские города. Поэтому вам придется брать рейс с пересадкой в Варшаве, Праге, Париже, Амстердаме, Цюрихе, Берлине, Франкфурте или Лондоне.

Если же вы хотите въехать в Ирландскую республику с территории Великобритании, то учтите, что из Белфаста в Дублин есть только одна железнодорожная ветка (irishrail.ie) и два автобусных маршрута (www.ulsterbus.co.uk, www.buseireann.ie). Кроме того, из Уэльса в Ирландию ходят паромы таких компаний, как Swansea-Cork Ferries, Irish Ferries, Stena Lines.

Граница между Ирландской республикой и Северной Ирландией «прозрачная». Ирландцы и британцы ездят друг к другу в гости без визы, однако для въезда в Северную Ирландию с территории республики гражданам России необходима британская виза (и наоборот — наличие британской визы не дает вам права на пересечение границы республики).



Самсон и Голиаф, два крана компании H&W, построившей «Титаник» (Белфаст).

Иногда полиция обеих стран ставит на дорогах блокпосты и проверяет документы у водителей и пассажиров, а нарушение иммиграционного законодательства чревато **очень** серьезными последствиями.



Усыпальница Ньюграндж. Примерно на 500 лет старше пирамиды Хеопса.

Работа с бумагами

Получить визу Ирландской республики проще всего с помощью турфирм, однако если у вас есть свободное время, это можно осуществить самостоятельно. Потребуются загранпаспорт, действительный не менее 6 месяцев после завершения поездки, с ксерокопией всех его страниц, включая пустые, 3 цветные фотографии (3,5x4,5 см), справка с места работы или учебы, выписка с банковского счета (не менее 100 долларов на человека на 1 день пребывания в стране), документы на транспорт и недвижимость, медицинская страховка (оформляется в любой крупной страховой компании) и приглашение. Пусть последнее вас не пугает: вместо приглашения можно представить бронь отеля (желательно уже оплаченную, например, кредитной карточкой) на все время пребывания в стране.

Автомобиль — не роскошь



Остров Валентия — самая западная точка Европы. По преданию здесь жил слепой друид Mug Ruith, дыхание которого вызывало бурю и превращало людей в камень.

Передвигаться по Ирландии удобнее всего на автомобиле. Движение левостороннее, но страна небольшая, дороги приличные, а машин на них мало (за исключением Дублина). Цена проката — среднеевропейская, бензин — примерно 1 евро за литр. Страховка включена в стоимость аренды. Некоторые компании ограничивают минимальный возраст водителя 23 годами. Имейте в виду, что Ирландия постепенно переходит на метрическую систему измерений, поэтому надписи на дорожных знаках могут дублироваться.

Авиaperелет по стране может обойтись гораздо дешевле автопробега. Местные авиакомпании (aerann.ie, aerlingus.com) делают рейсы между крупными городами Ирландии по средней цене около 25 евро.

К государственной ирландской железной дороге (irishrail.ie) европейцы высказывают претензии: мол, вагоны старые, расписания соблюдаются неточно. Однако по российским меркам сервис весьма приличный. Большинство веток в стране идет от Дублина, между малыми городами сообщения может не оказаться.



Килкенни, самый маленький и весьма незаинтересный для туристов город Ирландии. Нечто вроде нашего Суздалья.

Крыша над головой

Отельное хозяйство — предмет национальной гордости Ирландии. Сервис находится на очень высоком уровне и соответствует самым требовательным мировым стандартам. Цены им тоже соответствуют: от 25-30 евро за двухзвездочную комнату в «гостевом доме». Если вы не привыкли к апартаментам в старинном замке за 2000 евро в сутки, рекомендуем останавливаться в молодежных **хостелах** (www.anoige.ie), которые обойдутся в два раза дешевле, чем гостиницы. Кроме того, многие хостелы расположены за городом, что очень удобно для спортивного туризма.



В городе Leixlip находится крупнейший за пределами США завод корпорации Intel (5000 рабочих).

Что посмотреть

Родительский дом
Брэма Стокера.

Ирландия — это не только день Святого Патрика, лепреконы и трилистники клевера. При желании здесь можно найти немало мест, напрямую связанных с фантастикой и фэнтези.

Дублин

Дракула жил в Румынии, но автор его кровососущего образа родился в Ирландии. Посетите дом, где в 1847 году появился на свет **Брэм Стокер** — человек, создавший эталон современных вампиров: Dublin, Marino Crescent, 15 (тихая улица около парка). Рядом находится музей писателя (thebramstokerdraculaexperience.com).

В 1940 году великий физик **Эрвин Шредингер** — тот самый, который после спора с Эйнштейном решил мысленно отравить кошку газом, — приехал жить в Ирландию. Он провел там 17 лет и даже получил гражданство. В доме №26 на Kincora Road (прибрежный район Clontarf — тот же, где жил Стокер) ученый работал над единой теорией поля и исследовал ДНК человека. Эти работы привели к обнаружению ее двойной спиральной структуры.

Оскар Уайльд родился в доме №21 по Westland Row. В 1855 году его семья переехала в дом №1 на Merrion Square (к югу от центра Дублина). Сейчас на этой площади стоит памятник писателю.



Памятник Оскару Уайльду на площади Меррион.

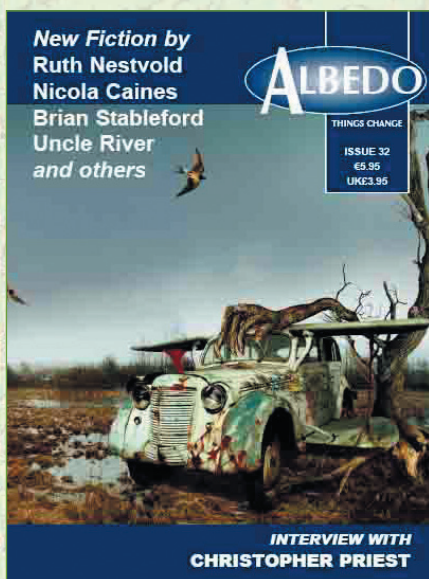
Если вы любите творчество **Джеймса Джойса** («Улисс», «Поминки по Финнегану») — посетите его «родовое гнездо» по адресу: 41 Brighton Square (двухэтажный дом из красного кирпича). Бронзовый памятник писателю установлен на North Earl Street. Каждый год 16 июня в честь героя



Паб Davy Byrne's.

(21 Duke Street, davybyrnes.com), который «посетил» Леопольд Блум.

Экскурсоводы всегда водят туристов на места, связанные с жизнью **Джонатана Свифта**: Trinity College (tod.ie), где он учился, или собор Святого Патрика (www.stpatrickscathedral.ie), где он был настоятелем (там же находится его могила). Однако ни в одну экскурсионную программу не входит посещение дома №2 по Post Road, где находится редакция нашего зарубежного «коллеги» — старейшего и крупнейшего в Ирландии фантастического журнала **Albedo One** (albedo1.com), получившего звание лучшего фантастического журнала Европы в 1997 году («Мир фантастики» заработал его 9 лет спустя).



Наш ирландский соратник.

Наконец, одно из самых фантастических зрелищ Дублина — концептуальный шпиль «**Луч света**» (An Tu Solais) на улице O'Connell, построенный в 2003 году. Дублинцы относятся к нему критично, называя эту «скульптуру» *Stiletto in Ghetto* или *Erection at the Intersection*. На сегодняшний день эта 120-метровая конструкция признана самым высоким монументом в мире.

«Улисса» Леопольда Блума в Дублине празднуется **Bloomsday**. Около музея Джеймса Джойса на North Great Gorge's Street проводится исторический маскарад. Можно также зайти в паб Davy Byrne's



«Луч света».

Святой Патрик

Места, связанные с жизнью главного ирландского святого: **Slemish** (Северная Ирландия, около города Ballymena) — остатки древнего вулкана, на склонах которого трудился святой Патрик, будучи рабом; собор в городе **Downpatrick** (Северная Ирландия), где якобы похоронен святой Патрик; Красное озеро (**Lough Derg**, графство Donegal, там же расположен Slieve League — высочайший в Европе морской утес), на одном из островов которого, по преданию, бог открыл святому Патрику подземный вход в чистилище; и гора **Groagh Patrick** (около Вестпорта), на которой святой постился 40 дней, после чего сбросил со склона колокол, изгнав из Ирландии всех змей.



Предполагаемое место захоронения святого Патрика.

Друиды

В сожалению, Ирландия не может похвастаться изобилием мест, связанных с друидами. Около города **Кноклонг** (графство Лимерик) произошла магическая битва между друидом Mug Ruith и друидами короля Кормака Макаирта. Последний осадил Манстер и разбил лагерь на холме Druim Damhgaire. Его друиды сделали холм неуязвимым и высушили всю воду в Манстере, но вышедший против них слепой друид был настолько силен, что просту стер холм с лица земли.



С холмом Тара связана история друида по имени **Бек Мак Ди** («Маленький сын бога») — величайшего предсказателя Ирландии, раскрывшего больше информации о будущих событиях, чем христианские святые.

Около города Армах (местечко Emain Macha, Северная Ирландия) жил воин-друид **Катбад**, прославившийся не только способностью предвидеть будущее, но и тем, что в одиночку мог одолеть двенадцать человек.

В провинции **Коннахт** (запад Ирландии) жили друиды, умевшие варить магические зелья. Когда герой Кухулин вернулся из страны фей и никак не мог разлюбить фею по имени Фанд, друиды напоили его зельем забвения.



Cliffs of Moher, утесы около города Doolin, настолько высокие, что с них якобы даже не слышно моря. В фэнтезийном фильме «Принцесса-невеста» (1987) фигурируют как «Утесы безумия».

История в камне

К северу от Дублина есть местечко **Knowth** (knowth.com), часть **Ньюгранджа** — обширного комплекса усыпальниц эпохи неолита, где сосредоточено около 30% всего мегалитического искусства Европы. Частные экскурсии по древнему комплексу запрещены. Групповые туры в сопровождении гидов организуются в



Knowth. Около 200 резных камней и подземные галереи. Самый древний слой относится к эпохе неолита.

специальном туристическом центре деревни Донор (Donore), графство Meath. Расположен он на южном берегу реки Бойн, а мегалиты — на северном. К ним ведет пешеходный мост.

Советуем приезжать туда пораньше, так как пропускная способность комплекса составляет лишь 700 человек в день. Из города Дрогеда в Донор ходят автобусы. Других мегалитических памятников подобного масштаба в Ирландии нет.

Менее значимы, но не менее интересны мегалиты **Carrowmore** (графство Sligo) — около 30 доисторических гробниц, расположенных по кругу. Радиоуглеродный анализ одного из захоронений определил его возраст в 7000 лет. Сегодня многие ученые подвергают этот факт сомнению, так как историки дают монументам не более 5000 лет.



«Листогил», центральная гробница Carrowmore.

Вы также можете посетить мегалиты **Cloghanmore** в графстве Донегал (8 километров к востоку от Каррика). Учтите, что они расположены в болотистой местности. В дождь передвигаться по ней довольно сложно.

Мегалиты **Loughcrew** (графство Мит) и **Carrowkeel** (графство Слиго) привлекают гораздо меньше внимания туристов. Посетителей там немного, поэтому места все еще не утратили первозданной красоты. Крайне не рекомендуется забираться на каменные глыбы — они простояли около пяти тысяч лет, но специально для вас могут рухнуть.

Человек в высоком замке

Замков в Ирландии гораздо больше, чем знаменитых ирландцев. К сожалению, ни один из замков нельзя назвать всемирно известным, к тому же большинство построек находится в плачевном состоянии. Тем не менее поклонникам средневековых фортификаций не следует вычеркивать их из экскурсионной программы.

Замок Блэрни в деревне Блэрни, графство Корк (blarney — подхалимство). Строению порядка шестисот лет, однако интересно оно лишь тем, что на крыше башни находится волшебный «камень красноречия». По легенде он служил Иакову подушкой, а в Ирландию его привез пророк Иеремия. Камень вмурован в стену. Если поце-

ловать его, выгнувшись назад, у вас откроется феноменальный дар красноречия. Для подобного гимнастического упражнения на стене около камня установлены металлические поручни. Попробуйте — если сработает, мы будем рады видеть вас в числе авторов «Мира фантастики». Об экзотическом методе своего трудоустройства можно узнать на сайте blarneycastle.ie.



Радикулит — враг красноречия.

Бэллигали — замок с привидениями, расположенный в трех милях от города Лэрна (графство Антрим, северная Ирландия), построен почти четыреста лет назад. Это была полноценная крепость с полутора метровыми стенами и источником пресной воды. Сейчас там находится отель. Заплатив около двухсот фунтов за номер, вы получаете шанс пообщаться с двумя призраками замка. Оба безобидны. Леди Изабель Шоу, которую владелец замка мори голодом, из-за чего бедняжка выбросилась из окна, любит подшутить над постояльцами, стуча им в двери. А мадам Никсон — одна из бывших клиенток отеля — просто шуршит одеждой по коридору.

Блэкрот на берегу реки Ли в двух километрах от центра города Корк — замок



Блэкрот. Высокие технологии со средневековым экстерьером.

16 века, ставший интересным благодаря проекту «Космос в замке». В этом году там должна открыться уникальная интерактивная обсерватория (bco.ie), где космос можно буквально «пощупать» руками. Там же находится единственная в Ирландии роботизированная обсерватория.

Замок Росс (графство Керри, национальный парк Килларни) известен благодаря мистической смерти своего владельца. Считается, будто бы глава клана О'Донахью был «высосан» неизвестной силой из окна своей комнаты вместе со всей мебелью. Он пролетел некоторое расстояние и утонул в озере около замка.



Замок Росс. На всякий случай не подходите к окнам.

Фалкрат (графство Килкенни) — еще один замок-отель, где вы можете приобщиться к паранормальному. Если почувствуете запах сирени — знайте, что где-то рядом находится призрак безымянной женщины, убитой ее любовником. В башне вы можете встретить главу клана Парселл, убитого четыреста лет назад. В **замке Лип** (графство Оффали) лучше не ходить: стены его темниц в свое время не просыхали от крови, поэтому местные призраки ведут себя агрессивно.

Замок Трим (графство Мит) засветился в фильме Мэла Гибсона «Храброе сердце», в **замке Лесли** (графство Монаган) Пол Маккартни обвенчался с Хитер Миллс, а в **замке Бирр** (графство Оффали) находится крупнейший телескоп 19 века.

Фантастические места

В городе Wexford родился **Йон Колфер**, автор цикла книг «Артемис Фаул», а в Gweedore — певица **Енью** (саундтрек «Властилина Колец»). Единомышленников вы можете найти на ирландских фантастических конвентах: **Octocon** (octocon.com), **Mecon** (mecon.org.uk), **Phoenix Convention** (slovobooks.com/phoenix) и анимешный **Tomo-Dachi** (tomo-dachi.com).

Фабрика грез

Будете в графстве Kildare — обязательно загляните в городок Ballymore Eustace. Поля в его окрестностях интересны по двум причинам. Во-первых, там снимались некоторые батальные сцены «Храброго сердца» (1995). Во-вторых,

для фильма «Король Артур» (2004) здесь была построена стена Адриана — грандиозные декорации длиной в один километр, потребовавшие от трехсот рабочих четырех месяцев труда.

Картину «Власть огня» также снимали в Ирландии. Вы можете посетить студию Ardmore Studios, расположенную близ Дублина (12 миль от города, графство Уиклоу), где были созданы декорации для этого фильма. Неподалеку, а именно на побережье близ города Curracloe, Стивен Спилберг снимал высадку союзных войск в Нормандии («Спасти рядового Райана», 1998).

Северная Ирландия

Если вам удастся попасть в Северную Ирландию, непременно посетите Белфаст. Здесь, в доме Little Lea на Circular Road семья **Клайва Льюиса** жила 25 лет. Именно в этом доме Клайв начал сочинять первые сказочные истории. Будете проезжать по северо-востоку, обратите внимание на горы Mourne Mountains. Считается, что именно они послужили Льюису географическим прототипом **Нарнии**.



Little Lea Клайва Льюиса.



Бронзовая статуя Льюиса около Волшебного шкафа в Белфасте (Hollywood Arches, напротив Hollywood Road Library).



Настенный рисунок в честь Льюиса (Белфаст), наложенный поверх агрессивного граффити IRA.

Еще одно место, ради которого стоит потратиться на британскую визу, — «**Дорога великанов**» (Giant's Causeway): уникальные скальные образования рядом с деревней Bushmills (графство Antrim, здесь также находится Old Bushmills Distillery — старейшая лицензированная винокурня планеты, основанная в 1608 году). Этот памятник ЮНЕСКО представляет собой 40000 базальтовых колонн, сформированных извержением вулкана, — поистине инопланетное зрелище, которое нужно увидеть своими глазами. По легенде, это была дорога, построенная гигантом Финном, чтобы пойти войной на гиганта Бенандоннера. Однако тот напал первым и застал Финна спящим дома. Испуганная жена накрыла мужа простыней, сказав, что это — их ребенок. Бенандоннер увидел размеры «младенца», прикинул рост его отца, и убежал, сломав за собой дорогу, чтобы Финн никогда не нашел его.



«Дорога великанов».

В Северной Ирландии вы также можете посетить деревню Данмурри, около которой находился завод **DeLorean** (автомобиль из трилогии «Назад в будущее»).



Наше первое путешествие закончилось. Как обычно, мы ждем ваших отзывов и предложений. Пишите по адресу rochta@mif.ru или оставляйте сообщения на официальном форуме сайта mif.ru.



СКОЛЬЗКИЙ КОШМАР

ЧЕРВИ В ФАНТАСТИКЕ

— Я — это не я, — сказала Алиса. Видите ли...

— Не вижу, — строго ответил червяк.

Льюис Кэрролл, «Алиса в стране чудес»

Скажите «черви» — и большинство людей брезгливо поморщатся. Вряд ли на свете найдутся более противоречивые создания.

Гнусные паразиты и трудолюбивые землелашцы. Наживка, которая, как метко подметил Шекспир, могла вчера питаться телом короля, а сегодня попасть в желудок рыбе, которую завтра съест простой человек. В фантастике и фэнтези им отведены роли прожорливых монстров или комедийных персонажей. Но так ли все просто с этими существами без позвоночника, глаз и мозгов?

Готовьте гигиенические пакеты! Наши сегодняшние герои — гадкие, скользкие, извивающиеся, непохожие друг на друга вымышленные черви. Давайте узнаем немного больше о, казалось бы, самых примитивных и бесхитростных животных на планете.

Заморить червячка

Каждую минуту под нашими ногами копошатся современные динозавров. Земляные черви появились 120 миллионов лет назад, в то время как наши предки могут похвастаться лишь 250 000-летним возрастом. В древности было принято именовать «червем» едва ли не каждое безногое живое существо. Гусеница или личинка — червь. Змея — вне всякого сомнения червь. По той же самой логике англо-германская фольклорная традиция называла червями драконов (wurm, wurm).

Карточную масть, которую англичане называют hearts, мы зовем «червы» — но не от слова «червяк», а от «червлёный», то есть багряный, красный. Само понятие «червь», оче-

видно, произошло от «чрево» (внутренность). В церковной азбуке это слово обозначало букву «ч» и соответствовало числу 90.

Допотопный «червь» мало походил на привычного нам огнедышащего ящера. Это была гигантская змея — возможно,



«Червь» на рунном камне 11 века (Швеция, раскрашен в 1991).

крылатая, но живущая преимущественно под землей или под водой (Брэм Стокер, «отец» Дракулы, писал в романе «Логово белого червя» о специфичной геологии Британии, где в подземных пустах и поныне могут скрываться огромные твари). Предполагается, что образ драконо-червей был выведен из примитивных культов поклонения змеям, существовавших в Европе и на Востоке в незапамятные времена.



Славяне называли драконов не червями, а змеями («Змей Горыныч», Виктор Васнецов). В то же время на западе змей был «червем», что позволяет говорить об отдаленном родстве Горыныча и уугт-а.

Иногда под червями подразумевались именно черви («Младшая Эдда» говорит, что карлики произошли от червей в теле великана Имира), но в большинстве случаев «червозмеи» были космическим злом и ассоциировались не просто с землей, а со всем мирозданием. К примеру, червь (змей, дракон) Нидхегг непрерывно гложет корни мирового дерева Иггдрасиль, а Червь Мидгарда, великий змей Ермунганд в конце света должен погубить громовержца Тора.

Несуществующая книга «Мистерии червей» (De Vermis Mysteriis) была при-



Существует специальная методика «заклинания» червей — создавая вибрации почвы, можно выманить их наружу.

думана Робертом Блохом и включена в мифы Лавкрафта. В ней якобы сохранились древние заклинания, позволяющие призывать в наш мир некий сверхъестественный ужас. Она не так знаменита, как «Некрономикон» (переведенный монахом Олаусом Вормусом), однако присутствует в игре Alone in the Dark (1992), упоминается в фильме Hellboy (2004) и романе «Участь Салема» Стивена Kinga.

Согласно Библии, черви живут даже в аду, а точнее, в Геенне огненной. Слово «Геенна» (евр. Гинном) — название глубокого оврага около Иерусалима, где иудеи-язычники сжигали детей в честь идола Молоха, играя при этом на музыкальных инструментах, чтобы заглушить их крики. Позднее в Геенну стали свозить городские нечистоты, трупы преступников и животных. Место кишело червями и заразой, поэтому в овраге постоянно горел огонь. Геенна стала символом адского мучения, где «червь не умирает и огонь не угасает» (Марк, 9:44).



Погонофоры — кольчатые черви, обитающие в сероводородном кипятке около гидротермальных источников.

Римляне относились к червям либеральнее скандинавов. В их пантеоне имелся бог Вермин (Verminus), повелевавший кишечными паразитами у скота. Он мог избавить коров от червей, если владелец стада принесет ему в жертву лучшее животное.

В космогонии индейцев Науру (Микронезия) великий белый червь Риги разъединил створки раковины мирового моллюска, создав небо и землю. От напряжения на нем выступил пот, ставший морем. К сожалению, Риги захлебнулся в собственном поту, поэтому его тело было помещено в шелковый кокон и подвешено на верхней створке раковины (Млечный Путь).

Финны верили, что боги царства мертвых — Туонелы — встречают новопривывших, подавая им кружку, полную жаб и червей. Ацтеки связывали червей (и вообще всяких гадов) с Луной. Бог Мецтли повелевал когда-то червями. Он не смог принести себя в жертву, чтобы стать Солнцем, поэтому обернулся Луной — не такой, как сегодня, а очень яркой. Ее свет раздражал других богов. Один из них



Мецтли, бывший бог червей.

швырнул в луну кролика, чтобы слегка затмить ночное светило.

Червь Ламбтона

Английская легенда 14 века гласит, что на берегу реки Взар (графство Дарэм) стоял замок Ламбтонов. Однажды юный Джон Ламбтон отправился порыбачить — но не в будний день, а в воскресенье. Некоторые варианты сюжета упоминают о мудром страннике, предупредившем мальчика, что подобные занятия в воскресный день — грех.

Парень не внял совету и закинул удочку. Пока в церкви шла служба, ничего не клевалось, однако стоило молитвам затихнуть, и на крючок Джона попало странное существо: длиной с палец, вытянутое, как угорь; вроде бы рыба, а голова — на манер змеиной. Возвращаясь с церковной службы, тот же самый мудрый странник «обрадовал» Джона, сказав, что тот поймал Дьявола.

Испуганный наследник Ламбтонов решил избавиться от жуткого трофея, выбросив червя в местный колодец. Вскоре он забыл об этом инциденте, а по прошествии лет вырос и отправился в крестовые походы.

В его отсутствие поместье Ламбтонов пришло в запустение. Сперва пастухи недосчитывались овец. У коров пропало молоко, стали пропадать дети. А потом по деревням прошел слух, что из старого колодца выползает огромный червь и обвиняется вокруг холма Пеншоу (известен



Река Взар, где был убит Ламбтонский червь.



Монумент на холме Пеншоу, уменьшенная копия храма Гефеста в Афинах. Воздвигнут в 1844 году.

впоследствии как Холм Червя) девять раз. Говорят, борозды от его тела можно найти там и по сей день.

Монстра пытались убить многие. Крестьяне устраивали на него облавы — и бесследно исчезали. Странствующие рыцари гибли один за другим. Разозленный нападениями, червь обвивался вокруг деревьев, вырывал из их земли и крушил все вокруг. Его нельзя было уничтожить, так как каждый отрубленный кусок быстро прирастал назад. Люди беднели, земли оскудевали, поэтому старый лорд Ламбтон был вынужден ежедневно задабривать червя, угощая его молоком от девяти тучных коров.

Когда возмужавший Джон Ламбтон вернулся домой из Святой Земли, он взял всю ответственность за происходящее на себя и поклялся извести зловредного гада. Молодой рыцарь был мудр. Вместо того чтобы очертя голову ринуться в бой, он стал консультироваться со знающими людьми.

Ведьма, живущая в лесу близ города Дарэма, посоветовала ему усеять рыцарскую броню острыми лезвиями (наконечниками копий) и биться с червем в воде. Она также предупредила Джона, что на убийцу червя падет проклятье. Чтобы избавиться от него, юноше следует лишить жизни первое существо, которое повстречается ему после победы над монстром, иначе девять поколе-



Сэр Джон и червь.

ний Ламбтонов будут умирать противояственной смертью.

Джон решил перехитрить судьбу и договорился с отцом, что после умерщвления червя протрубит три раза в рог. Старый лорд должен будет выпустить собаку, которая найдет Джона и примет смерть во избавление семейства от проклятия.

На следующий день Джон Ламбтон сразился с червем на реке. Чудовище попыталось задушить его, обвив кольцами, но лишь изранилось об острые пики. Рыцарь отрубал от червя огромные куски плоти, и река уносила их прочь до того, как они успевали прирастать назад к телу. Вскоре дьявольский червь испустил дух, и над лесом раздался троекратный клич горна.

Лорд Ламбтон так обрадовался, услышав его, что бросился к сыну, забыв об уговоре. Тот не смог убить отца, и девять поколений их потомков умирали вне старческой постели.

В северной части Уэльса есть мыс Great Orme. Предполагается, что его название пошло от викингов, считавших данный кусок земли похожим на гигантского червя (urm).

Черви сомнения

Криптозоологам отлично известен **олгой-хорхой** — червяк-убийца, существование которого до сих пор не доказа-

но. В переводе с монгольского это странное название означает «кишечный червь». Его тело якобы длинное и красное — как выпущенные кишки. Голова с хвостом не различаются, а сам он вырастает в длину до метра.

Олгой-хорхой живет в изолированных районах Монголии, предпочитает раскаленные пески Гоби. Вылезает на поверхность лишь в самые жаркие месяцы года, остальное время погружен в спячку. Двигается он судорожными извивами, а встретив живое существо, быстро сворачивается в кольцо, меняет цвет и убивает жертву на расстоянии (ядом, по другой версии — электричеством).



Олгой-хорхой. Иллюстрация Питера Диркса.

Монголы говорят об этом черве с такой же убежденностью, как тибетцы рассказывают о йети. Западные исследователи интересовались этим пустынным беспозвоночным еще в начале 20 века, но оно до сих пор не поймано или хотя

Это интересно

- В 2004 году британский актер Пол Херли провел художественную акцию «Превращаясь в животное». Он решил узнать, каково это — быть дождевым червем. Для этого Пол завернулся в целлофан и более недели ползал по земельным участкам. Реакция фермеров на данное событие неизвестна.
- Черви *Caenorhabditis elegans* выжили в катастрофе шаттла «Колумбия». Боксы, в которых они доставлялись на орбиту, испытали сильнейший нагрев и перегрузку в 2500 g, однако их обитатели уцелели. Этот факт считается самым убедительным доказательством «метеоритного» происхождения жизни на Земле.
- Чарльз Дарвин в молодости любил рыбачить, но перед насаживанием червей (которых он считал едва ли не важнейшими существами, дарующими Земле флору и фауну) на крючок всегда умертвлял их морской водой. В 2005 году норвежские ученые доказали, что черви, насаженные на крючок, не чувствуют боли или дискомфорта.
- Китайский иероглиф, означающий дождевого червя, буквально переводится «ангел земли».
- Черви отчасти похожи на вампиров, так как не любят солнечного света (из-за ультрафиолета), а кишечные паразиты плохо переносят чеснок. В Юго-Восточной Азии бытует поверье, что если выпить лекарство от ликантропии, болезнь выйдет из человека в виде змей и червей.
- Несколько месяцев назад у червей нематод был обнаружен ген *rha-4*, замедляющий старение организма. Черви могут стать ключом к бессмертию человека.
- Морские черви-немертины *Lineus longissimus* считаются длиннейшими из когда-либо живших существ. В 1864 году к берегу Шотландии прибило экземпляр длиной 55 метров. Африканский земляной червь (*Microchaetus garrpi*) может вырастать почти до 7 метров и весить при этом 1,5 кг.
- Новозеландский червь *Spenceriella gigantea* не может похвастаться циклопическими размерами (максимум 1,5 метра в длину), зато он светится в темноте. С помощью лишь одного червяка ночью можно читать книгу.
- Метровый североамериканский червь палус (*Driloleirus americanus*) имеет бледно-розовый цвет, пахнет лилиями и способен закопаться в землю на глубину до 5 метров. До недавнего времени считался вымершим.



Леденцы с настоящими червями и кузнечиками (Панама).

бы сфотографировано. В нашей стране олгой-хорхой известен благодаря одноименному рассказу Ивана Ефремова (1943), увлекавшегося подобными загадками и описавшего встречу группы советских геодезистов с «кишечным червем» в Джунгарской Гоби.

Учитывая, что фауна Гоби содержит много эндемичных, то есть свойственных только данному региону, видов животных, можно допустить, что за «маской» олгой-хорхой скрывается неизвестная науке ядовитая рептилия, либо, что менее вероятно, речь действительно идет о крупном кольчатом черве, приспособившемся к условиям пустыни.

На другом конце света, в Южной Америке, живет дальний родственник монгольского червя — **миночао** (производное от португальского «земляной червь»). Сообщения о нем появились в 19 веке. Гигантский монстр хозяйничал в Бразилии и Уругвае, утаскивая под землю скот. Аборигены описывали его как «огромную, размером с дом» бестию о двух рогах. Миночао изрывал землю тоннелями, а при движении выворачивал с корнями старые сосны. В начале 20 века свидетельства о встрече с ним иссякли. Исследователи предполагают, что роль «земляного червя» исполняла обычная анаконда.

Где накопать червей?

Так как большинство мифических червей были терминологически замаскированными змеями, современные сюжеты об этих существах не имеют ничего общего со средневековыми «драконовыми» легендами. Вместо демиурга — бестолковая комедийная или злобная тварь. Вместо победы рыцаря над гигантским чудовищем — истребление червей в корыстных целях (для получения «очков опыта», алхимических ингредиентов, пряности и т. д.).



Компьютерный червь — не только вирус, но и солдат (серия Worms — гибрид Lemmings и Cannon Fodder).

Обычно вымышленные черви — инопланетяне, реже — современники динозавров. Они соседствуют друг с другом на *острове Черепов* («Кинг Конг», 2005); именно черви съели в расщелине экс-Голлума — повара Лампи

в исполнении Энди Серкиса. Ископаемыми хищниками стали и черви-«**грабоиды**» из киноцикла «Дрожь Земли» (хотя вначале предполагалось, что они — инопланетяне). Их название образовано от глагола grab — хватать, и отражает тактику охоты: догнать жертву под землей, схватить ее зубастыми языками-щупальцами и проглотить целиком.



Взрослый грабоид. Голодный.

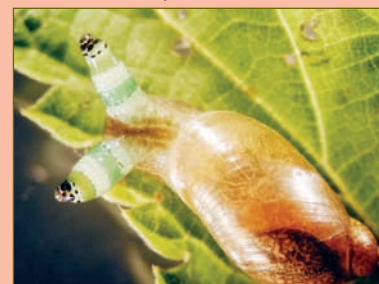
Взрослые грабоиды достигают в длину 10 метров. Они лишены всех органов чувств, за исключением сенсоров вибрации. Чрезмерно сильные колебания (например, взрывы) причиняют им боль и временно отпугивают от добычи. Эти монстры разумны, но их кулинарная философия определяется девизом «жрать все, что шевелится, а там разберемся». Черви способны действовать в команде, учиться на чужих ошибках (не глотать динамит) и устраивать многодневные осады укрепленных участков.



Крикун (Shrieker) — второй этап развития грабоида.

Мозги! Мозги!

Предполагается, что лейкохлоридии парадоксальные (*Leucochloridium paradoxum*), относящиеся к классу плоских червей, превращают улиток в зомби. Они внедряются в их антенны и меняют поведение брюхоногих моллюсков, превращая бедняг в самоубийц. Улитки скармливают себя основным «хозяевам» лейкохлоридии — птицам (по другой теории лейкохлоридии просто привлекают птиц ярко-зеленой окраской антенн), заражая их этим паразитом.



Зараженная улитка.

Грабоиды передвигаются под землей, раздвигая ее массивным трехлепестковым «клювом» и отталкиваясь шипами на теле. В мягкой почве они развивают впечатляющие скорости (убежать от них крайне трудно), но скальный грунт червям «не по зубам». Кровь у этих тварей оранжевая, а кожа очень плотная и практически не поддается огнестрельному оружию. На последующих стадиях развития черви теряют в весе, отращивают ноги, крылья и меняют вибрационные сенсоры на термочувствительные органы. Вероятно, грабоиды могут спать столетиями, но когда они просыпаются, то стремятся наестся еще на несколько веков вперед.

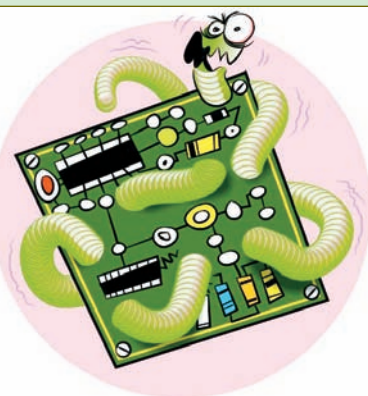
Пожалуй, самым известным представителем червей в фантастике можно считать **шай-хулуда** (искаженное арабское «владыка вечности»), песчаного червя с планеты Дюна в одноименном цикле Фрэнка Герберта. «Энциклопедия Дюны» приводит его научное название — *Geonemotodium arraknis* (или *Shaihuludata gigantea*). Песчаный червь образуется путем слияния простейших организмов —



Молодой песчаный червь, утопленный в воде («Дюна», 1984).



Цифровые черви



Если термин «книжный червь» имеет некоторое позитивное значение, то «компьютерный червь» — вредная саморазмножающаяся программа, увеличивающая объем сетевого трафика и (иногда) вмешивающаяся в файлы на зараженном компьютере. В данном значении слово «червь» было впервые использовано в научной фантастике, а конкретнее — в романе Джона Браннера «Оседлавший волну шока» (The Shockwave Rider, 1975) о хакере Нике, бросившем вызов правительству и раскрывшем все его темные секреты при помощи «программы-червя». Специалисты компании Херох PARK, работавшие в тогда еще совсем молодой сфере программирования, решили внедрить необычное словечко Баннера в реальную компьютерную терминологию. Термин прижился.

так называемой «песчаной форели», высасывающей из почвы воду и производящей пряность. Молодые особи редко показываются на поверхность, зато «старички» длиной до 400 метров (40 в диаметре) бороздят пески Дюны, защищая свои территории. Самым крупным считается червь, призванный Муад-Дибом:

Затем он увидел вдали в утреннем свете, бросавшем длинные тени, след быстро идущего червя — никогда еще он не видел Подателя таких гигантских размеров и даже не слышал о таком. В нем было не меньше полулиги в длину, а песчаная волна перед головой чудовищной твари казалась настоящей движущейся горой.*

Фрэнк Герберт, «Дюна»

Черви считаются практически неуязвимыми. Их можно уничтожить лишь несколькими способами: утопить (вода для них — яд; съедая людей, они испытывают сильный дискомфорт), поразить электричеством либо, теоретически, взорвать атомной бомбой. Кроме того, один червь может убить другого.

Шай-хулуд — настоящая «живая фабрика». Поедая почву, он вырабатывает кислород и некоторое количество пряности. К вибрациям червь относится с таким же энтузиазмом, как и вышеописанные

граббиды. Силовые поля вызывают у него приступы неконтролируемой ярости. Фримены («Свободные») почитают червя как божество, используя в качестве транспорта (взрослый экземпляр может «ехать» примерно полдня, пока не выдохнется). Кристаллические зубы идут на крисножи. Их необходимо хранить вблизи от магнитного поля, производимого сердцем, иначе они рассыплются в прах. Голубой концентрат пряности, испускаемый тонущим в воде червем, используется для пробуждения пророческого дара.

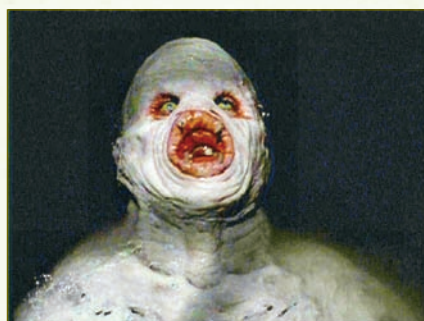
С некоторыми оговорками, дальним родственником песчаного червя можно назвать «старину» Джеффа из фильма «Люди в черном 2» (2002). Эта милая инопланетная зверушка длиной почти 200 метров получила вид на жительство в тоннелях нью-йоркской подземки — по крайней мере до тех пор, пока ей не вздумалось сожрать поезд с Агентом Ж. Пес-



1. Черви (Worm Guys) из «Люди в черном 2» — наглые, задиристые и циничные инопланетяне.
2. Джефф. Сегодня не в настроении.

чаные черви Дюны также были обыграны в фильме Тима Бертон «Битлджу» (1988). Они населяли один из пустынных миров, который Битлджу называл «Сатурн» (намек на «Дюну» более чем прозрачен), и охотно питались призраками.

Гибриды людей и червей описываются в фантастике крайне редко. Примером может служить Бог-Император из уже упомянутого цикла «Дюна», а также мутант из третьего эпизода второго сезона



Человек-глист («Секретные материалы», 2:3).



Пурпурный червь в характерной позе «Сюрприз!».

«Секретных материалов». В последнем случае Малдеру и Скалли пришлось иметь дело с канализационным «человеком-глистом» (Flukeman), приплывшим в США прямоиком из Чернобыля.

Черви в фэнтези обычно выполняют прозаические функции объектов для приложения холодного оружия. К примеру, **пурпурный червь** (Purple Worm) представляет собой серьезную опасность для игроков D&D, поскольку он хорошо бронирован и имеет неприятную привычку проглатывать противников целиком.

Терри Пратчетт не следует этим шаблонам. В его «Плоском мире» живет **книжный червь калибра .303**. Он самозарождается в волшебных библиотеках и питается, как следует из его названия, книгами. Также из его названия вытекает, что этот червь пробивает библиотечные полки насквозь, как пуля, — чтобы не подвергнуться воздействию опасных заклинаний, ему приходится кушать *очень* быстро.



В общечеловеческой культурной традиции имидж червей был основательно подпорчен: злоторные, грязные, питающиеся падалью — да и как еще можно относиться к существам, поедающим вас после смерти? Сегодня черви могут быть интересными и даже смешными: земляной червяк Джим, производительница Слурма и благотворные паразиты Фрая в «Футураме», флобберы в «Гарри Поттере», воинственные «Червяки» из одноименной серии компьютерных игр, плоские черви из фильма «Эволюция» (2001)... Но, несмотря на это, черви были, есть и останутся символом бренности всего сущего. Как говорил по этому поводу Эдгар По:

*И ангелы, с мест поднимаясь, бледнеют,
Они утверждают, объятые тьмой,
Что эта трагедия Жизнью зовется,
Что Червь-Победитель — той драмы герой!*

* Около 2,7 километров.

Максим ВЫЖЛАКОВ

СВОБОДНЫЕ И ПОРАБОВЩЕННЫЕ

НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ГОСУДАРСТВА СРЕДИЗЕМЬЯ

СРЕДИЗЕМЬЕ

Пожалуй, сейчас нет человека, который не слышал бы о «Властелине Колец» Джона Р. Р. Толкина. Классический роман фэнтези, блистательная экранизация, многочисленные игры — и, разумеется, статьи в «Мире фантастики», которые открывают перед вами самые разные стороны Средиземья.

Нечеловеческие расы — одна из главных изюминок фэнтези, а уж представить себе Средиземье без эльфов, гномов, хоббитов, орков решительно невозможно. Причем отличаются эти народы не только внешним видом или обычаями. У каждой толкиновской расы — свой язык, свое мировоззрение, свое государственное устройство, наконец.

Вам подобных нет и не было в перечне, который я затвердил в молодости. Правда, это было давным-давно. Мог появиться и новый.

Джон Р. Р. Толкин, «Властелин Колец»

ЭЛЬФЫ: ДЕСПОТЫ И МУДРЕЦЫ



Хронология

До Первой эпохи. Пробуждение эльфов. Часть племен переселяется в Валинор. На западе Средиземья, в Белерианде, синдар основывают Дориат и гавани в Фаласе. Эльфы обосновываются также в лесах Лориена и Сумеречья.

Первая эпоха — время расцвета эльфийских государств. Все события, происходящие в Средиземье, так или иначе связаны с эльфами.

1 год ПЭ. Нолдор возвращаются в Белерианд.

100 год ПЭ. Основан Норготронд.

126 год ПЭ. Построен Гондолин.

472 год ПЭ. Падение гаваней в Фаласе. Их жители бегут на остров Балар.

495 год ПЭ. Норготронд разрушен.

505 год ПЭ. Дориат razорен.

510 год ПЭ. Падение Гондолина — последней эльфийской твердыни.

583 год ПЭ. Война Гнева. Белерианд затоплен. Многие эльфы уходят на Запад.

Во **Вторую эпоху** эльфов в Средиземье становится все меньше. Они продолжают оставаться заметной силой на мировой арене, но противостоять Врагу могут только вместе с людьми или гномами.

1 год ВЭ. Основаны Линдон и Митлонд.

750 год ВЭ. У Западных врат Кхазаддума основан Эрегион.

До 1000 года ВЭ. Трандуил становится королем эльфов Сумеречья.

1697 год ВЭ. Саурон разоряет Эрегион. Элронд основывает Ривенделл.

3430 год ВЭ. Эльфы и нуненорцы заключают Последний Союз.

3441 год ВЭ. Войска Последнего Союза наносят поражение Саурону.

В **Третью эпоху** не возникает новых держав эльфов, а сами они, как правило, живут затворниками в несколь-



Таких больших армий, как во время Последнего Союза, эльфы больше не собирали.

ких анклавов — Ривенделле, Лориене, Сумеречье.

Четвертая эпоха — время людей.

Эльфийские государства перестают существовать, большинство эльфов покидает Средиземье.



Общественное устройство

Если не считать родоплеменной стадии, форма правления у эльфов не менялась — неограниченная монархия. В Первую эпоху эльфийские правители были поистине ничем не ограничены, что принесло много бед. Взять хотя бы непокорный дух Феанора или деспотичный нрав Тингола. Да и началась история нолдор в Средиземье закономернo — с мятежа.

Карта Белерианда напоминала лоскутное одеяло феодальных стран, но



Ривенделл, он же Имладрис.

классического феодализма у эльфов так и не возникло. Был некий аналог Великого Князя: так, первым владыкой нолдор считался Феанор. Во Вторую эпоху все эльфы признавали главным Гил-Галада, в Третью — Элронда.

Отношения между эльфами в Первую эпоху варьировались от братских союзов до отчужденности (Тингол запретил подданным говорить на квенья — языке нолдор) и даже уособиц (тут «отличились» сыновья Феанора, главный подвиг которых — разорение Дориата). После Войны Гнева эльфы объединяются вокруг нескольких лидеров, уже не деспотов, а мудрых владык. Причины просты: с одной стороны, эльдоров в Средиземье стало меньше, с другой стороны, они многому научились на горьком опыте Первой эпохи.

Разительного социального расслоения у эльфов не наблюдалось. Конечно, охотник не чета королю, но разница между ними гораздо меньше, чем в человеческом обществе. Судя по всему, эльфийское общество было довольно однородно, особенно в культурном и интеллектуальном плане. Единственный пример «простонародных» эльфов встречается в «Хоббите», — однако за этим исключением эльдара выглядят настоящими «аристократами духа».



Экономика

Экономика эльфийского государства — темное место. В древности племена эльдаров могли обеспечить себя охотой, но вот чем жили целые королевства — неясно. Трудно представить себе эльфа, пропавшего с грядки. В Первую эпоху эльфам часто служили люди, которые и занимались земледелием. Затем эльфы отделились от людей, но и тогда могли торговать с ними. Вот только чем? Известно, что нолдор преуспели в кузнечном и ювелирном ремесле, но основой экономики это могло стать только для Эрегиона.

ГНОМЫ: ПРОМЫШЛЕННЫЕ КОРОЛИ

Хронология

Гномы появились на свет после эльфов, но их государства, возможно, появились раньше, чем эльфийские. Уже до Первой эпохи существовал Кхазад-дум, где пробудился первый Праотец гномов Дурин. Позже в Синих горах были основаны Ногрод и Белегост.

В Первую эпоху гномы этих городов оказались участниками войны эльфов и Моргота. Ногрод и Белегост были разрушены вместе с Белериандом. Возможно, на востоке Средиземья существовали и другие государства гномов.

Вторая эпоха стала временем расцвета Кхазад-дума, более известного теперь как Мория.

1980 год Третьей эпохи. Гномы Кхазад-дума пробуждают балрога.

1981 год ТЭ. Исход гномов из Мории.

1999 год ТЭ. Основание города Эребор под Одинокой горой.

2210 год ТЭ. Гномы покидают Эребор и обосновываются в Серых горах.

2589 год ТЭ. Король Даин I убит драконом, и гномы уходят из Серых гор. Часть возвращается в Эребор, часть основывает новое поселение в Железных холмах.

2770 год ТЭ. Дракон Смауг разоряет Подгорное королевство.

2941 год ТЭ. Смерть Смауга и очередное возрождение Эребора; королем становится Даин II.

2989 год ТЭ. Балин уходит в Морю.

2994 год ТЭ. Его попытка возродить Кхазад-дум проваливается, Балин и его спутники убиты.

3019 год ТЭ. Войска Саурана нападают на Эребор; они отбиты, но Даин II погибает.

В Четвертую эпоху Гимли, прежде чем уйти с Леголасом за море, основывает гномье королевство в Агларонде. По некоторым данным, Дурину VII удается заново обосноваться в Кхазад-думе. Однако что случилось после смерти этого последнего гномьего короля, неизвестно. Скорее всего, гномы либо стали подчиняться королю Гондора, либо попросту вымерли, ведь с демографией у них было совсем туго уже в конце Третьей эпохи.



Общественное устройство

Гномье общество, вероятно, походило на скандинавское. Каждый гном мог быть одновременно кузнецом, воином, торговцем, мог занять любое место в обществе. Короли подгорного племени



Смерть Торина II Дубочита, великого Короля без Королевства.

походили на конунгов или ярлов. Война была для них священна, до самой старости они возглавляли армии. При этом с простыми воинами короли были на равных. Так, в отряде Торина все относились к нему с уважением, но не с благоговением или раболепием. Наверняка король оставался так же прост в общении с подданными и в мирное время.

При всей демократичности подгорных жителей древность рода имела для гномов немалое значение, особенно в

АРХИВЫ МИНАС-ТУРИТА

- Монстрология Средиземья — 2004, №1(5)
- Экранизации и другие воплощения книг Толкина — 2004, №1(5)
- Продолжатели Толкина — 2004, №5(9)
- Волшебные кольца и их владельцы — 2004, №8(12)
- Человеческие государства Средиземья — 2005, №1(17)
- Магия Средиземья — 2005, №7(23)

отношениях между кланами. Древнейшим и главным считался клан Дурина, о других кланах мало что известно. На положение в обществе влияла и личная слава. Например, Даин II не смог запретить Балину уйти в Морю, хотя здесь могло сыграть роль и то, что Балин принадлежал к королевскому роду. Социальное расслоение у гномов, скорее всего, выражалось не в знатности, а в имущественном неравенстве, ведь они, как главные «капиталисты» Средиземья, очень ценили золото и драгоценности.

Политическая система гномов не менялась на протяжении всей истории. Ей были присущи черты военной демократии, хотя гномьи короли, как и эльфийские, часто имели деспотические замашки.



Экономика

Основу экономики гномов составляли промышленность (горнодобывающая и оружейная) и торговля — сырьем, изделиями и услугами (например, постройка столицы Дориата). Природные ресурсы и деньги позволяли гномам решать главную проблему их цивилизации — продовольственную. Гномы тесно общались с наземными соседями. И если кхазад-думцы сотрудничали с эльфами Эрегиона только в «научно-технической» сфере, то между Эребором и человеческим Дейлом возник полноценный военно-торговый союз: люди поставляли еду, гномы — изделия и услуги.



Как настоящий гном, Гимли даже в войну даром времени не терял: присмотрел место для собственного королевства.



Гномы так и не смогли возродить великий Кхазад-дум.

ХОББИТЫ: ДЕМОКРАТИЯ ПО-СРЕДИЗЕМСКИ



Хронология

Хоббиты — дальние родственники людей, но никому не известно, когда и при каких обстоятельствах они отпочковались от человеческого племени. В начале **Третьей эпохи** хоббиты жили к востоку от Мглистых гор, но когда на Сумеречье пала Тень, начали эмигрировать на запад.

1050 год ТЭ. Первые племена хоббитов приходят в Эриадор.

1300 год ТЭ. Впервые упоминается Бри — совместное поселение хоббитов и людей.

1601 год ТЭ. К западу от реки Берендуин, на землях, дарованных хоббитам королем Арнора, основан Шир.

1974 год ТЭ. С окончательным падением Северного княжества Шир становится независимым.

2340 год ТЭ. Шир расширяется на восток, за Берендуин.

2670 год ТЭ. Хоббиты открывают трубочное зелье.

3019 год ТЭ. Шир становится автономией в составе Воссоединенного королевства людей и остается таковой в **Четвертую эпоху**.

31 год ЧЭ. Расширение Ши́ра на запад.



Общественное устройство

Хоббиты — один из самых «политически продвинутых» народов Средиземья, Джордж Буш их бы похвалил. Шир выписан Толкином как идиллический



Хоббитон (рисунок Джона Р. Р. Толкина).

уголок, где как бы вообще нет власти, но все же можно сказать, что форма правления в этой стране — демократия. Правитель Ши́ра избирается раз в семь лет — видимо, всеобщим голосованием или советом родов. Его главная обязанность — председательствовать на пирах, кроме того, он командовал почтой и дюжиной ширриффов (полицейских). При этом реальная власть находилась скорее в руках глав общин. Восточнее Брендивина правили Брендибеки, всеобщим уважением пользовался род Туков, глава которого становился та́ном — предводителем ополчения. В общем же, в силу своего характера, хоббиты не особо нуждались в том, чтобы ими кто-нибудь управлял. Этим объясняется и отторжение Отто Лякошель-Бэггинса, стремившегося к власти.

Общество хоббитов состояло из свободных и равноправных граждан. Неравенство, как и у гномов, носило прежде всего имущественный характер. Поня-



Типичное хоббитское поселение. В норах жили самые богатые и самые бедные. В надземных домах — средний класс.

ЯЗЫКИ И НАРЕЧИЯ

Характерные черты народов Средиземья отражаются и в их языках. Гномы — эталон консервативности. Их язык, *кхуздул*, так ревностно оберегался от внешних влияний, что за тысячи лет почти не изменился. У хоббитов в старину тоже был свой язык, но после переселения в Эриадор они быстро забыли его, переняв у людей Общее наречие, *вестрон*, с которым больше не расставались. Языки эльфов, напротив, претерпели череду метаморфоз, хотя к концу Третьей эпохи в Средиземье, по сути, остались только два языка: «разговорный» *синдарин* и «высокий» *квенья*. Но и эльфы — консерваторы по сравнению с орками. Их говоры постоянно менялись, в них смешивались языки всех народов, были даже отзвуки *валарина*, перенятые, вероятно, из Черного наречия, созданного Сауроном как «общетемный» язык. Интересно, что существовало Черное наречие недолго — до падения Саурана в конце Второй эпохи, — а после использовалось лишь назгулами и высшими полководцами Мордора. «Международным» языком для орков стал исковерканный вестрон.

тия знатности не было вовсе. Уважение, которым пользовались семейства Туков, Бэггинсов, Брендибеков, не давало им никаких привилегий.

Общество хоббитов не меняется веками. Символ этого — усадьба Старого Тука, где мебель не менялась и не представлялась много лет. Традиционность хоббитов подчеркивается нелюбовью к техническим новинкам и неприязнью к чужакам и тем, кто с ними знаетс, — ведь они могут принести перемены.



Экономика

Основа хоббитского хозяйства — фермерское земледелие. Оно позволяло Ши́ру самому обеспечивать себя продовольствием. Промышленность фактически отсутствовала, имелись только мелкие ремесленники, удовлетворявшие бытовые нужды населения. С внешним миром Ши́р почти не общался, вся торговля была внутренней. Резкий рост экспорта был связан с деятельностью «чужаков» — Сарумана и Отто.

ТЕМНЫЕ ЦАРСТВА: БЕЗ ЛУЧЕЙ СВЕТА



Хронология

Моргот основывает свои твердыни еще до начала **Первой эпохи**: сначала — Утумно (разрушена во времена пробуждения эльфов), затем — Ангбанд.

583 год ПЭ. Война Гнева. Ангбанд уничтожен, Моргот изгнан из мира.

Во **Вторую эпоху** приспешники Моргота оказались рассеяны по Средиземью. Какие-то существа одичали, некоторые племена орков жили по первобытно-общинным принципам, но основная их часть постепенно собралась вокруг Саурана.

1000 год ВЭ. Основан Мордор.

3261 год ВЭ. Саурон сдается нуменорцам, его край опустевает.

3320 год ВЭ. После падения Нуменора Саурон тайно возвращается в Мордор.

3429 год ВЭ. Он нападает на Гондор.

3441 год ВЭ. Мордор оказывается под контролем Гондора.

В **Третью эпоху** центров темного притяжения два: Саурон и Саруман.



Орки — самые недорогие и массовые рабы Темных Властелинов.

1050 год ТЭ. На юге Сумеречья Саурон строит Дол-Гулдур; на Лес падает Тень.

1300 год ТЭ. Основание Ангмара — королевства назгулов.

1974 год ТЭ. Силы Ангмара уничтожают остатки Северного княжества.

1975 год ТЭ. Ангмар razорен.

1980 год ТЭ. Назгулы возвращаются в Мордор и вытесняют оттуда Гондор.

2002 год ТЭ. К Мордору присоединен Минас Моргул, бывший Минас Итиль.

2759 год ТЭ. Саруман обосновывается в Изенгарде.

2941 год ТЭ. Саурон изгнан из Дол-Гулдура и возвращается в Мордор.

3018 год ТЭ. Гэндальф раскрывает предательство Сарумана.

3019 год ТЭ. Империи Саурана и Сарумана погибают.

В **Четвертую эпоху** большинство человеческих народов Востока и Юга, прежде служивших Саурону, заключает мир с победителями. Орки и прочая нечисть, видимо, постепенно истребляются.



Общественное устройство

Ангбанд, как империя древности, наиболее эпичен и грандиозен. Столпы правления Моргота — деспотизм и жестокость. Как и у персидского царя, у него есть сатрапы, наделенные своей волей: Саурон, балрог Готмог, дракон Глаурунг.

Саурон и Саруман развивают замысел Моргота. На примере их государств Толкин описал универсальную модель тоталитарной державы, где личность полностью подчинена режиму. В отличие от Моргота, у Сарумана и Саурана нет приспешников — только рабы. Обезволены даже могущественные назгулы.

Правят оба повелителя по-разному. Саурон жестоко карает неповиновение, ему служат из страха. Темницы Барад-Дура — место, откуда не возвращаются. Сходство с тоталитарным диктатором дополняется главным атрибутом, одновременно обликом и именем Саурана — Всевидящим Оком. Око видит не только за пределами Мордора, но и внутри его, следит за рабами. Как тут не вспомнить Большого Брата...

Саруман, прирожденный политик, действует хитрее. Рабы Изенгарда не понимают, что они рабы. Урук-хай хвалятся, что Белая Длань кормит их человечины, а дунландцы верят, что ведут праведную войну против роханских «оккупантов». Тоталитаризм Сарумана достиг качественно нового уровня, он скрыт, завуалирован. Маг не подавляет волю, а усыпляет ее, манипулирует сознанием. Чарующий голос Сарумана — символ его политики. Да, и Моргот, и Саурон употребляли ложь — чего стоит, например, разращение нуменорцев! — однако чаще всего они использовали грубую силу. Власть же Сарумана зиждется на «пиар-кампаниях»: и то, как он долго обманывал Белый Совет и притворялся другом Роухана, и двойная игра с Сауроном, и беседа в уже разоренном Изенгарде...

Орки в такой системе — шестеренки огромного механизма. Их место зависит от физических качеств: крупные и сильные становятся воинами (урук),



Саруман выступает с предвыборной речью.

мелкие — чернорабочими (снага). Можно вспомнить и сарумановы опыты по выведению урук-хай — «сверхсолдата» тоталитарной страны.



Экономика

Экономика Мордора многоукладна: здесь были развиты и сельское хозяйство, и промышленность. Землю возделывали рабы — на юге Мордора, у моря Нурн. Промышленность как таковая во «Властелине Колец» не изображается, но ясно, что она есть, и в большом количестве: огромные армии должны были обеспечиваться вооружением, для производства которого нужны были и кузницы, и рудники. Вероятно, сырье, как и немалую долю продовольствия, поставляли данники Мордора. И конечно же, не последнее место занимало разорение захваченных территорий.

В Изенгарде земледелия, видимо, не было: его заменяли поставки провианта от дунландцев и из Ширы. Промышленность же заметна даже больше, чем в Мордоре: она служит символом «преображенного Изенгарда».

На чем держался Ангбанд, менее понятно. Земледелием заниматься негде — крайний север! — торговать не с кем. Дань от еще малочисленных людей и грабежи вряд ли могли полностью обеспечить столь мощную державу. Что же до отдельных орочьих племен, то они вполне могли прокормиться охотой и разбоем.



Как ни многообразны нечеловеческие государства Средиземья, но и у них есть общие черты. Для «добрых» земель такой признак — традиционность. Эльфы, гномы, хоббиты не меняются, не склонны к революциям и реформам. Темным империям присущи постоянное изменение и прогресс. Сама история Врага — это непрерывная трансформация, смена обликов. С другой стороны, эта изменчивость становится такой же «традиционной» чертой для орков, как и неприязнь к реформам — у хоббитов. Выходит, главная особенность нечеловеческих рас Средиземья состоит в другом: они вписаны в жесткую систему координат, они не просто не меняют привычного устройства (или, напротив, меняют его ежечасно, что также можно считать своеобразным общественным укладом) — они не меняют мировоззрений. Оттого эльфы будут вечно воевать с орками, орки — с гномами, а хоббиты будут сидеть в уютных норках и писать Алуру Книгу Западного Крома...

Хранитель информатория — Борис Невский

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ



Прислать свои вопросы для нашего информатория вы можете на электронный или почтовый адрес «МФ».

ЗАПРОС

Недавно узнала, что Айзек Азимов был не только писателем, ученым-химиком и популяризатором науки, но и богословом. Какие богословские труды он написал?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Елена

ЗАПРОС

Недавно прочитал «Крестовый поход Либерти» Джеффа Грабба из цикла Starcraft. Какие еще книги входят в цикл, когда их издадут у нас?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Вячеслав

ЗАПРОС

По вашему совету прочел одну из книг о Плоском мире. Спасибо!!! Приобрел «Последнего героя». Будут ли издаваться в России другие иллюстрированные книги Терри Пратчетта?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Артем Сальников

ОТВЕТ

Называть Айзека Азимова истинным богословом, пожалуй, нельзя, ведь знаменитый фантаст никогда не скрывал своих атеистических взглядов (если выражаться точнее, он был агностиком). Просто Азимов, автор огромного количества научно-популярных трудов, уделит в них внимание и вопросам религии.

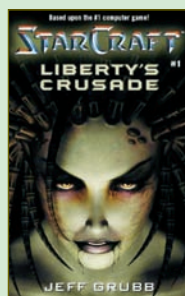
В 1967 и 1969 годах появились две его книги, которые в переработанном виде составили объемный труд *Asimov's Guide to the Bible* (1981).

В двухтомнике автор касается основных ветхозаветных и евангельских сюжетов, идей и образов. Еще в советское время сокращенная версия первого тома увидела свет на русском языке под названием «В начале». В изданном у нас отрывке Азимов акцентировал внимание на происхождении мира и человека, рассматривая первые одиннадцать глав Библии с точки зрения науки — истории, астрономии, биологии. В 2007 году издательство «Центрполиграф» познакомило отечественного читателя с полной версией двухтомного «богословского» труда Азимова: «Путеводитель по Библии. Ветхий Завет» и «Путеводитель по Библии. Новый Завет».

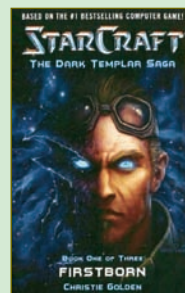


«Богословский» труд Айзека Азимова.

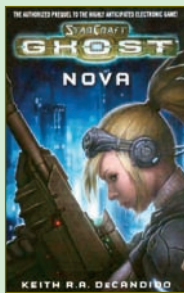
ОТВЕТ



На основе знаменитой стратегической игры Starcraft, которая повествует о бесконечных битвах звездных рас терран, протоссов и зергов, пока написано семь книг. Большинство из них не связаны между собой сюжетом или героями: романы Джеффа Грабба «Крестовый поход Либерти» (2000), Габриэля Места *Shadow of the Xel'Naga* (2001), Трейси Хикмэна *Speed of Darkness* (2002), Кейта Декандидо *Nova* (2006), Аарона Розенберга *Queen of Blades* (2006) и сборник Хикмэна и Места *The Starcraft Archive* (2007) рассказывают о различных событиях вселенной Starcraft.

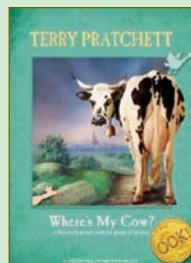


Но в мае 2007 года американское издательство Pocket Star выпустило роман Кристи Голден *First Born*, который положил начало циклу «Темный храмовник». Приключения археолога Джейка Рамсея, ставшего хранителем наследия погибших протоссов, составляют взаимосвязанную трилогию. На русском пока выходил только роман Грабба. Из-за не слишком высоких продаж издание других книг из игровой вселенной Starcraft было приостановлено.

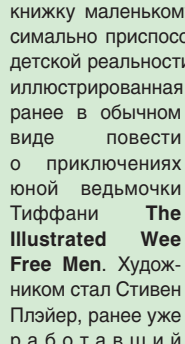


ОТВЕТ

Издательство «Эксмо» обещает выпустить в России все книги Терри Пратчетта о Плоском мире, включая детские и иллюстрированные. Кроме «Последнего героя», полноценным соавтором которого выступил художник Пол Кидби, таких книг имеется еще две — обе из серии детских историй о Плоском мире.



Повесть *Where's My Cow?* (2005) с иллюстрациями Мелвина Гранта рассказывает о том, как командор Стражи Анк-Морпорка Сэмюэль Ваймс читает детскую книжку маленькому сыну, пытаясь максимально приспособить ее к совсем не детской реальности. В 2007-м появилась иллюстрированная версия выходившей ранее в обычном виде повести о приключениях юной ведьмочки Тиффани *The Illustrated Wee Free Men*. Художником стал Стивен Плэйер, ранее уже работавший с Пратчеттом над атласом *The Streets of Ankh Morpork*, а также бывший дизайнером телефильма «Санта-Хрякус».



Много картинок и в еще одной детской повести Пратчетта *Wintersmith*, однако официально иллюстрированной книгой она не считается.





МАШИНА ВРЕМЕНИ

ИСТОРИЯ И МИФОЛОГИЯ, НАУКА И ТЕХНИКА

139



144



149



Хронология фантастики: Бородино: смешались в кучу кони, люди и метеориты; Энтепрайз отправился в мрачные глубины далекого космоса, а в Калуге родился человек, без которого этого никогда не случилось бы; маленький человечек с волосатыми ногами сделал «туда и обратно»; люди потерпели авиакатастрофу над таинственным островом — в оригинале «потерялись», а по-русски «остались в живых», и родился ушастый негр, известный нам, как Агент J.



Если бы: Нам бы, нам бы, нам бы всем на дно. Зачем зарабатывать плоскостопие, если можно махать ластами? В океане полно еды, а полезных ископаемых хватит как минимум на две индустриальные революции. Под водой тихо, прохладно и легко. Места хватит для всех. Почему же тогда люди до сих пор не переселились в глубинные города? И почему фантастам не дает покоя перспектива освоения океана? Разбираемся с этим в рубрике «Если бы».

Вперед в прошлое: Рядом с вами возник портал во времени, и оттуда вывалился средневековый рыцарь. Что делать? Если вы плохо говорите на старофранцузском, лучше сразу пригласите его за стол. Над меню придется подумать. Гайдаевский Иван Васильевич с удовольствием уплетал кильку и пил водку, но если бы у Шурика была кола, царь говорил бы «Лепота» уже под наркозом на реанимационном столе. Пожалейте желудок гостя из прошлого. Угостите его чем-нибудь привычным, средневековым. А чем именно — узнаете из статьи о средневековой кухне.

Арсенал: В Америке умеют делать хорошее оружие. Вернее, умели. Тысячу лет назад. Саркабаны с кураре: дело труба. Фукия, ханкю, суйцзянь, фукибари — что это? Сбитая кодировка, или компактное оружие? Нуклеус: ядерное оружие древнегреческого грека. Болас: веселая карусель. Кошка на веревке — друг человека на лошади. Об этом и о многом другом читайте в статье про экзотическое метательное оружие.

Эволюция: Не имей сто друзей, а имей полный магазин патронов. Убедительнее предупредительного выстрела может быть только предупредительная очередь. Пуля — дура, но 600 пуль в минуту не могут ошибаться. Все эти народные мудрости — про автоматическое оружие. Наглядная иллюстрация закона перехода количества в качество. Маленькие куски металла, перекроившие политическую карту 20 века. Давайте взглянем на их родословную.

Михаил Попов, редактор

Хронология: ENTERPRISE — LOST 138

Если бы: ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ 139

Вперед в прошлое:
МЕНЮ В «ГАРЦУЮЩЕМ ПОНИ» 144

Арсенал: ВЫЛЕТИТ — НЕ ПОЙМАЕШЬ 149

Эволюция: ОДНА ПУЛЯ — НЕ ВОИН 154

Кунсткамера 156

Архивы ворошил Александр Чекулаев



ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ



2 сентября

Родился **Андрей Петров** (1930—2006), русский композитор, автор музыки к фантастическим фильмам «Человек-амфибия», «Его звали Роберт», «Старая, старая сказка», «Синяя птица», «Предсказание» и др.

3 сентября

В 2112 году на фабрике Matsushita Robot Factory будет собран и запущен робокот **Доразмон** — герой одноименных манги и аниме-цикла.



5 сентября

В 1812 году, прямо накануне знаменитого Бородинского сражения, в месте расположения русской армии упал метеорит весом около 325 граммов.

8 сентября

В 1966 году на канале NBC начался показ культового фантастического сериала «Звездный путь» — вероятно, самого известного и почитаемого НФ-телешоу в истории.



14 сентября

В 2000 году в альтернативной реальности мультикультурной империи Ордусь оперативник Багатур Лобо и сотрудник этического надзора Богдан Оуянцев-Сю раскрыли дело о подпольном производстве психотропного магического приворотного средства «Лисьи чары» (Хольм Ван Зайчик, «Дело лис-оборотней»).



17 сентября

Родился **Константин Циолковский** (1857—1935), русский ученый и изобретатель, основоположник космонавтики, мыслитель и писатель-фантаст. Автор книг «На Лу-



не», «Изменение относительной тяжести на Земле», «Грезы о Земле и небе и эффекты всемирного тяготения», «Вне Земли» и др.

20 сентября

В 2000 году ядерным взрывом был уничтожен Токио-2 (аниме-сериал «Евангелион»).

В 2468 году на планете Тень (Shadow) в семье ранчиро родится известный галактический авантюрист, капитан звездолета «Серенити» **Малкольм Рейнольдс** (фильм «Миссия «Серенити»»).



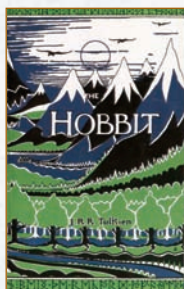
21 сентября

Родился **Дмитрий Биленкин** (1933—1987), русский писатель и журналист, мастер НФ-новеллы и один из ярчайших представителей советской фантастики. Автор сборников «Марсианский прибой», «Ночь контрабандой», «Проверка на разумность», «Снега Олимпа», «Лицо в толпе», «Сила сильных», «Приключения Полюнова» и др.



В 1937 году вышло в свет первое издание знаменитого романа-сказки «Хоббит» Джона Рональда Руэла Толкина.

В 1963 году родилась **Кэрри Уайт**, девушка-телекинетик, в приступе безумия уничтожившая большую часть родного городка Чемберлен, многие жители которого относились к ней с неприязнью (Стивен Кинг, «Кэрри»).



22 сентября

В 1986 году начался показ фантастического сериала «Альф» — популярного ситкома о буднях обычной американской семьи, приютившей в своем доме мохнатого инопланетянина-юмориста.



В 2004 году самолет компании Oceanic (рейс 815) терпит катастрофу над Тихим океаном, в результате чего выжившие при падении пассажиры оказываются на полном пугающих загадок таинственном острове (сериал «Остаться в живых»).



24 сентября

В 1235 году японский генерал Йорицуме и его армия наблюдали близ Киото движущиеся в небе светящиеся объекты. Военачальник считал, что это звезды смещаются под влиянием сильного ветра. Ныне данный случай считается одним из самых ранних свидетельств знакомства человека с НЛО.

25 сентября

В 1968 году родился американский киноактер **Уилл Смит** — звезда фантастических блокбастеров «День независимости», «Люди в черном 1,2», «Дикий, дикий Вест» и «Я, робот». На подходе — футуристический триллер «Я — легенда» по роману Ричарда Мейтсона с его участием.



В 2025 году на Земле будет зафиксировано последнее умышленное убийство (НФ-боевик «Разрушитель»).

26 сентября

В 1955 году в океане к югу от Бермуд была обнаружена яхта Соппетара IV. Судно находилось в полном порядке, но ее экипаж исчез — и судьба его неизвестна до сих пор. Этот случай считается одной из канонических загадок Бермудского треугольника.

30 сентября

В 1998 году вышла в свет компьютерная игра **Grim Fandango**, действие которой происходит в Стране Мертвых — одна из лучших мистических гейм-адвенчур в истории и первый квест от студии LucasArts, выполненный в трехмерной графике.





РЫБЫ ЗА ОКНОМ

ПОДВОДНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Ах, сударь, оставайтесь тут, живите в лоне морей! Тут, единственно тут настоящая независимость! Тут нет тиранов! Тут я свободен

*Капитан Немо
(Жюль Верн, «Двадцать тысяч лье под водой»)*

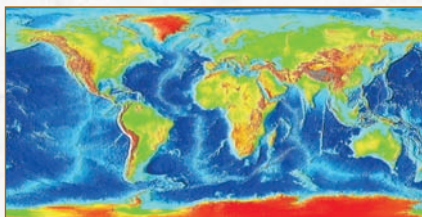
Без еды человек может прожить месяц, без воды — неделю, а без воздуха — несколько минут. По крайней мере, так нас учат в школе.

Пессимисты-футурологи утверждают иначе: мол, скоро в погоне за лакомым кусочком еды человек сможет жить без воздуха всю жизнь, а без воды не протянет и дня. Если в атмосфере будет растворена вся таблица Менделеева, находиться на улице станет, мягко говоря, неудобно. Наиболее логичное в данной ситуации действие — закопаться поглубже — вовсе не становится самым разумным. Технологии завтрашнего дня позволят людям без особого риска селиться под водой — поближе к рыбным деликатесам и нефти.

По просьбам наших читателей мы спускаемся на дно морское — туда, где, если верить некоторым ученым и фантастам, будут обитать наши потомки. Но стоит ли лезть в воду, не зная броду? Давайте разберемся — как именно будет выглядеть быт акванавтов и есть ли смысл в жизни под волнами?

Срочное погружение

Почему, собственно, человечеству придется уйти с суши под воду? Мировой океан покрывает около 70% планеты и может быть идеальным решением проблемы перенаселения. Если технологии еще не позволяют людям эмигрировать на другие планеты, но дают возможность строить недорогие и надежные под-



Карта океанских глубин. Фотосинтез, дающий наибольшее разнообразие жизни, происходит на глубинах до 200 метров. Все, что глубже, — «сумеречная зона».

водные города, то почему бы кое-кому не прописаться на старых добрых «семи футах под килем»?

Теории о неких катастрофах (загрязнении воздуха, вирусных эпидемиях, атомных войнах и т. п.) не выдерживают никакой критики. Они автоматически исключают проблемы с перенаселением — ведь при событиях такого масштаба часть человечества неизбежно погибнет. Зачем тогда выжившим прятаться в воду — среду опасную и враждебную для большинства млекопитающих?

В «Маракотовой бездне» Конан Дойля жители Атлантиды, предвидевшие гибель своей страны, построили Храм Безопасности — нечто вроде бомбоубежища из игры Fallout, непроницаемого для воды. Когда их материк ушел на дно, они продолжали жить в Храме около восьми тысяч лет — причем, имея самые передовые технологии, даже и не помышляли о возвращении на поверхность.

Загрязнение атмосферы? Но позвольте — ведь из воздуха зараза попадет и в воду! Не проще ли защищаться от кислотных дождей на суше, чем плавать в море кислоты? От радиации, вирусов или нашествия инопланетян легче скры-

ВРЕМЯ

Акваланг позволяет человеку погружаться на глубину не более 313 метров (рекорд 2003 года), жесткий скафандр увеличивает ее примерно вдвое. Мировой рекорд погружения без акваланга составляет 183 метра (30 июня 2005 года бельгиец Патрик Мусиму нырнул около Хургады на 209 метров — правда, по собственной методике, без официального судейства). На такой глубине каждый сантиметр тела испытывает давление около 20 кг. Легкие сжимаются до размеров яблока, пульс снижается, кровь из легких попадает в горло, лопаются плохо запломбированные зубы. Но эти еще не предел. Испанские ученые смоделировали погружение в барокамере — добровольцы выдержали «глубину» в 705 метров.



Патрик Мусиму: «Рекорд у меня в руках!» (замер производился специальным дайверским компьютером Suunto).

ваться под землей, однако в долгосрочной перспективе подземные убежища неудобны. Люди становятся зависимы от источников воды и ограничены в передвижении (только по заранее проложенным тоннелям либо с помощью «подземных лодок», скорость которых традиционно невелика), что, в свою очередь, затрудняет разработку полезных ископаемых и резко увеличивает уязвимость перед внешними угрозами.



«Капитан Немо и подводный город» (1969) — киносиквел известного романа. Оказывается, Немо построил еще и Темплемер — подводный город-утопию.

Разумнее всего жить под землей, а передвигаться по ее поверхности. Это подходит почти для всех сценариев Апокалипсиса. Даже капитан Немо с его «Наутилусом», способным плавать автономно многие годы, организовал себе базу не на дне, а под уединенным вулканическим островом.

Так почему же фантасты стремятся отправить людей под воду? Животная биомасса океана превышает биомассу суши примерно в 30 раз (основной объем сухопутной жизни занимают растения). Толщина земной коры здесь значительно меньше, чем на материках, что дает доступ к несметным сокровищам — от нефтегазовых полей до месторождений металлов. Наконец, на дне находятся солидные запасы гидрата метана — «энергосителя будущего».



Подводные войны мало чем отличаются от звездных (AquaNox).

Именно из этих соображений исходили создатели игровой серии **Archimedean Dynasty/AquaNox** (1996—2003) — пожалуй, самых известных фантастических «подводных симуляторов». Их сюжетная концепция такова: к концу 21 века запасы полезных ископаемых на суше истощились. Люди стали активно осваивать океан. Усиливающаяся конкуренция за ресурсы привела сначала к локальным конфликтам, а потом — к глобальной ядерной войне. Последовавшая за ней ядерная зима сделала сушу непригодной для обитания. К 27 веку остатки человечества перебрались под воду.

Дары моря

Коммерция — двигатель прогресса. В наше время большинство технологических прорывов делается не в закрытых правительственных институтах,

а в лабораториях транснациональных корпораций. Если частные полеты в космос начнут приносить прибыль, мы с вами будем проводить отпуска на Луне. Если ставить нефтяные вышки на дне морском окажется выгоднее, чем в пустыне, — готовьтесь к погружению.

Отправной точкой в технологии создания подводных фабрик могут стать современные нефтегазовые платформы. Пальма первенства здесь принадлежит нашей стране — вернее, Советскому Союзу, который начал строить город-остров «Нефтяные камни» (Каспийское море, 110 км. от Баку) в 1948 году.



Нефтяные камни.

Сейчас эта платформа — если ее так можно назвать — представляет собой сеть обветшавших эстакад (для движения транспорта открыто только 50 км дорог), поселок с 2-, 3-, 9- и 16-этажными домами, электростанцией, котельной, магазинами, больницей, аптекой, столовой, общежитием, гостиницей, клубом, хлебозаводом, лимонадным цехом, детским садом, библиотекой и футбольным полем.

Другие добывающие платформы имеют гораздо более скромные размеры, хотя им принадлежит несколько «самых-самых» рекордов. Например, платформа «Петроний» в Мексиканском заливе считается самой высокой структурой, возведенной человеком. Этот монстр возвышается над водой на 75 метров, а длина его бетонных «ног» составляет 534 метра.

Для нефтегазовых платформ максимальная глубина рентабельности составляет порядка 2 километров. Нефть постоянно дорожает, поэтому, в теории, однажды может наступить момент, когда увеличивать длину опор станет дороже, чем обеспечивать герметичность «жилой» зоны, и платформы уйдут под воду. Так появятся первые настоящие «подводные го-

рода» — вначале рассчитанные лишь на посменную работу (как и в случае с некоторыми современными платформами, жилые зоны могут располагаться отдельно от добывающих), а впоследствии, возможно, и на постоянное проживание людей.



Морин Альфа, высота 241 метр.

Семь футов под килем

Как могут выглядеть подводные города? Представьте себе современную подводную лодку, рассчитанную на многомесячное плавание в погруженном состоянии. Казалось бы: уберите оружие с двигателями, добавьте бытовых удобств, закрепите ее на грунте — и дело в шляпе? Увы, все гораздо сложнее.

Почти все отечественные подлодки имеют двойной корпус (в отличие от американских, щеголяющих в одной «рубашке») — внешний, «мягкий», придающий лодке обтекаемую форму, и внутренний, рассчитанный на сопротивление чудовищному давлению. Российская конструкция гораздо более затратная, однако она снижает шумы лодки, позволяет устанавливать часть оборудования между корпусами (экономя место в отсеках) и защищает внутренний корпус от некоторых воздействий —



Проект 705 «Лира» и К-278 «Комсомолец» погружались на глубину свыше 1 километра (правда, жесткий корпус после этого приходилось чинить).

например, когда субмарина пробивает, вернее продавливая лед.

Нужно ли все это подводному городу? И да, и нет. Российские подлодки успешно «ныряли» на 1000 метров (а по слухам, и на все 1300), однако могли пребывать там очень недолго. Попытки сделать субмарину более «глубоководной» неизбежно превращают ее в батискаф.

Действительно, подводному жилищу не нужны обтекаемые формы. Жесткие корпуса подлодок имеют круглое сечение (благодаря которому вода сжимает их равномерно, а не продавливает в отдельных местах), однако сферическая форма гондолы батискафа распределяет давление еще более эффективно.

Второй, мягкий корпус пригодился бы подводному дому для защиты от самых разных воздействий (столкновений с плавающими аппаратами, падения «мусора» сверху, аварий на трубопроводах и т. д.), но на практике дешевле будет возвести вокруг дома прочный сеточный каркас.

Таким образом, идеальный подводный дом — это шар. Для сохранения жесткости корпуса вместо иллюминаторов лучше всего использовать телекамеры. С ролью причала отлично справится старый добрый «подводный колокол», доработанный для использования на больших глубинах.



Гондола батискафа «Триест».

В романе «Подводный город» Фредерика Пола и Джека Уильямсона (1958) расселение человека под водой стало возможным благодаря изобретению иденита — материала, способного выдерживать любые давления. В реальности самые прочные корпуса для подводных лодок и батискафов изготавливаются из титана. В ближайшем обозримом будущем только этот металл сможет стать «строительным кирпичом» для подводных городов. Примечательно также, что россыпные месторождения титана находятся в береговых зонах.

Надежность такого «дома» зависит от того, насколько точно соблюдена его сферическая форма. Отклонение кри-

визны поверхности на несколько сантиметров увеличит давление в этой точке на 30%. Так как речь идет о давлениях около тонны на квадратный сантиметр, производство глубоководных аппаратов стоит огромных денег (цена высококлассных подлодок исчисляется миллиардами долларов). Для сравнения — предполагаемая стоимость облета Луны «космическим туристом» на корабле «Союз» составляет около 100 миллионов долларов с человека (по оценке компании Space Adventures).



Дон Уолш и Жак Пикар внутри «Триеста».

Возникает вопрос — неужели постройка глубоководных городов будет коммерчески оправданной? Если речь идет о глубинах свыше одного километра, то в ближайшие 10—20 лет ответ один — нет. В 1960 году швейцарско-американский батискаф «Триест» покорил глубину в 10916 метров (Марианская впадина), однако акванавты провели на дне всего 12 минут. За прошедшие 47 лет не было создано ни одного аппарата, способного повторить данный рекорд.

Космическая станция может обойтись дешевле, чем подводный город. Да и стоит ли нам стремиться вглубь? Расположение домов и коммуникаций на скальном грунте нельзя назвать безопасным. Мы еще очень мало знаем о геологии дна Мирового океана, но даже малейший сдвиг его поверхности может привести к катастрофическим последствиям для подводного города.

В этом смысле самый крупный океан планеты — Тихий — мало пригоден для «придонной» колонизации, ведь вдоль Австралии, восточного побережья Азии и западного берега обеих Америк расположено так называемое «Огненное кольцо» — зона, где происходит до 90% сильнейших землетрясений планеты.

Выход все же есть. При необходимости разработки глубоких месторождений жилые сферы буровых «платформ» могут устанавливаться на глубинах до 1 ки-



Тихоокеанское огненное кольцо. Если люди и будут заселять океан, то здесь — в последнюю очередь.

лометра, а их основание уходит вниз еще на 2—3 километра. Использование батискафных поплавков (емкостей с легкой и несжимаемой жидкостью — например, бензином) и бетонных опор в сочетании с якорными тросами сделает такой город практически «непотопляемым». Он будет недостижим для штормов и айсбергов. Все остальное — дело техники.



Подводное извержение вулкана (к югу от Японии, апрель 2006).

Кроме всего прочего, атланты давно научились разлагать атом, и хотя освобождающаяся при этом энергия значительно меньше, чем предполагали наши ученые, все же она настолько велика, что служит им неисчерпаемым источником энергии.

Артур Конан Дойль, «Маракотова бездна» (1929)



Город Ото Гунга из «Звездных войн». Силловые поля создают дома — «пузыри».

Это интересно

Толщина стальных стенок сферы батискафа «Триест» составляла 12,5 сантиметров. Он был сконструирован с солидным запасом прочности и мог бы выдержать и более экстремальное погружение. Иллюминаторы были изготовлены из плексигласа (из него также делают щиты для хоккейных катков).



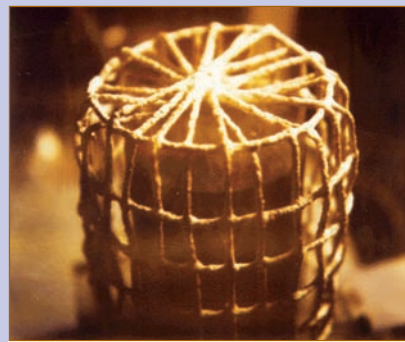
SEALAB I.

Глубина около 1000 метров выгодна для расположения подводных городов еще и потому, что рядом с ней (в умеренном климате — мельче, в тропическом — глубже) зачастую находится «подводный зву-

ковой канал» — глубина, на которой акустические волны распространяются с минимальной скоростью, но на максимальные расстояния в сотни и тысячи километров.

Посредством электролиза морской воды и осаждения солей на электродах (гидрооксид магния, карбонат кальция) можно получить «морской бетон» сикрит (seacrete) — более плотный и прочный, чем обычный бетон. К сожалению, стоимость получения 1 кг этого вещества пока велика — свыше 1 доллара.

В 1965 году астронавт и акванавт Скотт Карпентер провел в SEALAB II 30 дней. Когда ему позвонил Президент США Линдон Джонсон, чтобы поздравить с этим достижением, произошел конфуз. Карпентер находится в декомпрессионной камере с гелием, поэтому его писк звучал совершенно непереводимо.



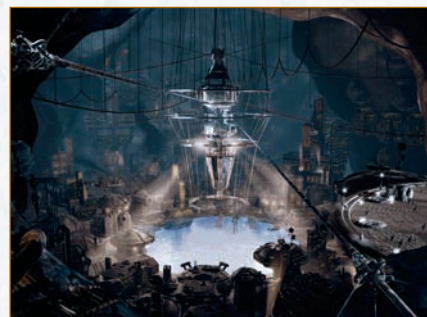
«Сикрит».

Кислород будет вырабатываться электролизом воды, электричество — атомным реактором, плавучими солнечными батареями или тепловыми двигателями, работающими на разнице поверхностной и глубинной температур воды, а углекислота будет нейтрализоваться абсорбентом. Пресную воду дадут фильтры обратного осмоса. Транспортировка людей и грузов может осуществляться грузовыми подводными лодками (гигантскими танкерами — батискафами), либо лифтами на манер «космических» — с герметичными кабинами и сверхпрочными тросами.

При разработке полезных ископаемых не следует забывать о возможности обнаружения пустот в плотном скальном грунте. То, что трудно сделать человеку, вполне под силу природе: глубоко залегающие пещеры в сейсмически стабильных районах океанического дна способны выдержать колоссальное давление воды и предоставить людям отличные условия для жизни.

Выход «подводных горожан» наружу будет крайне ограничен. Инженерные работы достанутся радиоуправляемым роботам либо водолазам в жестких скафандрах. Повышение давления воздуха внутри жилых помещений для ослабления нагрузки на стены возможно, но нежелательно, поскольку это резко удорожит содержание подводных домов и уменьшит комфортность жизни акванавтов.

Все вышеописанное технически возможно, но, увы, коммерчески нереально. Подводные поселения требуют многомиллиардных затрат. Жизнь в них сопряжена с огромным риском, а неизбежная «солдатская» дисциплина и минимальный уровень комфорта (в экранизации романа Майкла Критчона «Сфера» акванавты жили в чем-то вроде высокотехнологичной подводной виллы — но ведь это же фантастика!) сделают подводные поселения привлекательными разве что для преданных защитников человечества (X-COM: Terror from the Deep) или мазохистов-самоубийц.



Город Атакама (AquaNox 2) был построен в огромной пещере на глубине 5285 метров.


Дом, милый дом

Опыты с подводными поселениями стали массово проводиться после Второй мировой войны. Пионером здесь был Жак-Ив Кусто. Финансирование шло от французских нефтяников, мечтавших

НОМЕР С ВИДОМ НА МОРЕ

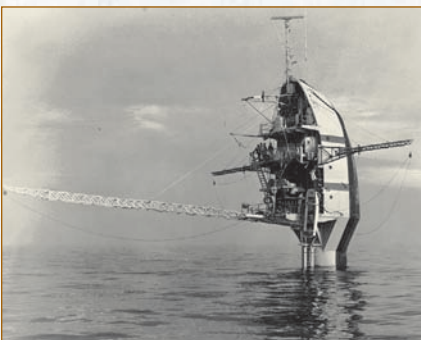
В Дубаи (ОАЭ) строится первый в мире 10-звездочный подводный отель «Гидрополис». На 20-метровой глубине Персидского залива расположатся 220 номеров с прозрачными плексигласовыми стенами. Сообщение с «большой землей» осуществляется по железнодорожному тоннелю. Открытие отеля было назначено на конец 2007 года, но недавно его отложили, так как арабы хотят обеспечить гостям максимальную безопасность. Нечто похожее хотят организовать китайцы к Олимпиаде 2008 года — правда, стоимость обычных номеров предполагается сделать более «демократичной», на уровне пятизвездочных гостиниц.




 Гидрополис строит немецкий архитектор Иохим Хаусер.

опустить свои добывающие платформы поближе к источнику сырья. Изначальный проект «Станции континентального шельфа» был крайне амбициозен (постоянное проживание группы людей на глубине 300 метров), но реализация оказалась гораздо скромнее.

Коншельф 1 был возведен (хотя правильнее было бы сказать — опущен) на глубине 10 метров близ Марселя. Два акванавта прожили в нем неделю, испытывая новые дыхательные смеси на основе гелия.



 Уникальный инструмент исследования океана — платформа FLIP. Судно, затопляемое вертикально. Почти сто метров под водой, 17 — на поверхности.


Коншельф 2 построили годом позже в Красном море близ Судана. Шестеро людей провели целый месяц на глубине от 10 (мелководный дом) до 26 (глубоководный дом) метров. Эта «океаническая вилла» включала в себя гараж для субмарины (прозванной «ныряющее блюдо») и «акулоубежище» — клетку из прочных стальных прутьев. Воздух, еда и пресная вода подавались сверху коман-

дой поддержки. Фильм, снятый Кусто об этом эксперименте, получил «Оскар» как лучшая документалистика года.

Вершиной подводного градостроительства Кусто стал **Коншельф 3** (1965, Средиземноморье). Эта станция была наиболее автономной. Она представляла собой огромный стальной шар, установленный на глубине 100 метров, внутри которого были все удобства: кухня, спальная, санузел (включая душ), лаборатория и даже подводная оранжерея. В доме также имелась телефонная связь с поверхностью и макет буровой установки, на которой шесть акванавтов отрабатывали технику добычи нефти под водой.

Акванавты дышали гелиоксом — смесью из гелия и кислорода. Его плотность гораздо ниже, чем у воздуха, поэтому акванавты говорили друг с другом фальцетом, а лабораторные лягушки пели как канарейки.



 Jules Undersea Lodge (Флорида). Единственный в мире подводный отель.

Американские ВМС решили не отставать от французов и в 1964—65 годах построили близ Бермуд несколько версий лаборатории **SEALAB**. Припасы для акванавтов доставлялись дрессированным дельфином Таффи. Закончился этот эксперимент не очень хорошо — лабораторию решили опустить на 185 метров, она начала протекать, и один из акванавтов, вышедших, чтобы залатать трещины, трагически погиб (подозревается диверсия, все материалы до сих пор засекречены).

В 1966 году американские экологи построили станцию **Hydrolab**, а три года спустя NASA организовала подводную лабораторию **Tektite** для «обкатки» условий



 Спальная и кухня лаборатории Aquarius.

проживания в космическом корабле. Подобные эксперименты шли по всему свету: кубинско-чешское «Карибское море-1», болгарский «Хеброс-67», польская «Медуза», немецкий «Мальтер» и «Гельголанд», итальянская «Атлантида», канадская «Сублимнос», советские «Ихтиандр-66», «Садко», «Спрут» и «Черномор».

Вскоре энтузиазм исследователей угас. Выяснилось, что создание подводных поселений стоит огромных денег, их эксплуатация очень рискованна, а дистанционно управляемые аппараты справляются с глубоководной работой гораздо лучше людей. В настоящее время действует только одна подводная лаборатория — американский **«Аквариус»**, используемый для исследования коралловых рифов и симуляции космических миссий.



Правда о подводных поселениях такова: сейчас они никому не нужны. Имитацию невесомости проще и безопаснее осуществлять в бассейне (например, в гидролаборатории Звездного городка). Нефтяникам привычнее строить гигантские добывающие платформы, а не выбрасывать деньги на сомнительные подводные авантюры. Богатые туристы будут посещать подводные отели лишь до первого несчастного случая — как это было с «Конкордом». Мечта Кусто может сбыться лишь тогда, когда человечество доберется до спутника Юпитера — Европы, под поверхностью которого, вероятно, скрыт океан. Если нам не суждено стать «ангелами моря» на своей планете — то, может быть, повезет за ее пределами? 

Михаил Попов



СЧАСТЬЕ — ЕСТЬ

СРЕДНЕВЕКОВАЯ КУХНЯ

С тех пор как люди научились варить пищу, они едят вдвое больше, чем требует природа.

Бенджамин Франклин

...он должен был еще с несколькими белками ловить пылинки в солнечных лучах, а, наловив достаточное количество, просеивать их через тончайшее волосяное сито. Дело в том, что старуха считала пылинки нежнейшей вещью на свете, а так как жевать ей, оставшись совсем без зубов, было трудно, хлеб для нее пекли из пылинок.

Вильгельм Гауф, «Карлик Нос»

Отважные рыцари и прекрасные дамы, мудрые волшебники и сладкоголовые барды — все они хотят... есть.

Быт сказочных вселенных обычно списывается с условно-средневекового, поэтому посетителям таверны «Гарцующий пони» не подают к пиву чипсы, в меню драконов входят только невезучие принцессы, а эльфы пьют родниковую воду и закусывают ее фиалками.

С обывательской точки зрения кухню «Темных веков» принято считать примитивной и невкусной. Действительно, в те времена не существовало кулинарных техникумов и ресторанного гида Michelin.

Однако «высокая» французская кухня возникла не на пустом месте. В средневековье умели — и любили! — готовить.

В декабре 2006 года была опубликована статья о средневековой моде, а в марте 2007 — о фантастической еде. По многочисленным просьбам читателей, мы решили объединить эти две темы в одну. Мойте руки, усаживайтесь поудобнее — сегодня мы будем обедать по-средневековому.

Время обедать

Итак, представьте, что на календаре — дата в промежутке между 500 и 1500 годом. Привычного нам трехразового питания тогда еще не существовало. У простых людей день начинался очень рано. Трудяги не могли уделять много вре-



На кухне бардак, посуда на полу, зато фар-тук надеть не забыл.

мени завтрак, поэтому ограничивались глотком воды (пива, кто побогаче — вина) и куском хлеба. Обед, принимаемый около полудня, также был скуден: простое питье и легкая закуска, хотя для аристократов понятие «легкая» было весьма условным.

Ужин, проводившийся, в зависимости от конкретного региона и периода средневековья, в очень широком диапазоне времени (от 3 часов дня до полуночи), при наличии финансовых возможностей становился настоящей «обжираловкой». Причем это было не привычное нам «первое-второе-чай», а многократные перемены блюд, когда на стол выставлялись десятки тарелок с самой различной снедью.

Если ужин богачей приходился на праздник, то масштабы пиршества выходили за все разумные пределы. Здесь оживали греческие и римские традиции застолий, благодаря которым гостей с хроническими желудочными болезнями могли выносить из-за стола ногами вперед. В связи с этим некоторые монархи законодательно ограничивали состав и количество кушаний, выносимых к столу во время ужина. Русский обычай подавать по одному блюду за раз пришел в Европу лишь в 18 веке.



Это интересно

- После того как «черная смерть» выкосила половину Европы, мясо стало более доступным. Этому способствовали высвободившиеся рабочие места и превращение заброшенных полей в пастбища.
- Известный обжора, римский император Гелиогабал использовал в качестве приправы тертый жемчуг и «шутил» над гостями, подавая им блюда, сделанные из слоновой кости или нафаршированные битым стеклом. Когда его, наконец, убили (в туалете), тело императора попытались протолкнуть в канализацию, однако оно туда не пролезло.
- Чай появился в Европе лишь в конце 16-го, кофе — в начале 17 века. Тогда же на север Европы стали завозиться бананы.
- Чарльз Дарвин имел к животным не только научный, но и гастрономический интерес. В Кембридже он был председателем Клуба обжор, где еженедельно устраивались дегустации необычных блюд (однажды студенты съели даже старого филина). Путешествуя на корабле «Бигль», Дарвин поедал множество экзотической живности — от попугаев до броненосцев.



Ходят слухи, что мясо замерзших мамонтов пригодно в пищу. Но, по свидетельствам очевидцев, большинство туш разложились и воняли так сильно, что интерес к ним проявляли лишь собаки.

Естественно, церковь относилась к кревоугодию крайне отрицательно. Плотный завтрак считался проявлением плотской слабости, а обильный ужин — аморальным поступком. Однако даже «нормальная» вечерняя трапеза сегодня считалась бы избыточной. Людям, живущим по, фактически, одноразовому режиму питания, приходилось наедаться на сутки вперед.

Церковь делала некоторые послабления для больных, стариков и детей. В течение дня они могли питаться более основательно. Кроме того, работники, занятые тяжелым физическим трудом, устраивали регулярные «перекусы». Это также считалось кревоугодием, но здравый смысл подсказывал духовенству, что после одной миски похлебки человек не сможет весь день махать топором.

Самые строгие ограничения в распорядке питания накладывал пост: Великий, рождественский, двенадцатидневный (у католиков и в англиканской церкви —

по три дня четыре раза в год), по средам (предательство Иуды), по пятницам (распятие Христа), иногда даже по субботам (чти день субботний и святы его). Если сложить все это вместе, то получается, что житель средневековой Европы должен был поститься около 1/3 года.

Лозунг «Мясо — вредно» придумали вовсе не Ильф и Петров. Обойти строгие правила поста пытались не только миряне, но и само духовенство. «Порося, обратись в карася!» — взмолился монах, решивший оправдать свое обжорство «божьем чудом». Но настоящие чудеса творили повара, изготавливая фальшивых цыплят и яйца из икры, миндального молока и филе рыбы.

Печки-лавочки

Заходите, гости из будущего, не стесняйтесь. Вот наша кухня: самая крупная жилая комната, в центре которой (либо у стены, если она каменная) устроен очаг. Дым выходит через дыру в потолке. Выглядит довольно примитивно, однако такая конструкция позволяет максимально эффективно использовать тепло очага для обогрева помещения.



Кухня (гравюра из книги личного повара папы Пия V). Пускай вас не смущает высота шкафов и полок. Пропорции на таких изображениях соблюдались редко.

На деревянную балку обычно вешают большой котел, однако у нас его нет. Глиняные горшки мы ставим прямо на угли или разогретые камни очага. Рыба и мелкая дичь (белки и ежи, считавшиеся разновидностью свиней) обмазывается глиной и запекается прямо в очаге. Зерно можно отнести к мельнику, но нам дешевле перемолоть его самим — в каменных ступках. Да, вы правы — мы бедны.

В домах побогаче есть печи с дымоходами. Они почти всегда сложены у стены, а кухня отделена от обеденного зала (и уж тем более от жилых комнат). Чуть в стороне стоит маслобойка и миска для створаживания молока. Здесь лежат решетки для жарки, а тут — вертела разных размеров.

Кухонный стол только один — но очень большой. Кастриулы тяжелые, с длинными



Два крестьянина (поздний 14 век).

ручками (чтобы удобнее было вынимать их из печи). То же самое касается сковород и вафельниц. Еще здесь есть металлические треноги с крюками для крупной дичи и полный набор инструментов: ножи для свежевания, ножи для резки, деревянные ложки, черпаки, терки, соусницы... Зачем нужны решето и ступа? В наше темное время модно есть перетертую пищу.

Для сохранения продуктов их обычно провяливали на ветру, просушивали на солнце, либо изолировали от воздуха при помощи меда или жира. Копчение применялось реже — к рыбе и колбасам. Молоко ферментировали в сыр, масло сильно солили; яйца, рыбу и овощи закатывали в горшки с солью и уксусной кислотой.

Женщин на кухне вы не увидите. Около отдельной печи, где жарится туша быка, суетятся повара. Вот идет кладовщик. Там работают пекари, здесь машут топорами мясники, а тут гремят тарелками мальчишки-посудомойки. Слуги неустанно таскают дрова — для господской кухни их нужно очень много. Может показаться, что всем им повезло постоянно быть около пищи?

Действительно, звание королевского шеф-повара в средние века было очень



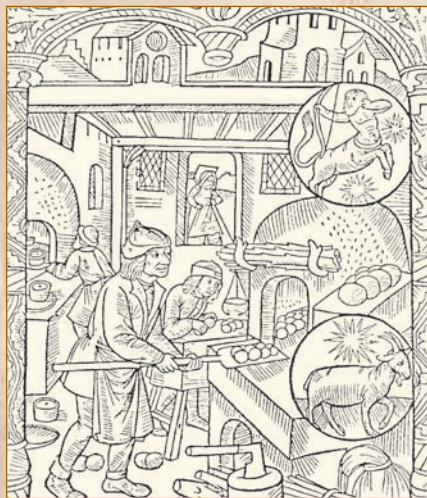
Жар от дров старались использовать как можно экономнее: рядом с котлом ставили дичь на вертелах. Работал даже теплый воздух — в хитромеханизме их автоматического вращения.

престижным. В подчинении у него находилось от нескольких сотен до тысячи человек, однако «низшее звено» средневековой кулинарии влачило жалкое существование. Поварята с обслугой редко покидали кухню, жили прямо там и спали на полу.

Голод — не тетка

В молитве «Отче наш» люди просят бога: «Хлеб наш насущный даждь нам днесь». На Руси издревле говорили: «Хлеб всему голова». Почему такое внимание к **хлебу**? Потому что он, без всякого преувеличения, был **главным пищевым продуктом средневековья**. В Европе один человек употреблял приблизительно около 1,5 кг хлеба в день.

Мука самого тонкого помола шла на белый хлеб для богатей. Тесто попроще



Пекари обычные и уличные, а также женщина, продающая хлеб. Круглая буханка была наиболее популярной.

ЕДИМ С ОГОНЬКОМ

В неурожайные годы с полей собиралось все, что было хотя бы отдаленно походило на злаки. В пищу шла даже самая плохая рожь, из-за чего происходили массовые эпидемии *ignis sacer* (святого огня), или «огня святого Антония», считавшегося покровителем заболевших. Это была болезнь бедняков, которые травились алкалоидами спорыньи — паразитического грибка, растущего на колосках ржи (*ergot* — спорынья, отравление ею — «эрготизм»). Симптомы — яркие галлюцинации, психозы, судороги, коллапс сосудов (с последующей гангреней). Это было так похоже на бесноватость, что в отдельных случаях люди могли попадать не к лекарю, а на костер. Высказываются предположения, будто знаменитые Салемские ведьмы (процесс 1692 года) на самом деле были жертвами спорыньи.



Дьявол испытывает святого Антония.

делали из смеси пшеничной и ржаной муки. На севере был распространен хлеб из ячменя или овса. Самое низкое качество выпечки предполагало добавку отрубей, гороха, бобов и даже желудей.

Зажиточные граждане использовали черный хлеб в качестве тарелок — «треничеров»: в центре крупного ломтя зачерствевшего хлеба делалось углубление, и туда выкладывалась еда. Хлебом вытирали столовые приборы, а слуги пользовались им в качестве «прокладок», чтобы не обжечь руки о горячие подносы с едой.

Популярны были «сопы» — кусочки хлеба, вымоченные в каких-либо жидкостях (молоке, бульоне, вине). Хлебные крошки использовались в качестве загустителей соусов. Даже праздничные пироги, по сути, представляли собой все тот же хлеб — но подслащенный и сдобренный специями. Овсянка в то время не ассоциировалась с аристократией, а вафли, напротив, имели статус «делюкс».

В конце 13 века Марко Поло познакомил Европу с «нитеями из теста» — **макаронными изделиями**. Немедленной популярности они не получили, ведь качественной муки зачастую не хватало даже для хлеба, но благодаря крестоносцам и купцам лапша вскоре перестала считаться экзотикой.

Средневековая **каша** конкурировала по популярности с хлебом, однако мало

походила на современную. Она была твердой настолько, что ее можно было резать. Состав каши значения не имел — в нее зачастую шло все, что имелось в доме. Бедняки ели овсянку, богачи — кашу из пшеничной муки, молока и меда. Такое положение дел сохранялось до тех пор, пока в Европе не был разведен картофель (17—18 век).



Иллюстрация к «Кентерберийским рассказам» Чосера (1484). Два основных блюда (свиная голова и птица), из столовых приборов — только ножи.

Похожим образом обстояли дела и с **похлебками**. На Руси говорили — «Щи да каша — пища наша». В котелок кидалось все подряд (по крайней мере, рецептура допускала очень большие изменения). **Супы** вываривались до густоты, успешно заменяя собой первое и второе блюдо. Наиболее распространенными были молочный, луковый и травяной (петрушечный).

Салаты были не очень популярны в силу их низкокалорийности. Обычно они делались из трав, корнеплодов и цветов.

Если бы современный рыбак попал в средние века, то он захотел бы там остаться навсегда. **Рыбы** было много. Северная сельдь добывалась и коптилась в таких огромных количествах, что ее можно было купить даже на рынках Константинополя. В Темзе водились осетры, знать кушала лобстеров, а моллюски вполне могли стать закуской бедняка, живущего около моря. С удалением от берега доля морепродуктов на столе су-



Жарка птицы у камина. Поддон снизу собирает жир (иллюстрация к «Декамерону» Боккаччо, 15 век).



Подобный «клокпанк» был скорее исключением из правил. Обычно жаркое поворачивали вручную.

щественно уменьшалась. Среди речной рыбы особенно популярны были карп, лосось, форель, хариус, лещ, линь.

Домашняя скотина в те времена была мельче размером и давала гораздо меньше мяса, чем сегодня. Изобилие дичи в лесах (от зайцев до диких быков, истребленных лишь к 17 веку) вовсе не предполагало ее изобилие на столах. Феодалы ограничивали бедняков в охоте, да и сами они баловались жареными кабанами далеко не так часто, как это можно представить из красочных описаний пиров.

Языки фламинго, верблюжьи пятки, мясо свиньи, откормленной сушеными фигами и утопленной в медовом вине, молоки мурен, мозги павлинов, гребни живых петухов, пироги, из которых вылетали живые птицы и выпрыгивали карлики с цветами... Подобные блюда остались во времена Римской империи. На средневековых пирхах могло подаваться нечто похожее (например, лебеди в оперении, или жареные петухи, одетые в миниатюрные рыцарские доспехи и посаженные на поросят), однако это было не едой, а пусканием пыли в глаза гостям. Обычно же к столу подавали кур, гусей и коз. При этом следует иметь в виду, что жареные цапли, дрофы, дрозды и чибисы экзотикой не считались.



Изготовление вина.

Говядина была жесткой и невкусной (коровы — ценный источник молока, забивались лишь в старости). Гораздо проще было разводить овец, коз и свиней (последние питались чем ни попадя и по комплекции мало чем отличались от диких). Скотину выращивали до зимы, а осенью отправляли на убой. Главнейшим видом приготовления мяса была жарка. Зачастую жареное мясо доваривали в бульоне. Если вспомнить об уровне развития стоматологии того времени, то можно понять, с какими проблемами сталкивались повара. Их кариозные клиенты попросту не могли жевать мясо. Из положения выходили просто — измельчали мясо, набивали им шкуру, и показательно жарили это «чучело» на глазах у беззубых гурманов. Иногда мясное пюре загущалось мукой, после чего из него вылеплялись «утки», «барашки» и прочая живность.



Мелких животных (в данном случае — яйца размером с овчарку) свежеевали прямо на кухне.

Молоко (в основном коровье, так как коз содержать было хлопотнее, их разводили на мясо) и молочные продукты назывались «белым мясом», они с лихвой компенсировали бедную животными белками диету. При всей дешевизне молока сливки, творог, масло и мягкий сыр обычно были лакомствами знати. Сыр бедняков получался таким твердым, что его приходилось размачивать или разбивать молотком. Из молока делали различные «коктейли»: створоженный посет (горячее молоко, пряности, вино), кодл (молоко, яйца, вино или пиво), а также хорошо известные сегодня чизкейки, подаваемые к мясу.

Ведущее место в меню того времени занимали **овощи**: капуста, морковь (обычно зеленовато-желтая, поскольку привычная нам оранжевая появилась лишь в 17 веке), свекла, лук, чеснок. Помидоров в Европе не было, а когда их привезли из Америки, они долгое время считались ядовитой разновидностью яб-



Изготовление сыра (1548).

лок. Также бытовало мнение, что сырые овощи вызывают лихорадку, поэтому их, как правило, варили.

С **фруктами** в средневековые дела обстояли плохо. На севере ассортимент ограничивался яблоками, грушами, сливами и земляникой. На юге были известны лимоны, горькие апельсины (называемые «севильскими» по месту их произрастания, сладкие же появились гораздо позже), гранаты и виноград. Они, равно как и импортные яства — инжир, финики, чернослив, — были доступны лишь немногим.

Мед, получаемый из тростника, — иначе говоря, **сахар** — был необыкновенно дорог. Чаще всего он поставлялся с Востока в нерафинированном виде — крупными бурями «головами». Вначале сахар считался лекарством, затем — «специей» и добавлялся к самым неожиданным блюдам — например, к ракам.

Соль и перец были гораздо более популярными приправами. Первая добывалась в Европе с древнейших времен, второй завозился такими огромными партиями, что был сравнительно доступен (например, шафран продавался гораздо дороже). Соль добавляли в блюда

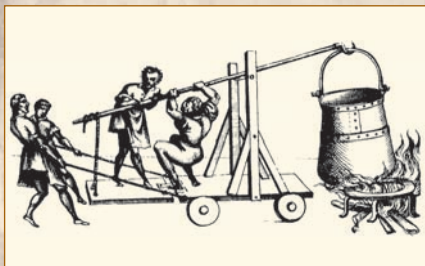


Пир «на широкую ногу» были чем-то вроде театрализованного представления с выносом декоративных блюд (на гравюре — павлина) и выступлением музыкантов.



Сад с фонтаном. Судя по всему, здесь выращивали цветы, груши и разводили пчел.

щедро — настолько, что по современным меркам некоторые считались бы пересоленными. Использовались и другие приправы — гвоздика, имбирь, корица, анис, мускатный орех. Мнение о том, что средневековые повара щедры перчили блюда, чтобы замаскировать их несвежесть, ошибочно. Дешевле было найти свежие продукты, чем расходовать ценные специи. Избыточное количество последних было призвано свидетельствовать о достатке хозяина.



Кулинария часто совмещалась с физкультурой — крупные котлы приходилось двигать именно так.

Среди всех **напитков** наибольшее предпочтение отдавалось не воде (чистота которой была сомнительна), а алкоголю — более питательному и «полезному». Жители Средиземноморья активно налегали на вино, которое было принято сильно разбавлять водой. Дешевое вино второго или третьего отжима имело настолько паршивый вкус, что в него часто добавляли специи. Северяне уважали пиво (эль), производимое без хмеля, менее



За столом господ мясо сервировал резчик. Каждое животное раздвигалось по-своему. Чем опытнее был резчик, тем быстрее он работал.

«пьяное» и более мутное по сравнению с современным. Также в почете были соки, в том числе забродившие (яблочный сидр) и мед — особенно у славян. Свежее молоко пили только больные и дети, к тому же хранилось оно очень недолго.

Столы победнее сервировались глиняной и деревянной посудой, побогаче — оловянной, серебряной, золотой и стеклянной, однако ели чаще всего из общих тарелок, руками, и пили из общих кубков. Главным столовым прибором был нож. Ложки



Давка винограда.

использовались только для супов, вилки же считались либо инструментом дьявола, либо признаком излишней манерности. Многие посетители трактиров приносили собственные приборы для еды и питья.



На кухне (начало 16 века). Под большой посудой разводился сильный огонь, поэтому основными травмами повара были не порезы, а ожоги.

В отношении средневековых застольных манер есть множество заблуждений. Да, простолюдины могли вести себя «по-свински», однако у знати существовал сложный этикет. Перед взятием еды из общей тарелки запрещалось засовывать пальцы в уши, вытирать их об голову, чесать срамные части тела. Ногти должны быть чистыми. Запрещалось залезать руками глубоко в блюдо, пить с набитым ртом из общего кубка, ковырять в зубах ножом, шумно глотать, вытирать губы скатертью, дуть на горячую пищу, рвать мясо зубами или пальцами, оставлять столовые приборы грязными.



Мы не приводим рецептов средневековых блюд, ведь воссоздать их вкус практически невозможно. Специи упаковыва-

Семь цветов радуги

Средневековые повара охотно и часто использовали пищевые красители. Луковая шелуха давала коричневый цвет, свекла — красный, яичный желток или шафран — желтый, петрушка — зеленый, перетертая гвоздика — черный. Недобросовестные пекари продавали ржаной хлеб под видом более дорогого белого, осветляя его с помощью мела, извести или даже хлора (последний, наряду с зеленым красителем — уксусно-медной солью — часто становился причиной смертельных отравлений). Вместо изюма иногда добавлялись мухи. В Швейцарии таких «кулинаров» вешали в клетке над ямой с навозом. Вылезти было можно — но только вниз, в самое оно.



Современные пищевые красители.

лись негерметично и транспортировались достаточно долго для того, чтобы изменить свой аромат. В говядину впору было забивать гвозди, цыплята годились разве что на декорации к фильму «Кладбище домашних животных», а свиньи были тощими, хитрыми и злыми.

Тем не менее, экстравагантные пиры, закатываемые богачами, двигали кулинарию вперед. В позднее средневековье соусы уже не напоминали оконную замазку. Блюда перестали перегружать специями, они сделались легкими и изысканными, а десерты — разнообразными. Мореплаватели привезли картофель, какао, ваниль, острый перец, маис... Так родилась современная кухня — и умерла кухня фэнтези.



Торговцы вином.

Игорь Край



СДЕЛАНО В АМЕРИКЕ

НЕОБЫЧНОЕ МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

На арестованных кораблях группами по пять-шесть человек сидели на короточках ширококостные меднокожие люди в шкурах шерстью наружу и медных колпаках — наемники-варвары, никудышные в рукопашном бою, но страшные вот так, на расстоянии, своими длиннющими духовыми трубками, стреляющими отравленной колючкой.

Аркадий и Борис Стругацкие,
«Трудно быть богом»

Как и в случае с оружием ближнего боя, можно выделить некоторые типы метательного оружия, известные по всей планете.

Например, праща: едва ли возможно отличить пращу, изготовленную каким-нибудь инком в андском высокогорье, от той, которая служила чешскому воину-гуситу. Праща, она, как говорится, и в Африке...

В то же время многие виды оружия, по тем или иным причинам не завоевавшие большой популярности, остались распространены лишь в определенных регионах. Особенно выделяется в этом отношении Америка, аборигены которой широко использовали абсолютно неизвестные в Европе сарбаканы и боласы.



Индеец с сарбаканом.

Сарбакан

Сарбаканы или, как их еще называют, «духовые ружья» относятся к древнейшим видам оружия. По всей вероятности, трубки для выдувания стрел появились еще в мезолите примерно в одно время с луками и бумерангами. Но еще в 19-20 веках они «состояли на вооружении»

у многих племен Америки, Центральной Африки и Юго-Восточной Азии.

Устройство американского сарбакана достаточно простое. Само оружие представляет собой бамбуковую или деревянную трубку длиной от 2 до 3 метров и «калибром» 20-25 миллиметров. Из соображений прочности трубка обычно составлялась из двух вложенных один в другой отрезков бамбука.



Современный разборный сарбакан из пластика.

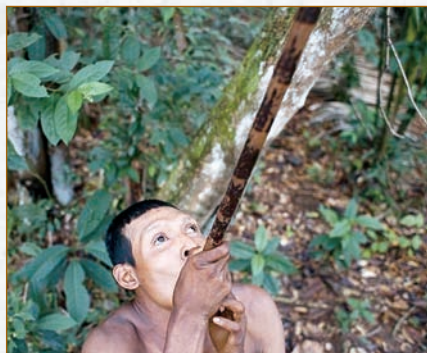
Внутри духового ружья с подносимой ко рту части вкладывалась небольшая стрела длиной 20-30 сантиметров и весом всего около пяти граммов. Изготавливалась она из стержня пальмового листа или иного естественного шипа. Стабилизатор мог быть сделан из перьев или представлять собой кисточку растительных волокон. Из волокон состояла и толстая обмотка ниже наконечника. Этот клубок обеспечивал *обтюрацию* (то есть плотно затыкал ствол сарбакана), а так-



же улучшал баланс стрелы, смещая ее центр тяжести вперед.

Несмотря на простоту устройства, по масштабам распространения сарбакан значительно уступал луку, праще и дротику. Объяснение столь низкой популярности вполне очевидно: руками человека способен развить несравнимо большее усилие, чем с помощью легких. Если даже у самых слабых луков мощность достигала 12-15 Дж, то у сарбакана — всего 2-4 Дж.

С практической точки зрения низкая мощность ограничивала дальность полета стрелы 30 метрами. Соответственно, прицельная стрельба могла вестись максимум на 10-15 метров, а убойной силы хватало разве что на птиц.



При выстреле из духового ружья охотника могли выдать только большие глаза.

Впрочем, в ряде случаев сарбакан выдерживал конкуренцию. Список регионов, где он получил распространение, уже говорит о многом. «Духовое ружье» — специфическое оружие охотника субэкваториальных джунглей, где почти не встречаются породы дерева, пригодные для изготовления луков.

Другие же виды оружия — копьемалки, дротики, бумеранги — просто неудобны для применения в лесу, где большая дальность выстрела не требуется,



Растение, из которого делали кураре.

Сербатана

Любопытно, что употребляемое в Европе название духового ружья — сарбакан — происходит от слова **сербатана**, на языке майя обозначающее похожее, но все-таки несколько иное оружие. Сербатана также представляла собой трубку, но стреляла не дротиками, а глиняными шариками. Глиняную горошину, конечно же, нельзя отравить, зато снаряд можно выбрасывать из ствола либо выдуванием, либо резким взмахом. В последнем случае трубка срабатывала как праща. Шарик вылетал с большой силой и убивал голубей наповал.

В других частях света аналогичное оружие известно под названием пращи-ложки или пращи-посоха. В обоих случаях оно представляло собой удлиняющую размах руки палку, в углубление или петлю на конце которой вкладывался камень. Жесткие «каменемалки» существенно превосходили обычный ремень точностью стрельбы, но не получили заметного распространения из-за малой силы броска. «Стандартный» камень весом 200-400 граммов вылетал всего на 60 метров — против 90 метров у классической пращи.



Редкая праща-бич. В укороченном варианте с замененным на резинку ремнем более известна как рогатка.

зато очень важна скрытность. В этом отношении сарбакан давал фору даже луку. Охотник ничем не выдавал своего присутствия, мог расположиться на небольшом пространстве и выстрелить из любого положения.

Тем не менее смехотворная мощность сарбакана удручала. Для того, чтобы это оружие стало эффективным, непременно требовался еще один элемент — яд, и не простой, а нервно-паралитический, мгновенного действия. Для охотника не будет пользы, если раненый зверь убежит и умрет где-то в другом месте, поскольку велик шанс, что падальщики найдут его тело раньше. Если же в бою пораженный стрелой враг не упадет сразу, не исключено, что выстреливший сам станет добычей падальщиков, прежде чем подействует яд.

Сильные яды были хорошо известны племенам экваториальной зоны, хотя и применялись далеко не так широко, как принято считать. Дикари нечасто отравляли стрелы хотя бы потому, что использовали их преимущественно для охоты, а значит, собирались употреблять добычу в пищу. Лишь один яд, известный в Южной Америке под названием **кураре**, вызывал быструю смерть

и разлагался при нагревании, а следовательно, мог считаться по-настоящему эффективным.

Кураре превращал сарбакан в смертельное оружие, годное не только для охоты, но и для межплеменных войн. Даже то, что наконечники стрел изготавливались из дерева, превращалось в преимущество. В отличие от стали, дерево хорошо впитывает яд, и низкая пробивная сила уже не играет роли. Даже на излете стрелы могли проколоть тонкую ткань и вонзиться в тело. Большого и не требовалось. Разумеется, обычная кожаная куртка окажется не



Дротики к сарбакану и футляр для них.



Слизь некоторых южноамериканских лягушек — также весьма сильный яд.



Сумпитан

Наибольшего совершенства в изготовлении сарбаканов добились не американские индейцы, а жители Юго-Восточной Азии. Длина малайских **сумпитанов** достигала 3 метров, а калибр — 30 миллиметров, что позволяло наиболее полно использовать энергию выдоха. Дальность сумпитана составляла 40 метров. Для повышения точности стрельбы оружие снабжалось **подъемным прицелом** со сквозными отверстиями.

Главное же особенность заключалась в том, что, помимо выдувания, конструкция сумпитана предусматривала еще один метод стрельбы. Снаряд можно было выбить резким ударом по закрывающему казенную часть ствола поршню, движение которого создавало избыточное давление, как в современном пневматическом оружии. Дальность полета стрелки при этом возрастала до 60 метров, но сотрясение при ударе сказывалось на точности попадания, а пробивная сила оставалась неудовлетворительной.

Так как известный жителям Индонезии и Индонезии яд был намного менее опасен, чем кураре, целесообразность ношения трубки оказалась под вопросом. Однако изобретательные малайцы снабдили сумпитан **железным штыком**.



Папуасские охотники с духовыми трубками.

пробиваемой броней, но в жаркой Амазонии тяжелую одежду не носят.

Значительно слабее были африканские сарбаканы всего лишь от 40 до 150 сантиметров длиной. Для стрельбы из наиболее коротких трубок использовались неоперенные снаряды, и опасно такое оружие было лишь на 4-5 метрах. Африканские яды тоже не могли похвастаться эффективностью. Как правило, раны вызывали лишь временный паралич. Для смертельного исхода требовалось несколько попаданий — желательно в лицо, шею или область сердца.

Небольшие духовые трубки применялись и на востоке Азии: во Вьетнаме, Китае и Японии. Что могло привлечь к этому оружию внимание жителей стран, которые отлично умели делать луки и располагали для этого всеми необходимыми материалами?

Преимущество миниатюрного сарбакана заключалось в удобстве скрытого ношения. Спрос на «потайное» оружие, невидимое под одеждой или маскирующееся под безобидные предметы, был традиционно высок в Японии и Китае. Бамбуковая **фукия** длиной всего 30 сантиметров и калибром 5 миллиметров оказывалась куда компактнее, чем **ханкю** («карманный» лук размахом всего 40 см) или миниатюрный арбалет, скрывааемый в веере. Серьезную конкуренцию ей могла составить только «рукавная стрела» — **сюйцзянь**, или **сливган**, представлявшая собой 15-сантиметровую трубку, из которой мощной пружиной выбрасывался болт длиной в 10 сантиметров.

Тем не менее и китайский пружинный арбалет был более громоздким, чем японское духовое ружье **фукибари**, которое имело длину всего 5 сантиметров и целиком помещалось во рту. Приблизившись к противнику на 2-3 метра, трубку можно было вытолкнуть языком, сжать зубами и выдуть из нее крошечную стрелку. Внезапность нападения — ведь в бою, как правило, следят за руками, а не за губами врага, — гарантировала почти стопроцентный успех. Таким образом, можно было если не причинить оппоненту серьезный урон, то по крайней мере привести его в замешательство.



Дуга небольшого арбалета могла скрываться за веером.

Для стрельбы из миниатюрных восточноазиатских сарбаканов применялись как деревянные шипы, отравленные привезенным из Индонезии ядом, так и дротики с бумажным оперением и зазубренным железным наконечником. Яд тут же вызывал неприятные ощущения и заторможенность, а при удачном попадании (в лицо или шею) вовсе выводил противника из строя. Железные



В 16-17 веках сарбакан иногда служил для охоты на мелкую дичь и в Европе.

стрелы вонзались неглубоко, но застревали в теле и причиняли боль при каждом движении, давая аналогичный эффект.

Метательные ядра, аркан и болас

Едва ли стоит сомневаться, что древнейшим метательным оружием, известным еще нашим покрытым шерстью предкам, был обычный камень. Его использовали и в более поздние эпохи по принципу «чем больше камень, тем весомей аргумент». Как можно узнать из «Илиады», вожди гомеровской эпохи нередко завязывали бой, швыряя друг в друга булыжники. Еще в 14 веке швейцарские пикинеры, отправляясь на битву, прихватывали сумку с несколькими увесистыми «снарядами». При штурме же крепостных стен камни



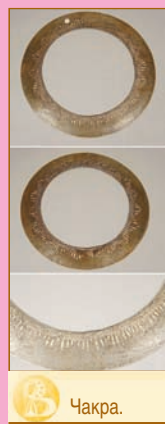
Современные спортивные ядра отливаются из металла.

Метательные диски

Идея метательного диска посещала не только древних греков. В Индии также было известно оружие, использующее вращение для создания подъемной силы. **Чакры** — плоские и круглые снаряды с большим отверстием посередине и очень острыми краями — имели диаметр около 30 сантиметров и перед боем надевались на острокопечную шапку. Запускались они путем раскручивания на пальце.

Китайцы и японцы вставляли чакру в поля восточной конической шляпы из пальмовых листьев, превращая ее в скрытое оружие — **амигасу**. Степень его эффективности была достаточно высока, поскольку для метальщика внезапность имела первостепенное значение, ведь стальные диски летели медленно и от них нетрудно было уклониться.

Другим недостатком чакры была высокая стоимость. Для того чтобы диски с расстояния нескольких метров разрубили кости, их приходилось ковать из лучшей стали — **булата** или **дамаска**. В этом плане кельтский метательный щит **охарк-лесс**, изготовленный из дерева и лишь по краю окаванный железом, имел несомненное преимущество.



Чакра.

вплоть до конца 15 века служили обороняющимся основным оружием.

Богатый практический опыт еще в древности позволил установить, что оптимальным с точки зрения дальности броска снарядом будет **ядро**, или **нуклеус** — сферический камень весом около одного килограмма. Метнуть его при должном навыке можно на 15-20 метров. В отличие от копья, камень обладал преимуществами дробящего оружия: был эффективен против мягкой брони, а при попадании в шлем гарантированно вызывал шок.

Пожалуй, наиболее существенный недостаток ядра заключается в неудобстве ношения. Тем не менее воины многих народов охотно с ним мирились. Древние греки почитали навык толкания ядра одним из основных боевых искусств. Кельтам это оружие было известно под названием **деил клисса**. Метательные ядра упоминаются даже в якутском эпосе.

Увеличения дальности броска примерно вдвое можно было достичь, выковав ядро из железа либо придав ему дисковидную форму. Но распространения подобные улучшения не получили, так как лишали снаряд одного из основных достоинств — простоты и дешевизны.



Аргентинский болас с тремя грузами.

Намного увеличить начальную скорость бросаемого камня можно, предварительно раскрутив его на веревке. Далее камень либо вырвется из петли и продолжит полет самостоятельно (принцип действия пращи), либо потянет ремень за собой. Оружие, состоящее из укрепленного на длинном ремне каменного, костяного или деревянного груза массой 300-400 граммов (снаряды для пращи весят меньше, чем толкаемые рукой) именовалось **болантином**.

Может возникнуть вопрос: а какой в этом смысл? Ведь дальность броска ограничена длиной ремня и составляет 10, максимум 15 метров, что в несколько раз меньше, чем при выстреле из пращи. Однако некоторые преимущества такое оружие все-таки имело. Укоротив ремень, его можно было применить в ближнем бою, орудуя им как кистенем. Кроме того, при использовании болантина не терялся сам камень. Например, в Южной Америке, где получило распространение это оружие, обширные области покрыты болотами и подходящий снаряд найти сложно. Наконец, широко размахнувшись в горизонтальной плоскости, можно было захлестнуть шею или ноги противника. Здесь болантин демонстрировал явное преимущество по сравнению с обычной веревочной петлей. Благодаря грузу



Один из способов метания боласа.

бросок осуществлялся на большую дистанцию. Кроме того, жертва получала травмы от самого удара.

Более совершенный вариант болантина — **болас** — предназначался специально для охоты на крупную дичь и представлял собой снаряд с двумя-четырьмя каменными или деревянными грузами по 150-200 граммов каждый. Существовало два варианта этого оружия.

Первая разновидность боласа — короткий (2-3 метра) ремень с грузами на обоих концах. Иногда посередине к нему крепился еще один отрезок с третьим камнем. Такой болас следовало раскрутить, ухватив за центральный узел, и метнуть. В воздухе конструкция разворачивалась и, вращаясь, накрывала цель.

Так как крутящиеся в воздухе ремни создавали большое сопротивление, летел болас медленно и относительно недалеко — всего метров на пятнадцать. Уклониться от него тем не менее было сложно даже таким быстрым существам, как южноамериканские гуанако или страусы нанду. Слишком уж большую площадь поражало это оружие, а также велик был шанс, что оно опутает ноги животного. Индейцам случалось валить таким образом даже лошадей. Позже аргентинские ковбои — гаучо — сами использовали боласы на охоте.



Обычные жертвы боласа — нанду и гуанако.

Другая разновидность боласа представляла собой длинную веревку, на одном из концов которой три груза были последовательно закреплены на расстоянии полуметра друг от друга. При метании другой конец веревки оставался в руке. Таким боласом пользовались как обычным лассо.

Тем не менее именно лассо, а не болас, наиболее плодотворно применялось американскими индейцами в борьбе с конкистадорами. Еще римляне пришли к выводу, что простейший способ одолеть катафрактов — выдергивать их из седел ременными арканами. Позже лассо в руках перуанцев оказалось едва ли не самым эффективным оружием против испанской кавалерии.

Еще более грозным оружием привязанный к луке седла аркан оказывался в руках азиатского всадника. Возможность использовать силу коня сделала ловлю противника весьма распространенным методом нападения, применявшимся как против пехоты, так и против конницы. Даже полевые укрепления — рогатки, палисады и вагенбурги — могли растаскиваться арканами.



Секрет виртуозного владения арканом в том, что каждый пастух имел ежедневную практику обращения с ним.

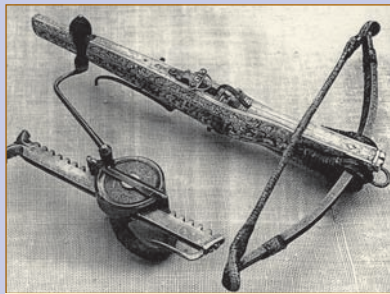
Особую пользу могла принести замечательная петля **кошкой** — небольшим многосторонним крюком. Она летела дальше, вернее захватывала цель, да к тому же могла наносить раны. Следовало только помнить о **предохранителе** — слабом звене между



Баллистер

Помимо обычных арбалетов, в средневековой Европе имелся и другой вариант этого оружия — **баллистеры**, предназначенные для стрельбы камнем и, соответственно, имеющие очень широкий желоб. Какой смысл стрелку использовать вместо болта камень, учитывая, что дальность стрельбы при этом снижалась в три раза, а точность — в пять? Как ни странно, преимущество баллистера заключалось именно в малой дальноточности. Навесная стрельба в бою часто оказывается эффективнее настильной. Камень же летел по более крутой траектории и, в отличие от болта, ничего не стоил. Последнее также имело значение, так как при нецельной стрельбе расход боеприпасов очень высок.

Баллистеры практически не имели преимуществ перед ременными пращами и большой популярности не завоевали. Аналогичная участь постигла **шнепперы** — появившиеся в позднем средневековье арбалеты, снабженные стволом, в который закладывалась свинцовая пуля. Стрельба обходилась дешевле, но переделанный таким образом арбалет приобретал недостатки старинного огнестрельного оружия, без всяких достоинств. По дальности стрельбы шнеппер не превосходил арбалет, а по точности и пробивной силе значительно уступал ему.



Для стрельбы по навесной траектории из обычных арбалетов требовался 450-граммовый железный болт.

кошкой и седлом, разрывающемся в случае, если крюк вопьется в ствол дерева или корень, прежде чем рывок опрокинет лошадь.

• • •

При всем различии конструкции сарбакан и болас объединяет одно качество: и то, и другое предназначалось для охоты, не войны. Оригинальность замысла редко удается гармонично сочетаться с практической эффективностью.

Дальним потомком сарбакана можно считать созданное в 16 веке в Европе **пневматическое ружье**. Оно разделило судьбу своего пращура. На рубеже 18-19 веков «духовые карабины», выбрасывающие 11-миллиметровую круглую пулю с начальной скоростью 200 метров в секунду, были ненадолго приняты на вооружение пограничной стражей Австрии. Но развития идея не получила. Недостаточная мощность ограничила сферу применения этого оружия охотой и спортивными состязаниями.

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:

Выборы

Список книг, которые вы можете выбрать

Голос

ФИЛЬМ МЕСЯЦА

Выберите фильм месяца, который вы больше всего любите:

Выборы

Список фильмов, которые вы можете выбрать

Голос

Интернет-магазин

РАЗНОЕ

- ИНФОРМАЦИЯ
- ПОДПИСКА
- ОНЛАЙН-МАГАЗИН
- КАРТА САЙТА

www.mirf.ru

ССЫЛКИ

ЭВОЛЮЦИЯ

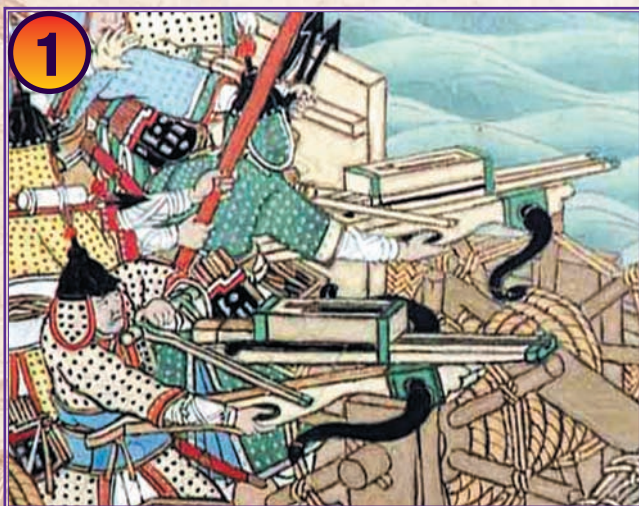
АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Михаил ПОПОВ

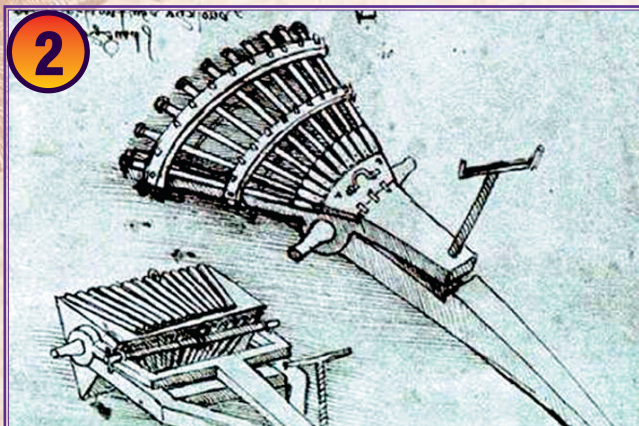


Господь Бог создал людей неравными, мистер Колт уравнил их в правах, а автоматическое оружие восстановило божественную несправедливость. Это только одна пуля — дура. А ты

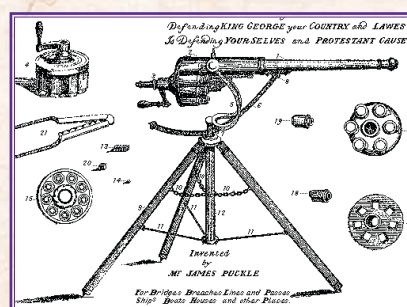
сяча пуль в минуту — настоящий дурдом, от которого следует держаться подальше. Сегодня мы посетим галерею оружия, изменившего облик современных войн.



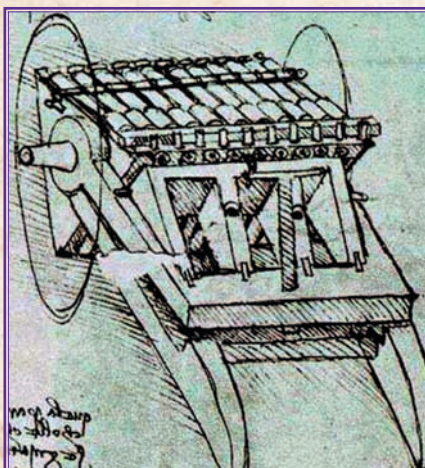
Первым «автоматом» можно назвать китайский многозарядный арбалет чо-ко-ну. Нечто подобное было у Ван Хельсинга в одноименном фильме 2004 года.



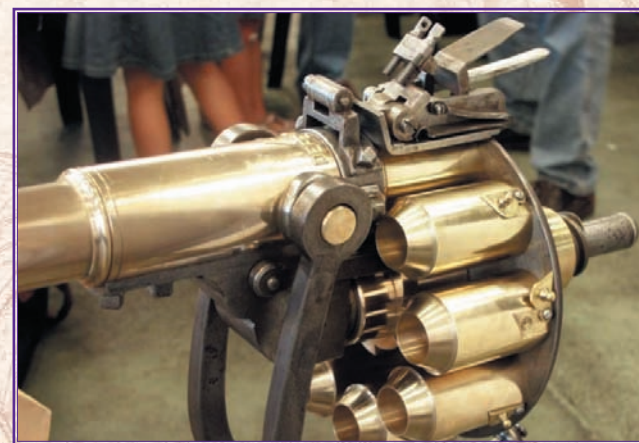
В 1718 году английский юрист Джеймс Пакль сконструировал «Защиту» — 11-зарядное барабанное кремневое орудие для обстрела бордажных команд. Оно делало 63 выстрела за 7 минут (обычное ружье стреляло 3 раза в минуту).

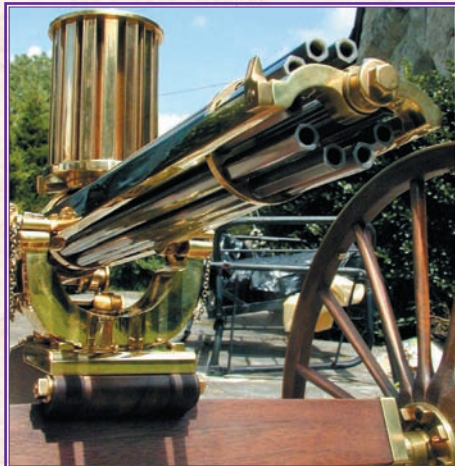


Против христиан предлагалось использовать круглые снаряды, а против турок — кубические (якобы более травмирующие, что, по замыслу Пакля, должно было продемонстрировать мусульманам преимущества христианской цивилизации).



Об увеличении плотности огня задумывался и Леонардо да Винчи. Великий итальянец не был первым — многоствольные «органные» пушки были известны и раньше. До появления автоматически перезаряжающихся орудий оставалось еще 5 веков.





В 1862 году Ричард Гатлинг изобрел первый в мире пулемет с автоматической подачей патронов. По легенде, этим он лишь хотел спасти солдат. Во время гражданской войны в США многие из них умирали от голода, поэтому Гатлинг решил сделать пулемет, для обслуживания которого достаточно 1 человека (что уменьшило бы размеры армий). Стволы вращались вручную, патроны подавались с лотка под действием собственной тяжести. Пулемет очень часто клинило, поэтому его применяли в основном в Африке, против зулусов.



123 года назад Хайрем Максим произвел «автоматную» революцию. Он стал использовать энергию отдачи для перезарядки патрона. Скорострельность достигала 500 выстрелов в минуту, что было равноценно огню 30 винтовок. Ствол охлаждался в кожухе с водой.

Примерно через минуту постоянной стрельбы она испарялась, и ее следовало доливать. Во время восстания Матабеле (Африка) 50 англичан с 4 пулеметами полтора часа отражали атаку 5000 негров, перебив большинство из них. Пулемет Максима на станке Соколова устанавливался на легендарные тачанки.



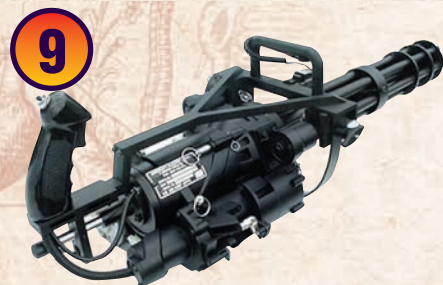
Знаменитое оружие гангстеров — автомат Томпсона, «великий помощник в деле процветания бизнеса». При стрельбе «томми-ган» постоянно уводило вверх.



Он не нуждается в представлении. Самый знаменитый автомат мира можно увидеть на гербах Мозамбика, Зимбабве, Восточного Тимора, Буркина-Фасо, на флаге Корпуса стражей исламской революции и Хезболлы. «Калаш» — популярное мужское имя в Африке. Каждый год развитые демократические страны, критикующие Россию за нарушение авторских и патентных прав, незаконно производят около миллиона клонов «калашниковых». Всего в мире насчитывается свыше 100 миллионов единиц АК.



Израильский «узи» — голливудский символ автоматической стрельбы с двух рук. Интересно, что первое самодельное ружье Узиэля Гая разорвалось у него в руках (мальчику было 10 лет). Затем он сконструировал автоматический арбалет. Пистолет-пулемет получил имя конструктора без его согласия. На иврите «узи» — аббревиатура фразы «Моя сила в Боге».



Мини-миниган. Вундерваффе геймера и киномана. В реальности переносная модель XM214 не ушла дальше прототипа. Из-за высокой скорострельности отдача уносила солдата назад, а ящика боеприпасов хватало на 10-20 секунд огня. Для съемок в «Хищнике» пришлось использовать холостые патроны, провести провод питания через штаны Джесси Вентуры, а самого актера подпереть сзади, чтобы его не опрокинуло. Зато пневматические миниганы (3000 шариков в минуту) очень эффективны. Королем страйкбола можно стать всего за 9000 долларов.

Перспективная технология компании Metal Storm. Пули уложены в стволе одна за другой. Между ними — метательный заряд. Он последовательно воспламеняется электронным блоком, в результате чего достигается скорострельность до миллиона выстрелов в минуту. Пули летят вереницей, а звук выстрела сливается в один хлопок. Эта технология интересна снайперам, ведь вместо увеличения калибра винтовки можно сделать ее сверхскорострельной. А быстрая перезарядка (подача сменных стволов на ленте) может радикально изменить облик автоматического оружия 21 века.





Продолжаем рассказывать вам о малоизвестных и занимательных фактах, имеющих отношение к фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

Маэстро, музыку!

Трудно сказать, кому из фантастов первому пришла в голову мысль сопроводить текст музыкальным диском, но современная литература насчитывает уже несколько подобных примеров. В 2004 году вышел роман Виктора Пелевина «Священная книга оборотня». К книге прилагался компакт-диск с музыкальными композициями. Если верить роману, музыка происходит из того же источника, что и сам текст, а следовательно, служит неотъемлемой частью книги. В последнем сомневаться не приходится, все остальное — фантазия автора.

Труднее обстоят дела с диском, сопровождающим роман Бориса Тараканова и Антона Федорова «Колесо в заброшенном парке». Этот роман также вышел с CD-приложением в 2004 году. Написано «Колесо...» в лучших традициях Владислава Крапивина, а на диске записана



музыка итальянского композитора 18 века Антонио Доменико Виральдини, которого авторы выводят в качестве одного из героев романа. Информация об этом персонаже разрозненна, существует предположение, что такого композитора вообще никогда не существовало. Впрочем, авторы утверждают, что если фальсификация и имела место, то они к ней никакого отношения не имеют.

Сборник сказок участника группы «Зимовье зверей» Константина Арбенина, вышедший в 2006 году, тоже сопровождается диском. Здесь читателя ждут записи некоторых рассказов в авторском исполнении, а также песни Арбенина и «Зимовья зверей». Сам автор признается в том, что подумывает сменить карьеру участника рок-группы на перо писателя-сказочника.



Конан-преподаватель

От приключений варвара, воина и короля Конана в Киммерии, сопредельных и отдаленных государствах захватывает дух не у одного поколения читателей. Однако то, что случилось со знаменитым героем Роберта Говарда за 70 с лишним лет его жизни в нашем мире, еще более невероятно. По книгам о Конане снято несколько фильмов, он стал героем комиксов и игр,

пробрался на все возможные площадки индустрии развлечений. Любят Киммерийца и в нашей стране, где вышла целая серия книг-продолжений, принадлежащих перу множества российских фантастов. Но дальше всех пошли авторы проекта «Английский язык с Конаном-варваром». Поддержавшие эту идею издательства «АСТ» и «Восток-Запад» выпустили уже две книги, предназначенные для студентов и людей, изучающих язык самостоятельно.



На западный манер

В прошлом номере «Мира фантастики» ведущий «Мастер-класса» Сергей Чекмаев советовал: «Не увлекайтесь псевдонимами». Тем не менее многие отечественные фантасты пришли в литературу именно под вымышленными именами. Причины тому могут быть самые разные, но сегодня мы остановимся на тех писателях, которые взяли себе «англо-американские» псевдонимы в девяностых годах, когда особой популярностью у нас пользовалась зарубежная фантастика.

На начало девяностых приходится взлет лучшего писателя Европы 2006 года Генри Лайона Олди. Сейчас уже почти всем известно, что за таким именем «спрятался» харьковский дуэт — Дмитрий Громов и Олег Ладыженский. Псевдоним сложился из первых литер фамилий и начал имен «Олег» и «Дима».

В 1993 году увидела свет первая книга писательницы Елены Хаецкой — под навязанным издателем псевдонимом Мэделайн Симонс. В предисловии говорилось: «Имя американской фантастки Мэделайн Симонс практически неизвестно российскому читателю, и тем, наверное, приятнее будет открытие нового имени». Дебютный роман датировался 1969 годом, когда реальному автору было всего шесть лет. Выступала Елена и под мужским именем Дуглас Брайан, подписывая им повести для серии о Конане-варваре. В этом проекте, как и в книжных «Секретных материалах», за «импортными» именами проступает множество отечественных авторов. «В те времена как раз шел колоссальный вал переводного фэнтези — до такой степени, что отечественные авторы, желая напечататься, вынуждены были брать импортные псевдонимы и выдавать свое творчество за переводы», — признается Мария Семёнова.

Антон Молчанов стал Антом Скаландисом, продолжив «Мир смерти» Гарри Гаррисона. А пошедший по стопам Толкина Николай Перумов ограничился изменением имени, став Ником. Так же играл с именем Сергей (он же Серж) Неграш. А вот Георгий Эгриселашвили, вступивший в литературу в те же девяностые, навсегда остался Джорджем Локхардом.



СУММА И ТЕХНИКА ТЕХНОЛОГИИ

НАУКА
И ТЕХНИКА



158



160



164



168



169

Писатели-фантасты, художники и целые батальоны футурологов бьются над вопросом, каким станет мир в ближайшем будущем. Иногда они создают вполне убедительные, а иногда — сюрреалистические картины. В реальности же пленительное «завтра» частенько приносит вовсе не тот технический прогресс, которого мы ждем. Вместо карманных телепортаторов и сверхбыстрых звездолетов ученые изобретают **настенные принтеры** и **говорящую бумагу**. Вместо продвинутых кибер-имплантов энтузиасты собирают **роботов с женской походкой**, а компания **WowWee** выпускает новые модели **электрических динозавриков**. Барахло? Может быть и нет. Однако при таком раскладе человеческая цивилизация уж точно не погибнет от восстания машин или открытия портала во вселенную демонических кроликов-людоедов.

Впрочем, отвлечемся от прогнозов высокобых ученых-исследователей. Каким бы хотелось увидеть будущее лично вам? Например, автор этих строк спит и видит, как люди во всем мире начнут играть на консолях, а работать — на компьютерах с логотипом Apple. Скажете, утопия? А **персональные летательные аппараты** на балконе каждой квартиры — это не утопия? Так или иначе, обзор перспективных средств воздухоплавания на одну персону вы можете прочесть в новой рубрике «**Занимательная футурология**». И кстати, о консолях: в этом номере вы найдете детальное описание игровых систем нового поколения: *PlayStation 3*, *Xbox 360* и *Nintendo Wii*. Главная мантра сегодняшнего «**Полигона**»: видеоигры — не роскошь, а средство развлечения.

Олег Гаврилин, редактор



Будущее — сегодня

158

Занимательная футурология:

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

160

Полигон: ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК

164

Экспертиза: ROBOREPTILE

168

Из жизни роботов

169

Сети интернета

170



Эльвира Кошкина

БУДУЩЕЕ
— СЕГОДНЯ

summa@mirf.ru

Принтер на стене

Чем доступнее становится компьютерная периферия, тем меньше места остается на столе у пользователя. Приходится проявлять недюжинную смекалку, чтобы разместить на небольшой поверхности монитор, клавиатуру, коврик с мышкой, сканер, принтер, и оставить место для работы с бумагами. Если сканер планшетный, его можно поставить вертикально на специальную съемную подставку. А что делать с принтером? Дизайнеры **Ransmeier & Floyd** предлагают вешать его на стену.

По внешнему виду такой принтер напоминает рамку для фотографий формата A4: в нем имеется прозрачное отделение, через которое видны отпечатки. Чистая бумага заправляется сверху, отпечатанные листы можно достать сбоку. Когда отпечаток лежит в принтере, устройство служит своеобразной картиной, причем «динамичной», поскольку изображения можно

менять хоть ежеминутно — успевай только заправлять бумагу.

Какими техническими характеристиками будет обладать принтер, пока неизвестно. Может быть, необычный аппарат так и останется концептом. Однако ходят слухи, что скоро эту новинку запустит в производство одна известная компания.



Настенный принтер без труда заменит наболевшие картины.

На страже здоровья

Все мы с нетерпением ждем лета, чтобы поплавать в море, поваляться на пляже и, конечно, поесть арбузов. Но ранними арбузами очень легко отравиться: зачастую они напичканы нитратами и пестицидами.

Испанские ученые придумали специальный прибор, который

способен распознать в еде даже небольшое количество гербицидов и антибиотиков, вредных для здоровья человека. Аппарат представляет собой миниатюрный электрохимический датчик, по размеру сопоставимый с сигаретным фильтром. В приборчике со-держатся антитела, ко-

торые реагируют на атразин и сульфаниламиды. Схема работы предельно проста: антитела соединяются с молекулами вредного вещества и притягиваются к усилителю, а он отвечает на соприкосновение импульсом тока, по которому устройство и определяет концентрацию вредных веществ.

Разработчики утверждают, что наладить массовое производство таких датчиков можно в короткие сроки и без больших затрат. Стоить приборчик будет совсем недорого, поэтому приобрести его сможет каждый, кто дорожит своим здоровьем и хочет питаться «чистыми» продуктами.



«Не ешь, хозяин, козленочком станешь», — просигнализирует хозяину электрохимический датчик, если обнаружит в еде вредные вещества.

Против грозы

Если верить статистике, ежегодно во всем мире от удара молнии гибнут около ста тысяч человек и еще столько же получают увечья. Гроза не опасна лишь для тех, кто находится в укрытии — в доме или автомобиле. Но скоро удара молнии смогут не бояться даже любители прогулок в непогоду: главное, чтобы в кармане лежал «умный» телефон.

При ударе молнии возникают радиоволны в диапазоне от 10 Гц до 5 ГГц. Эти сигналы могут принимать коммуникационные модули мобильных — **Wi-Fi**, **GSM** и **Bluetooth**. Специальное программное обеспечение анализирует полученный сигнал и определяет расстояние до источника электрического разряда. Если выясняется, что молния может ударить рядом, трубка предупреждает владельца о грозящей опасности.

Эту технологию разработали специалисты финской компании **Nokia**. Сейчас фирма пытается запатентовать свою разработку.

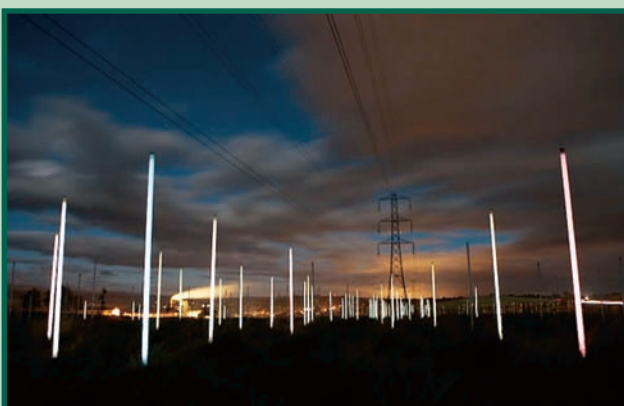


Мобильный телефон играючи определяет расстояние до молнии и предупреждает хозяина об опасности.

НОВОСТИ ОДНОЙ СТРОКОЙ

- Компания Intel представила концептуальный ноутбук Metro, толщина которого составляет 17 миллиметров, а вес — менее одного килограмма.
- Американские ученые разработали новый метод питания автомобилей на топливных элементах: машины будут заправлять крахмалом и сиропом.
- Британские полицейские скоро будут следить за правонарушителями с помощью беспилотных летательных аппаратов с камерами.
- Microsoft запатентовала новую систему, способную идентифицировать телефонных абонентов по голосу.
- JVC начала выпуск самых больших в мире проекционных телевизоров — «ящик» с диагональю 110 дюймов можно будет купить за 1400000 рублей.

Ток без проводов



Группа ученых из Массачусетского технологического университета долго корпела над тем, чтобы научиться передавать электричество без проводов. Старания наконец-то увенчались успехом: во время эксперимента система **WiTricity** позволила зажечь 60-ваттную лампочку на расстоянии более двух метров от источника тока.

WiTricity использует для работы эффект резонанса электромагнитных волн. Одна медная катушка соединяется с источником энергии, вторая подключается к лампе накаливания. Между передающим и принимающим устройствами создается

тоннель: энергия не рассеивается в пространстве, а передается в одном направлении. И — о, чудо! — лампочка горит.

Теперь ученые пытаются увеличить радиус действия системы и повысить КПД. Не исключено, что совсем скоро мы сможем использовать творение американских инженеров для беспроводной зарядки аккумуляторов ноутбуков, сотовых телефонов и КПК.



Полиэтиленовая броня

Каждое действие рождает противодействие. Кто-то создает новые виды оружия, а кто-то трудится над средствами защиты от него. Долгое время от пуль эффективно оберегал только кевларовый жилет, а сегодня сохранить жизнь может даже полиэтилен — точнее, жилеты из полиэтиленовой ткани от нидерландской компании **Heerlen**.

Мягкие, легкие и гибкие жилеты **Torq** толщиной около 5 мм совсем недавно получили полицейские из спецподразделений Лос-Анджелеса. Раньше американские копы были одеты в ультралегкие бронежилеты **Zylon** из особого полимера. Но время показало, что из-за влаги такая ткань очень быстро приходит в негодность и уже не может защитить от пуль.



Раньше из полиэтилена делали пакеты для продуктов, а теперь шьют прочные бронежилеты.

Говорящая бумага

Бумага все стерпит? Куда там. Сотрудники Университета средней Швеции научили бумагу реагировать на прикосновения. Изобретение под названием **Paper Four** состоит из нескольких слоев. Основной лист служит прочный картон трехсантиметровой толщины. Второй слой — чернила, которые проводят ток благодаря наличию в них частиц серебра. И, наконец, третий слой — это бумага с напечатанным изображением. Стоит подключить многослойный лист к источнику питания, и он сможет отвечать звуками на прикосновения. Звуки льются из напечатанных на бумаге динамиков.

Сфера применения Paper Four обширна: из такой бумаги можно изготавливать интерактивные дисплеи, говорящие карты местности и чувствительные рекламные буклеты. Приятно, что производство этой бумаги будет недорогим и безвредным для экологии.

Шведские ученые уже продемонстрировали два работающих прототипа Paper Four. Первый выполнен в виде карты города, которая реагирует на касания рассказами о местных достопримечательностях, а второй — в форме музыкальных альбомов.

О том, когда говорящие карты и рекламные плакаты появятся на улицах, говорить пока рано. Проект еще находится на стадии доработки.



Бумага Paper Four говорит и поет, если к ней прикоснуться.



ВОЗДУШНЫЙ ВЕЛОСИПЕД

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

Воздушное путешествие — это часы скуки, прерываемые мгновениями панического страха

Эл Болиска

Выйдя на балкон, я привычно устроил на спине реактивный ранец и выпрыгнул навстречу рядовому пасмурному утру 20... года. В наушниках включилось радио, а компьютер активировал двигатель и проложил оптимальный маршрут до университета, минуя воздушные пробки. Скажете, невозможно? Но таким может быть наше будущее.

Персональные летательные аппараты пока недоступны, но уже сегодня есть все основания полагать, что когда-нибудь они станут чем-то вполне обыденным.

Не стоит переживать, что реакция и навыки не как у Джеймса Бонда — даже без компьютера управлять ПЛА не сложнее, чем велосипедом. Мечтой каждого любителя броских средств передвижения будет не монструозный Hummer, а компактное и практически невесомое чудо техники. Удивительные времена на подходе. А вы готовы к полету?

Красиво, громко и бесполезно

Надо признать, реактивный ранец — полезный аксессуар героя боевика — выглядит впечатляюще. Надел — будто две ракеты за спину повесил: вылитый Робокон или трансформер. Летать, обгоняя ветер и завывая громче «Тысячелетнего сокола», — одно удовольствие. Но спешим огорчить — в обозримом будущем с реактивными ранцами смогут полетать разве что космонавты. Над конструкцией аппарата с переменным успехом бьются лучшие умы человечества, начиная со времен Второй мировой войны.

В основе топлива ранца — перекись водорода, которая превращается в го-

рячий водяной пар под действием катализатора из серебра и самария. Из раструбов с большим шумом вырывается реактивная струя, которая и поднимает пилота. Человек должен быть одет в костюм из термостойкой ткани, чтобы не обжечься. Управление осуществляется с помощью двух рычагов: они отклоняют сопла, позволяя двигаться вперед или назад.

Совершать маневры можно двумя способами. Если подтянуть ноги к груди, центр масс сместится, и вы полетите вперед, а не вверх. Однако профи используют рукоятку на левом рычаге, которая синхронно меняет положение обоих сопел. Поворот рукоятки разводит их в противоположные стороны, и пилот начинает вращаться. Сочетая движения рычагов и рукоятки, можно добиться впечатляющих результатов.

Важный элемент ранца — таймер времени полета, который каждую секунду подает в наушники пилота сигнал. Когда топлива остается меньше половины, размеренное попискивание сменяется предупредительной трелью.

Управляемый парашют

Любопытная вариация на тему ПЛА — паратрайк или аэрошюты. Это скутеры с парашютами и авиационными двигателями. На шоссе такая машина ведет себя как мотоцикл, оборудованный тремя или четырьмя колесами, подобно детскому велосипеду. Крейсерская скорость — 40-60 км/ч, для разбега необходима полоса в 30 метров, а максимальная высота подъема — до 5 км! Области применения сходны с таковыми для автожиров, однако паратрайки нельзя использовать в мегаполисах. Во-первых, необходимо каждый раз раскладывать и укладывать парашют, во-вторых, легко зацепиться парашютом за провода или деревья, ну и в третьих, велика зависимость от природных условий.

Компания **Flite Bike** предоставляет набор для переоборудования скутера **Honda Reflex** в паратрайк. Комплект стоит около 500 тыс. рублей. Позади скутера устанавливается авиационный двигатель **Rotax 582** (65 л. с.), который с помощью парашюта удерживает машину в воздухе.



Тихоходный летательный аппарат паратрайк. На колесах можно выбрать-ся за городскую черту, чтобы там вволю полетать.

Инженеры-энтузиасты могут сконструировать ранец в домашних условиях. Топливо — концентрированную перекись водорода — получают самостоятельно методом электролиза, поскольку крупные химические компании остановили ее производство за ненадобностью.

Немецкого инженера **Вернера фон Брауна**, проектировавшего для Рейха ракеты на перекиси водорода, экспроприировали после войны американские военные. В 1952-м Вернер вместе с американцем **Томасом Муром** представил первый реактивный ранец в мире — прыжковый жилет. К сожалению, изобретение могло лишь на пару секунд отрывать пилота от земли, из-за чего работу над проектом свернули.

Тем не менее тема использования прыжкового жилета активно исследовалась американскими военными. Предполагалось, что эти штуковины обеспечат быстрое перемещение солдат по пересеченной местности и дадут им возможность бегать со скоростью 45 км/ч. Таким образом удалось бы оперативно доставлять медикаменты, боеприпасы и эвакуировать раненых.

Полноценный реактивный ранец американцы испытали через неделю после полета **Юрия Гагарина** — 20 апреля 1961 года. Пилот **Гарольд Грэм** в течение тринадцати секунд летел со скоростью 10 км/ч на высоте 1,2 метра. Проект вел **Венделл Мур**. Самый последний вариант его ранца в теории мог работать 25 минут и развивать скорость 135 км/ч. Однако после смерти ученого проект забросили.

Летающую техническую диковинку не преминул задействовать и **Джеймс Бонд** в фильме «Шаровая молния». Вместо Бонда, бегущего из французского замка, на ранце полетел **Билл Сьютор**. Громоподобный шум от выхлопа заменили на шипение огнетушителя, чтобы не шокировать зрителей.

Сегодняшние реактивные ранцы позволяют подняться на сто метров и 30 секунд упиваться романтикой свободного полета. Характеристики, прямо скажем, не впечатляют и подходят разве что для цирковых представлений. Коммерческое применение реактивному ранцу нашла компания **Rocket Belt**, которая сейчас предоставляет пилотов с ранцами для показательных выступлений. Самое большое достижение компании — **Олимпиада 1984-го**, где пилот **Билл Сьютор** пролетел прямо над зрителями и приземлился напротив президента **Рональда Рейгана**. За полетом вживую наблюдали более ста тысяч человек и больше двух миллиардов — у телеэкранов. СССР Олимпиаду бойкотировал, поэтому советские граждане были лишены возможности наблюдать это феерическое зрелище.

Реактивные ранцы могут также функционировать с турбореактивным двигателем и паровой тягой. Первый работает на обычном керосине, способен обеспечить длительное время полета и высокую скорость. Увы, конструкция такого ранца не проста — собрать его в кустарных условиях невозможно, да и построен был всего один такой агрегат еще в далеком 1969-м без помощи армии США. Прототип **Jet Belt** в теории мог оторваться от земли на 25 минут и мчаться со скоростью 135 км/ч. В реальных испытаниях продемонстрировались 5-минутные полеты на 45 км/ч.

Армия поддерживать проект отказалась — ранец признали слишком тяжелым, дорогим и плохо управляемым. К тому же в случае повреждения лопасти турбин могли разлететься и убить пилота.

Тяга в турбореактивном ранце создается двумя реактивными струями, управление аналогично обычному ранцу — с помощью двух рычагов (менять курс наклоном тела нельзя). Любопытно, что турбореактивный ранец осна-



Полеты энтузиаста **Эрика Скотта** на первой в мире конференции по реактивным ранцам, 2006 год.

тили парашютом, который мог раскрыться на высоте 20 метров.

Самый перспективный и технически продвинутый — паровой ранец. Пар вырывается сразу из шести сопел, а управление осуществляется с помощью 18 тумблеров. На счастье пилота, большую часть работы по управлению берет на себя микропроцессор, который отвечает за подачу топлива и контролирует направление полета. Парить можно в течение 30 минут или же передвигаться по земле со скоростью 40 км/ч целых три часа. Прототип аппарата испытали в СССР в 1980-х, однако из-за высокой засекреченности до сих пор неизвестно, кто именно вел проект.

Сегодня реактивные ранцы разрабатываются только энтузиастами, и, ввиду ограниченных средств, только самой простой конструкции — работающие на перекиси водорода. Очень уж это дорогие игрушки, к тому же весьма сложные в управлении. Во всем мире их вряд ли наберется больше пяти, а удовольствие управлять монструозными агрегатами за пять-



Реактивный ранец, собранный энтузиастом из авиационного алюминия, действительно может летать.

десять лет получили всего одиннадцать человек. Если у корпораций или правительств возникнет интерес к нестандартным транспортным средствам, рано или поздно обязательно появятся серийные турбореактивные или паровые ранцы, напичканные электроникой.

Вертолеты и мускульная тяга

Проект, на который возлагают большие надежды — **ранцевый вертолет**. Они куда более практичны и перспективны, но пока не дошли до конечного потребителя и существуют исключительно в виде прототипов. В теории, такие аппараты должны быть компактными, легко крепиться к спине и на скорости порядка 100 км/ч с комфортом доставлять к месту назначения. Полетом в этом случае можно наслаждаться по полной программе — пилот чувствует себя почти как птица и с легкостью управляет своим транспортом.

В 1945-м американец Г. Пентекост буквально на коленках собрал ранцевый вертолет «Попрыгунчик», который весил 40 кг и был снабжен мотоциклетным двигателем мощностью около двадцати лошадиных сил. Пилот мог делать несколько подлетов, но о путешествиях на дальние дистанции говорить не приходилось. Англичане заказали компании Пентекоста целую тестовую серию на основе усовершенствованного «Попрыгунчика».

Вертолет использует два противоположно вращающихся винта. Если замедлить вращение одного из них с помощью рычага, можно повернуть влево или вправо. Слабое звено в этой конструкции — соосная схема, которая удерживает оба винта.

Американцы решили не отставать и в 1951-м испытали заплечный вертолет «Пинвил», в котором использовался всего один винт, раскручивающийся



Прототип ранцевого вертолета в наши дни — надел и полетел!

не двигателем, а реактивным соплом прямо на лопасти. Аппарат хоть и получился компактным, оказался неудобным в управлении, сильно расходовал топливо и имел ряд существенных недоработок.

Следующий проект тоже разрабатывался в США. К его созданию приложил руку русский инженер Евгений Глухарев из фирмы Игоря Сикорского. Вертолет MEG-1x также использовал реактивное сопло, мог развить скорость 90 км/ч и оторваться от земли максимум на 18 минут.

С заплечными вертолетами в России дела обстоят лучше, чем вообще никак — есть некий проект «Юла» с винтом на реактивном сопле. Проект секретный, впервые о нем объявили в 2002 году, сообщив краткие характеристики: масса вертолета — 20 кг, скорость — 120 км/ч, а время полета — 25 минут. Новой информации до сих пор не поступало. Есть подозрения, что вертолет до ума так и не довели.

Сегодня ранцевыми вертолетами занимаются группы энтузиастов по всему миру. Хочется верить, что их старания не пройдут даром, и в ближайшие годы наконец-то появится работающая винтокрылая машина, уместящаяся в рюкзаке. Судя по всему, более предпочтительна конструкция с реактивным соплом на лопасти — такой вертолет компактен и прост в исполнении. Главное — довести до ума способы управления.

С мини-вертолетами для одного-двух человек дела обстоят гораздо лучше. В последние два десятилетия прототипы таких летательных аппаратов активно демонстрируются на международных выставках. В СССР наиболее известен экспериментальный **МАИ X-5**. Вертолет приводился в действие от восьми двигателей бензопилы «Дружба».

Всех обошли японцы — они начали продажи минигеликоптера **GEN H-4** по 50 тысяч долларов за штуку. Вертолет, заметим, не ранцевый — имеет сиденье для одного человека и две рукоятки управления. В воздух его поднимают две 4-метровые лопасти по схеме, аналогичной вертолету Г. Пентекоста. Машина может лететь в течение часа со скоростью 80 км/ч, максимальный вес пилота — 70 кг. Что примечательно — двигателей сразу четыре, в случае выхода из строя одновременно всех можно применить парашют. Да, характеристики совсем не фантастические, но начало-то положено!

Еще один способ поднять себя в небеса предлагают махолеты, которые удерживаются в воздухе за счет движения крыльев. Предполагается, что роль двигателя будут исполнять ноги человека.



Мечтать о машущих крыльями воздушных велосипедах начали еще в начале 20 века. На фото — Джордж Р. Вайт и его орнитоптер, 1927 год.

Целые коллективы, в том числе у нас в России, бьются над этой задачей, ведь, согласитесь, перспектива сконструировать воздушный велосипед очень заманчива. Пока что взлететь на мускульной тяге никому не удалось, тем не менее успехи есть. В РФ и Канаде имеются фото- и видеоподтверждения о случаях отрыва махолетов от земли и совершения подлетов на несколько метров. Зачастую требовалось разогнать аппарат за счет двигателя или машин. Если в будущем появятся ультралегкие материалы с подходящими аэродинамическими характеристиками, воздушные велосипеды станут реальностью.

Автожиры

Так на чем же все-таки может полетать рядовой гражданин? Вроде бы суровая реальность вдребезги разбивает детские мечты о полетах со двора родного дома. Но есть счастье на свете, и в данном случае называется оно словом **автожир** (от греч. *auto* — сам, *gyros* — вращение). Чудо-аппарату можно присвоить титул самого удобного, экономичного и компактного в своем роде. Специалисты утверждают, что в 90% случаев автожир способен заменить вертолет.



Автожир Bumble Bee — вполне комфортный летательный аппарат на одну персону.

Сразу успокойм — автожиры прекрасно летают и свободно продаются в готовом виде и комплектами от 200.000 рублей (цена малолитражной иномарки). Приобретать их следует только в известных фирмах, а сборку — поручать специалистам. Умельцы могут купить в интернете готовые чертежи за 2600 рублей и собрать автожир самостоятельно.

Асы отмечают, что автожиры просты в управлении, обладают большой маневренностью (разворот на 180 градусов за 1-2 секунды) и практически не боятся турбулентности. В воздухе автожир удерживается за счет набегающего на главный винт потока воздуха (эффект авторотации) и может совершить подъем на высоту до трех километров. В зависимости от мощности двигателя (20-40 л. с.) задний пропеллер обеспечивает скорость горизонтального полета до 150 км/ч.

Автожир не требует взлетной полосы: достаточно ровного участка, протяженностью от десяти до сорока метров. Если основной винт подключить к двигателю, то возможен так называемый прыжковый взлет — с места. Автожиры размером с автомобиль могут вмещать от одного до двух человек. Особо компактные модели получают храниться даже на балконе!

Это замечательный агрегат изобрел испанец Хуан де Сьерва в 1921 году. На идею авторотирующегося винта изобретателя натолкнули неудачи в проектировании самолетов: прототипы оказались капризными в управлении, входили в штопор и разбивались. Расцвет автожиров пришелся на 30-е годы 20 века. Вертолетов тогда еще не существовало, а в период их бурного развития автожиры отошли на второй план из-за неудовлетворительных для военной и гражданской авиации летных характеристик.



Автожиры обеспечивают пилотам практически идеальный обзор во всех направлениях, этим не могут похвастаться ни вертолеты, ни самолеты.

Зато для простых смертных автожиры весьма и весьма привлекательны. По земному шару курсируют порядка 30-40 тысяч частных автожиров.

В США и некоторых других странах лицензия пилота не требуется — купил, сел и полетел, а вот в России она необходима. Процедура ее получения затягивается бюрократическими проволочками, к тому же вам придется запрашивать разрешение на каждый взлет. Впрочем, это не останавливает отечественных любителей сверхлегкой авиации.



Единственный в мире трехместный автожир выпускают в России. «Охотник-3» летит со скоростью 135 км/ч и может брать 300 кг груза.

Автожиры отлично подходят, чтобы перемещаться, например, в Сибири и на Дальнем Востоке с их непроходимым бездорожьем, ну и, конечно, никто не мешает добираться таким образом до дачи или места работы. В Австралии автожиры используют, чтобы следить за выпасом скота, а в США в 30-е годы почтальоны доставляли письма с крыш зданий к почтамтам. Интерес к автожирам есть у фото- и видеооператоров — съемка получается ровной, так как автожир движется относительно медленно и без тряски.

Чтобы не потеряться в пути, рекомендуем прикупить карманный компьютер со спутниковой системой навигации GPS, а также не забыть мобильный телефон. Кроме того, стоит раскошелиться на глухой шлем и водонепроницаемый костюм. Опционально доступны комплект лыж для полетов зимой и поплавки, чтобы стартовать с воды.

Летающие платформы

Первую летающую платформу построила в 50-х годах прошлого века американская фирма Hiller. Аппарат предназначался для исследований и поднимался в воздух на двух винтах мощностью 40 л. с. Максимальная скорость составляла 16 км/ч. Разработкой заинтересовалось правительство, платформу предлагали использовать для патрулирования улиц. Свою лепту в развитие концепции внес и Евгений Глухарев, создав MEG-3x — гибрид платформы и вертолета. Прототип мог летать в течение 45 минут и весил всего 48 кг. Военные в летающих платформах разочаровались, посчитав их громоздкими и медленными.



Летающие платформы должны были заменить военным грузовики.

За право летать

Персональные летательные аппараты — это реальность, правда, на данный момент исключительно в лице автожиров. Почему ПЛА активно не развиваются и не вытесняют автомобили? Причин несколько — отсутствие регламента на городское воздухоплавание, высокая стоимость аппарата и его обслуживания, плюс скептическое отношение самих покупателей.

Остается только мечтать, что при должном старании частным компаниям или конструкторским бюро удастся за ближайшие 10-15 лет создать безопасные аппараты за разумные деньги. Кроме автожиров, это могут быть ранцевые вертолеты с двумя винтами или реактивным двигателем, микровертолеты и реактивные ранцы. Образцы наподобие Rocket Belt сгодятся лишь для показательных выступлений — слишком уж ограничено время их полета. Зато турбореактивные и паровые концепции при должной разработке могут оказаться весьма живучими и способными подарить возможность не только совершать быстрые перелеты, но и почувствовать себя суперменом, бегущим на скорости 45-70 км/ч. Лично мы не сомневаемся, что для людей будущего самостоятельные передвижения по воздуху будут такими же обыденными, как и поездка на велосипеде.



Иван Нечесов, Николай Арсеньев, Олег Гаврилин



summa@mirf.ru

NEXTGEN ВО ВСЕЙ КРАСЕ

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ КОНСОЛЕЙ

Что такое игровые приставки? Интересный и увлекательный мир развлечений, в котором не надо думать об апгрейде и настройках графики. Включил консоль, поставил диск в привод — и играй до посинения! Надоело противостоять искусственному интеллекту — милости просим на бескрайние онлайн-просторы. На рынке консолей царствуют три игрока — Sony, Microsoft и Nintendo. Сегодня мы поведаем о том, какие козыри есть у каждой из развлекательных систем последнего поколения.

Время PlayStation 2 подходит к концу. Да, она все еще хорошо продается и для нее продолжают выпускать игры, но это уже прошлое. Будущее за троицей Microsoft Xbox 360, Sony PlayStation 3 и Nintendo Wii. Все они обещают подарить нам новые незабываемые ощущения, манят нас шикарной графикой и продвинутыми сетевыми возможностями, но кто из них станет новым фаворитом?

Xbox 360

Xbox 360 Premium

Процессор:	IBM Power PC (3,2 ГГц)
Видеоподсистема:	ATI Xenos (500 МГц)
Системная память:	512 Мб GDDR3, 10 Мб eDRAM
Связь:	LAN (100 Мбит/с), Wi-Fi (802.11b/g)
Жесткий диск:	20 Гб
Оптический накопитель:	DVD (опционально — внешний HD DVD)
Дополнительно:	3 USB, 2 разъема для флэш-памяти
Размеры (ДхШхВ):	309х258х83 мм

Microsoft выпустила Xbox 360 намного раньше конкурентов. За это время разработчики успели освоить платформу и разработать достаточно много интересных игр.

С технической точки зрения Xbox 360 выглядит более чем достойно — в ее основе трехъядерный процессор, графическое ядро ATI Xenos. Кроме того, Xbox 360 оснащена Wi-Fi и Ethernet. Существуют три версии Xbox 360 — Core, Premium и Elite. Core



Хбох 360 была первой приставкой из так называемого NextGen'a. Консоль обзавелась массой дополнительной периферии.



найти почти невозможно, да и не надо — у нее даже нет жесткого диска. В Premium-версии присутствует винчестер на 20 Гб, беспроводной геймпад, гарнитура, обычный и HDTV-кабели. Стоит такая штучка 13 тыс. руб. Elite-версия в России пока недоступна, но скоро мы ее увидим. Отличительные особенности — черный цвет, жесткий диск на 120 Гб, HDMI-разъем и соответствующий кабель в комплекте. К разъему можно подключить и телевизор, и монитор — через HDMI или переходник HDMI-to-DVI. Premium-версию тоже можно подключить к монитору, но только используя специальный VGA-кабель (1300 руб.). Насчет цены Elite-комплектации в России пока ничего не известно. На официальном сайте она обозначена в 475 долларов — по сути, столько же, сколько просят за Premium, что настораживает.

Приставку можно устанавливать как горизонтально, так и вертикально. Блок питания внешний, и выглядит, откровенно говоря, уродливо, так что придется его куда-нибудь спрятать. Винчестер устанавливается в разъем на левом боку консоли.

Геймпад питается от обычных батареек типа AA. Нажимая на нем кнопку X, и консоль включается. В настройках появилась поддержка русского языка. Системное меню под названием **Dashboard** поделено на вкладки в соответствии с выполняемыми функциями. Кстати, консоль можно подключить к компьютеру, если на нем установлена Windows Vista или XP Media Center, открыв тем самым доступ к видео и музыке в соответствующих папках.

Ключевая особенность приставки — служба **Xbox Live**, которая позволяет играть с живыми людьми по Сети, находить друзей по интересам, скачивать демоверсии игр, дополнения, покупать небольшие аркадные игры (магазин **Xbox Live Arcade**)

и закачивать видеоролики. Чтобы добраться до платного контента, можно воспользоваться банковской кредиткой или покупать специальные карты оплаты. Что касается самой подписки на Xbox Live, то она бывает двух видов: **Silver** и **Gold**. Первый бесплатен и позволяет делать все, что и «золотой», вот только играть с живыми соперниками нельзя — за это придется платить.

Любители кино могут использовать Xbox 360 как DVD-плеер, а подключив MP3-плеер через USB, — получают возможность слушать музыку.

Единственный недостаток игровой системы — довольно высокий уровень шума, производимого вентиляторами охлаждения. Другой момент для беспокойства: частые поломки консоли. Царапающие диски приводы и неприятности с перегревом загубили немало нервных клеток покупателям Xbox 360. «Красное кольцо смерти» вокруг кнопки включения — трагическое событие, означающее поломку системы, которым игроки пугают друг друга на тематических форумах уже почти два года. Ответ Microsoft — увеличение срока гарантийного обслуживания с 1 года до трех лет.

Достойных игр на Xbox 360 хватает, а есть и такие, мимо которых проходить нельзя. Среди гонок отметим **Forza Motorsport 2**, технологичную **Colin McRae DiRT** и **Project Gotham Racing 3**. Кстати, в новой части PGR, кроме машин, появятся и мотоциклы. Любителям экшенов рекомендуем **Gears of War** (рецензию читайте в МФ № 45, май 2007), ироничный экшен-хоррор про зомби **Dead Rising** и серию игр под маркой **Tom Clancy**. Есть эффектные файтинги — **Def Jam: Icon** со стильной музыкой, бокс **Fight Night Round 3**. Этот список можно продолжать. Средняя стоимость игр — 1800-2400 руб. Однако можно найти и более дешевые, которые вошли в серию **Classic (Need for Speed: Most Wanted, Prefect Dark Zero, Dead or Alive 4, Kameo: Elements of Power, Project Gotham Racing 3)** — такие вам обойдутся в 1200 руб. Любители старых хитов и казуальных игр также будут довольны: в Xbox Live Arcade можно скачать **Ultimate Mortal Kombat 3, Castelvania: Symphony of the Night**, переработанную **Prince of Persia Classic, Bomberman Live** и даже **Worms**.

Чтобы насладиться сверхчеткой графикой, не обойтись без HD-телевизора или компьютерного монитора.

Пока позиции Microsoft на рынке довольно сильны, но не все так просто — конкуренты из Nintendo и Sony не спят. Борьба за лидерство только разгорается. Microsoft может похвастаться, что новые спортивные симуляторы — **Madden NFL 08** и **NCAA Football 08** — от EA только на Xbox 360 будут идти на скорости 60 FPS, новая часть **Grand Theft Auto** получит ряд эксклюзивных дополнений, а **Tomb Raider: Anniversary** этой осенью заиграет обновленной графикой. Также на горизонте маячит небезынтересная **Too Human** и многообещающая **Mass Effect**, не говоря уж про заведомые хиты **Halo 3** и **Halo Wars**.

Sony PlayStation 3

Sony PlayStation 3

Процессор: Sony Cell (3,2 ГГц)
Видеосистема: NVIDIA RSX (550 МГц)
Системная память: 256 Мбайт XDR, 256 Мб GDDR3
Связь: LAN (1 Гбит/с), Wi-Fi (802.11b/g), Bluetooth 2.0
Жесткий диск: 60 Гб (модель с винчестером на 20 Гб в России не продается)
Оптический накопитель: Blu-ray
Дополнительно: Кард-ридер (CF, MS, SD), 4 USB
Размеры (ДхШхВ): 274х325х98 мм

Sony упаковала свою консоль в массивный черный корпус. Сенсорные кнопки Power и Eject вызывают исключительно положительные эмоции. **PlayStation 3** весит пять килограммов — заметно тяжелее **Xbox 360**, зато блок питания находится внутри. Диски загружаются через щелевой слот на передней панели.

Что касается начинки, то PS3, по заверениям Sony и некоторых разработчиков, впереди планеты всей. Процессор **Cell**

Геймпад Xbox 360 практически идентичен второй модификации джойпада консоли-предшественницы. Доведена до ума эргономика, виброотдача осталась.



PlayStation 3 появилась недавно. С технической точки зрения — это фаворит. Осталось только дождаться, когда разработчики игр раскроют ее потенциал.

вкупе с графическим ядром **RSX** от **NVIDIA** обеспечивают высокую производительность. Система охлаждения справляется с задачей отлично, правда, во время игры вентиляторы разгоняются до максимальной скорости и начинают шуметь. Но звук все равно заметно тише, чем у Xbox 360. Вместе с консолью в комплект входят один джойпад, сетевой и USB-шнуры, кабель для вывода аудио/видео. Компонентный или HDMI-кабель придется купить отдельно (1100 руб.).

На данный момент PS3 выпускается в двух вариантах, но бюджетная версия с винчестером на 20 ГБ в России официально не продается. Это к лучшему: за небольшую экономию пришлось бы отказаться от кард-ридера, Wi-Fi и жесткого диска на 60 ГБ. Что касается недавно анонсированной модели с винчестером на 80 ГБ, то политика Sony относительно ее продажи на территории Европы в целом и России в частности остается загадкой.



Sixaxis почти полностью копирует дизайн DualShock 2. Он лишился виброотдачи, зато стал беспроводным и обзавелся чувствительными к движениям игрока датчиками.

Следуя заложенной еще PlayStation 2 традиции, PS3 можно устанавливать горизонтально или вертикально. Мультимедийные возможности у нее стали не в пример шире: PS3 неплохо разбирается в аудиоформатах, плюс можно просматривать видео MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 и H.264. Плеер Blu-ray воспроизводит фильмы и позволяет смотреть дополнительные материалы в режиме PIP.

Меню PS3 покажется до боли знакомым, если вы имели дело с PSP. Возможностей настройки предостаточно, и с каждой новой прошивкой, которые загружаются через онлайн-услугу **PlayStation Network**, их число возрастает.

Джойпад **Sixaxis** внешне почти не отличается от **DualShock 2**. Он немного легче предшественника, подключается к консоли через Bluetooth и способен отслеживать собственное перемещение в пространстве. Возможности его в данной области куда скромнее, чем у пультов **Wii**, да и разработчики, за редким исключением, пока не горят желанием их использовать.

В силу обстоятельств, которые стали предметом жарких споров поклонников Sony, компания отказалась от функции виброотдачи в Sixaxis. Это спровоцировало волну негодования у игроков. До сих пор ходят слухи, что обеспечивающие

вибрацию моторчики вернутся, когда на прилавках появится новая модификация PS3.

Аккумуляторы у джойпадов встроенные. Устойчивая связь поддерживается на расстоянии до 20 метров, а заряда хватает примерно на 30 часов. Sony наконец-то отказалась от региональной защиты в играх. Так как консоль продается в России официально, в ее настройки включен русский язык.

Службу PlayStation Network можно назвать аналогом Xbox Live, с той лишь разницей, что играть по Сети можно бесплатно — низкий поклон Sony за щедрость и внимание к любителям онлайн-развлечений. В остальном разработчики, не мудрствуя лукаво, заимствовали концепции у Microsoft: сервис позволяет обмениваться сообщениями с другими игроками, скачивать видеоролики, демоверсии, а также приобретать полноценные игры и дополнения к ним. Главный недостаток — менеджер загрузок не поддерживает дозагрузку файлов при разрывах соединения, поэтому для надежности лучше пользоваться LAN.

Веб-браузер PS3 достаточно шустрый. Страницы легко масштабируются и открываются во весь экран. Для удобства можно подключить USB-мышь и клавиатуру или специальную беспроводную клавиатуру с тачпадом **Cordless Mediaboard** компании **Logitech**.

Потенциал у PS3 великолепный, но стоящих игр пока маловато. Сейчас доступно порядка 30 наименований по далеко не самой гуманной цене — в районе 2000 руб. Особое внимание заслуживают эксклюзивные шутер с видом от первого лица **Resistance: Fall of Man**, гонки по бездорожью **MotoStorm**, а также очередная модификация блистательного экшена **Ninja Gaiden** с подзаголовком **Sigma**. Не будем забывать **Tekken 5: Dark Resurrection**, **Virtua Fighter 5**, **Call of Duty 3**, ну и **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. До кучи — обратная совместимость со старыми играми для PS one и PS2 с возможностью их скачивания через PlayStation Network. На HD-телевизоре игры смотрятся бесподобно, как альтернатива — можно использовать проектор.

Sony задержалась с выпуском PlayStation 3. Благодаря этому консоль довели до ума, и она гораздо надежнее, чем перегревающаяся и шумная Xbox 360. Зато у Microsoft был целый год форы для завоевания рынка. Проблема в том, что очень мало разработчиков вообще представляют, как нужно работать с мощью Cell, который де-факто опередил свое время. Поэтому ни одна из доступных игр не раскрывает весь потенциал консоли, но ситуация должна измениться с выходом **GTA 4**, **Ratchet & Clank: Tools of Destruction**, **Final Fantasy 13** и **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**. Будем с нетерпением ждать!

Nintendo Wii

Nintendo Wii

Процессор:	IBM Broadway (730 МГц)
Видеоподсистема:	ATI Hollywood (240 МГц)
Системная память:	64 МБ GDD3, 24 МБ 1T-SRAM
Связь:	Wi-Fi (802.11b/g)
Жесткий диск:	Нет, 512 МБ флэш-памяти
Оптический накопитель:	Blu-ray
Дополнительно:	Кард-ридер (SD), 2 USB, два разъема для карт памяти от GameCube
Размеры (ДхШхВ):	215х157х44 мм

Вот мы добрались и до **Wii**. В отличие от соперников, она не страдает hi-tech зависимостью. Специфическая политика **Nintendo** с лозунгом «креатив против банального наращивания мощности» дала плоды уже после выпуска **Nintendo DS**, которая завоевала гораздо больше симпатий игроков, нежели технологичная **PSP**. Главное — не производительность, а легкость освоения, и чтобы публике было весело. Утверждение неоднозначное, но именно такой ход мысли позволил Nintendo завоевать феноменальное, не побоимся этого слова, количество поклонников.

Wii компактна и просто очаровательна. Играть на ней одно удовольствие, особенно в компании друзей.



Немного о самой Wii: в ее основе лежат процессор **IBM Broadway** и графическое ядро **ATI Hollywood**. Жесткого диска нет — в нашем распоряжении только встроенная память на 512 МБ и возможность ее расширения благодаря SD кард-ридеру. Консоль не поддерживает изображение высокой четкости — только стандартные разрешения 720x576 и 720x480, следовательно, о покупке HD-телевизора можно не беспокоиться, хотя все равно не помешает.



Чтобы выиграть очередной боксерский матч, придется активно помахать Wiimote и Nunchuk, главное — не задеть соседа по-настоящему!

Выполненная в белой расцветке Wii компактна и элегантна. Блок питания внешний, но не такой монструозный, как у Xbox 360. Консоль можно ставить как вертикально, так и горизонтально.

Контроллеры у Wii беспроводные, связь с приставкой идет через Bluetooth, который действует на расстоянии до 10 метров. Инфракрасный сигнал действует на расстоянии до 5 метров. Не забудьте, что на телевизоре необходимо закрепить принимающую сигналы панель.

Wiimote — базовый джойстик управления с кнопкой включения консоли, крестовиной и дополнительными клавишами. Вспомогательный джойстик зовется **Nunchuk** и подключается к основному кабелем.

Оптический привод DVD не понимает, зато прекрасно дружит с дисками для **GameCube**. Да, приставка совместима со старыми играми, однако есть подвох — необходимо использовать стандартный джойстик от GameCube (для этого есть 4 разъема) и карту памяти от нее (два разъема).

Итак, стартуем. Легкое замешательство — как же это работает? Изюминка в том, что сенсорная панель отслеживает перемещения джойпадов. Направляем Wiimote в сторону телевизора, и — о чудо! — курсор оживает.

Запускаем игру из комплекта поставки — **Wii Sports**. Сборник включает пять спортивных забав: бейсбол, боулинг, гольф, теннис и бокс. Ощущения от игры самые яркие. Представьте: чтобы победить в боксерском матче, нужно не моно-

тонно давить на кнопки, а активно двигаться, махать руками, уклоняться от атак противника. Со стороны все это выглядит забавно и увлекает невероятно. После нескольких часов таких упражнений руки и спина могут не на шутку разболеться — вот вам и зарядочка на вечер.

Wii может похвастаться неплохой библиотекой игр, среди которых **Wii Play**, **Call of Duty 3**, **Rayman Raving Rabbids**, **Resident Evil 4: Wii Edition** и т.д. Проблема в том, что большая часть проектов ориентирована на казуальную аудиторию. Nintendo все больше отдаляется от «хардкорных» игроков. Как следствие, эксклюзивных игр с сюжетом, как в **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, не так много. Впрочем, у консоли другие задачи: Wii — не конкурент в жестокой схватке между Xbox 360 и PS3, ее удел — отдых и развлечения с семьей и друзьями.

Для связи с интернетом приставка оснащена Wi-Fi, также может подключаться и через LAN, но для этого нужно раскошелиться на специальный переходник. Онлайн-сервис **WiiConnect24** позволяет скачивать дополнения к играм, демо-версии, новый софт. Доступен огромный архив классических игр для **NES**, **SNES**, **Nintendo 64**, **Sega Genesis** и даже **TurboGrafx**, вроде старого доброго **Super Mario** и многих других. Все это можно приобрести за символическую сумму.

Любопытная особенность: в режиме stand by приставка потребляет меньше энергии, чем крошечная лампочка, между тем сервис WiiConnect24 не спит и качает в фоновом режиме всевозможные обновления.

Работает приставка исключительно тихо, лишь шуршит оптический привод.

В главном меню консоли изначально доступны 12 различных каналов, включая **Photo Channel** (просмотр фотографий и фильмов), **Mii Channel** (позволяет создать виртуальное альтер эго), **Forecast Channel** (прогноз погоды), **News Channel** (новости), **Internet Channel** (браузер **Opera** с поддержкой **Flash**), **Wii Shop Channel** (можно покупать и скачивать игры, новые каналы), **Virtual Console Channels** (после покупки игр они появляются на экране в виде отдельных каналов), **Disc Channel** (запуск игры с диска), **Wii Message Board** (место для виртуального общения).

Особенно весело играть в Wii с друзьями, и чем больше народу, тем веселее. В этом плане консоль от Nintendo — настоящая революция. Она не предназначена для любителей замороченных шутеров, которые предпочитают в гордом одиночестве изображать из себя шпиона-диверсанта. Wii прекрасно подходит для коллективного времяпрепровождения. Идея разработчиков кристально ясна — играйте и получайте удовольствие. Эта позиция, без сомнений, имеет право на существование, хотя что будут делать владельцы приставки, когда им захочется проектов с красивой графикой, проработанным сюжетом и реалистичной физической моделью?



Каждая консоль интересна по-своему. Xbox 360 хороша тем, что для нее уже есть достаточно игр самых разных жанров, великолепно реализованы онлайн-возможности, доступен широкий ассортимент аксессуаров — от гарнитур до беспроводного руля. PlayStation 3 пока еще предстоит возродить свое громкое имя. На прошедшей в июле E3 для нее было анонсировано большое количество любопытных проектов, так что, надеемся, со временем главный ее недостаток будет устранен. А пока в распоряжении есть богатейшая подборка игр для PS2 и PS one. Nintendo Wii даже не пытается конкурировать с монстрами от Sony и Microsoft. Эта консоль сделана для активного отдыха в компании.

Отдать предпочтение той или иной развлекательной системе нелегко, вполне оправданно купить Xbox 360 или PS3, а в качестве довески — Wii, которой нет равных в своей категории. Если бы еще лицензионные игры были не такими дорогими. SP

Иван Нечесов

РУЧНАЯ РЕПТИЛИЯ

ТЕСТИРОВАНИЕ РОБОТА WOWWEE ROBOREPTILE

Быстрее, выше, сильнее — WowWee придерживается именно такого правила и с завидным постоянством выпускает модели роботов. Уж

на что был хорош Roboraptor, а новый домашний робозавр Roboreptile превосходит его и по функциональности, и по дизайну.



Если **Robosapien** и **Roboraptor** — неповоротливые игрушки, то **Roboreptile** гораздо более мобилен и активен. Он может бегать, прыгать, становиться на задние лапы и забавно крутить головой из стороны в сторону. Робота можно отправить в свободное путешествие или управлять им с пульта, двигая отдельные части его тела.

На пульте ДУ одна и та же кнопка может выполнять разные функции в зависимости от заданного режима. Последовательное нажатие комбинации клавиш способно, например, менять стиль походки или дальность прыжка. Если динамики покажутся слишком громкими, их можно приглушить.

У Roboreptile всего четыре режима работы: покорный, безразличный, дикий (охранник) и агрессивный (охотник). Режим охоты запускается автоматически, если после включения не нажимать кнопки в течение 30 секунд.

Игра заключается в том, чтобы поймать робота в зону действия пульта и нажать кнопку *Feed* («кормить»). На касания реагирует один сенсор, расположенный прямо на спине игрушки, — трогать его желательно лишь когда робот «сыт».

Еще один способ успокоить кибернетического друга — надеть ему на голову шлем. Акустические и видеосенсоры при этом отключаются, и робозавр ведет себя спокойно. Но если он скинет шлем, снова ждите агрессии.

В режиме охранника робот садится на задние лапы и включает все сенсоры для контроля местности вокруг себя. При появлении в зоне видимости движущегося объекта игрушка начинает защищать территорию и запросто может испугать не только домашнее животное, но и взрослого человека — движения становятся резкие и непредсказуемые.

Ни о каком искусственном интеллекте нет и речи. Максимум, что можно




сделать — запрограммировать робота на 20 шагов вперед, и то с пульта ДУ.

WowWee не рекомендует робота детям до 8 лет. И правда: лучше не рисковать: робот может напугать ребенка, а об острые когти на лапах не составит труда пораниться. К тому же Roboreptile носится по комнате как угорелый.

Недостатки? Заряда шести пальчиковых батареек хватает всего на 45 минут работы, а сенсоры годятся лишь для обнаружения источников звука и движущихся объектов. В навигации от них нет никакого толку: робот частенько спотыкается и бьется о препятствия.

Roboreptile интереснее своего предшественника, но знае-

те, для человечества он никакой опасности не представляет. Землю захватят другие, куда более развитые создания. 

Если бы суперкомпьютеру Skynet из вселенной «Терминатора» показали вот эту «машину для убийства», он бы наверняка завис.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Демонстрационные режимы: 2
Программируемые функции: 30
Количество моторчиков: 5
Питание: 9 батареек типа AA (6 для робота и 3 для пульта ДУ)
Размеры: 30x62x85 см
Вес: 3,63 кг
Сайт производителя: roboreptileonline.com
Примерная цена: 3500 руб.

ИЗ ЖИЗНИ РОБОТОВ

summa@mirf.ru

Краснокожий друг человека

Канадская компания **RoboMoto** представила **Reddy**. Пусть робот не умеет выполнять никаких хозяйственных дел, зато он не лишен своего механического обаяния. Глаза ему заменяет видеокамера, а роль ушей играет встроенный микрофон. При помощи семнадцати сервомоторов механическое создание вызывает некоторые запрограммированные эмоции: двигает руками, головой, меняет выражение лица. Продажи новинки стартуют сразу после того, как конструкторы закончат работу над системой передвижения — пока с места на место робота приходится двигать вручную.

Железная леди

Вряд ли владельцы человекоподобных роботов когда-нибудь задумывались, какого, собственно, пола теоретически могут быть их питомцы. Теперь же, с развитием искусственного интеллекта, у роботов появляется индивидуальность, и дизайнерские находки делают их все больше похожими на людей. Некто *Томотака Такахаси* собрал робота, в движениях которого присутствует женская грация. 30-сантиметровый **Female Type (FT)** продается с молотка при стартовой цене в почти девять миллионов рублей.

Сложнее всего FT далась походка: чтобы малышка двигалась как женщина, пришлось вмонтировать в тело 23 моторчика, пару гироскопов и миниатюрный компьютер. Сейчас для полной идентичности остается только наделить этот компьютер женской логикой — но это, пожалуй, самое сложное.

Что такое хорошо

Киборги научились выражать эмоции. Новый робот **Kansei** родом из Университета Мэйдзи может демонстрировать на латексном лице 87 оттенков различных чувств: радость, гнев, удивление и прочие. Достаточно сказать лю-



бое слово на английском языке — он отреагирует надлежащим образом. Робот твердо знает, что такое хорошо и что такое плохо: анализируя тексты из интернета, он выстраивает соответствующие логиче-

ские цепочки. Если слово «любовь» отмечено как позитивное, значит, и родственные слова: «семья», «дружба», — тоже будут вызывать на лице робота улыбку.

Разработчики планируют научить свое творение говорить, тогда Kansei сможет полноценно общаться с людьми. Впрочем, лучше бы он помалкивал на некоторые темы: уже сейчас, начитавшись статей из Сети, робот реагирует на слова «власть» и «президент» гримасой ужаса и отвращения.



Сам себе конструктор

Нельзя назвать живым организм, который неспособен воспроизводить себе подобных. Роботы постепенно преодолевают и этот рубеж. **Molecubes**, созданные *Виктором Зыковым*, *Ходом Липсоном* и *Марком Деснойером*, умеют менять собственную конфигурацию и строить новых роботов из готовых частей. Каждый «кубик» живого конструктора — универсальный модуль размером 10x10x10 см. Вращаясь, смещаясь и соединяясь друг с другом, Molecubes образуют единую систему, которая может передвигаться и оперировать новыми «кубиками». Пока их творческие способности ограничены лишь двумерными структурами: модули соединяются строго последовательно, поэтому набор конечных форм ограничен цепочкой «кубиков».

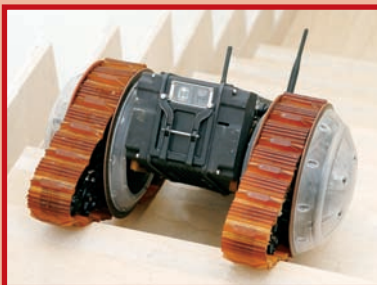
Такая технология может быть востребована в экспедициях, где необходимо быстро приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды.



Армия будущего

Близится время, когда любой военный конфликт будут решать при помощи роботов. Людям останется лишь следить за мониторами, изредка нажимая на кнопки управления. В скором будущем израильские робототехники из **Elbit Systems** поставят на конвейер солдата **ViPeR** (Versatile Intelligent Portable Robot). Название подчеркивает многофункциональность и портативность механического военного: 23-сантиметровый робот может и гранаты бросать, и из автомата стрелять.

Стоит установить датчик, реагирующий на взрывчатку, оборудование для обезвреживания бомб, как **ViPeR** превращается в сапера. Если снабдить его инфракрасными камерами и соответствующей программой, он, как хороший разведчик, сможет построить подробную карту или схему здания. Словом, этот младший брат Терминатора на самом деле универсальный солдат, жаль, что пока не самостоятельный: робот управляет оператор.



Алексей Талан

СЕТИ
ИНТЕРНЕТА

summa@mirf.ru

007.info



Сколько шикарных машин, хитроумных гаджетов и красивых женщин было у Джеймса Бонда? Вопрос не столь тривиален, как может показаться на первый взгляд. Для любителей «бондианы» весьма кстати придется систематизированная база данных, где подробно изложена увлекательная и полная адреналина жизнь бравого спецгента. На сайте «Международного клуба Джеймса Бонда» до интересующих сведений без труда можно добраться парой щелчков мышки. Фанатов порадуют бесплатные обои для рабочего стола, темы и рингтоны для мобильных телефонов.

iol.ie/~carrollm/hh/n02-.htm


У «Стальной крысы» Гарри Гаррисона множество поклонников по всему миру. Известный сериал нашел дорогу в мир комиксов и, хочется верить, когда-нибудь появится в киноадаптации. Строго оформленная страничка приглашает ознакомиться со всеми книгами цикла, а также с комиксами — есть иллюстрированный путеводитель по выпускам, тематические интервью и рассказ об уникальной настольной игре, давно ставшей предметом вождения коллекционеров.

xboxrussia.ru

Название сайта — «Портал об Xbox 360 в России» — говорит само за себя. Посетителям предлагаются интересные разделы с обзорами игр, прохождениями и подборка ответов на часто задаваемые

вопросы. В новостной ленте и на форуме всесторонне освещаются игры, аксессуары и многое другое из мира Xbox. Дизайн выполнен в цветовой гамме консоли Microsoft. Долго мучиться в поисках нужной темы не придется.



m-a-bulgakov.narod.ru

Михаил Афанасьевич Булгаков — один из тех классиков, с которыми знаком почти каждый школьник. Жизнь талантливого литератора была весьма непростой: его деятельность контролировалась в СССР на самом высоком уровне, произведения нередко запрещались. На сайте можно найти полную биографию Булгакова, критические статьи и некогда секретную переписку работников ЦК. Для чтения доступны многие романы, повести, очерки и рассказы мастера.



miyazaki.otaku.ru

Русскоязычный сайт, посвященный японскому мультипликатору Хаяо Миядзаки, содержит прелюбопытные статьи и интервью. Нас привлек раздел «Техника», где вполне серьезно обсуждаются дикийвинные аппараты из фильмов Миядзаки.



заки. Например, дирижабли, гигантские самолеты и даже те, которые были сделаны героями в кустарных условиях. Ознакомившись с комментариями, начинаешь верить, что некоторые плоды воображения аниматора способны летать и удивлять не только на экране. В разделе «Мелочи» посетители оставляют комментарии о произведениях Миядзаки, их любопытных подробностях и многом другом.

aiel.ru



The Wheel of Time предлагает справочную информацию о главных героях и народах фэнтезийной саги «Колесо времени». Каждая заметка включает подробный рассказ и иллюстрации. Есть удобный глоссарий, биография Роберта Джордана, музыкальные композиции, а также тексты стихов и песен. Настораживает лишь тот факт, что некоторые разделы до сих пор не работают, а последнее обновление было еще в феврале 2006.

cthulhu.org.ru



Добро пожаловать в мир Ктулху. На сайте cthulhu.org.ru легендарное чудовище с щупальцами и телом дракона преобразуется в довольно милого героя комиксов. Изначально тексты были на английском языке, однако энтузиасты сделали перевод и дали ссылки на оригинал. Тем, кто с Ктулху еще не сталкивался, юмор покажется весьма специфическим, однако знатоки этого персонажа будут в восторге. ☞



ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ, ЮМОР, КОНКУРСЫ И ПОЧТА



Рассказы «Мира фантастики», в принципе, объединяет только одно: все они напечатаны в нашем журнале. Но при желании в каждой паре рассказов, опубликованных в одном номере, можно найти какие-то общие темы. Действие «Инфаркта и Инсульта», написанного **Святославом Логиновым** для сентябрьского выпуска «МФ», разворачивается в нашей стране и в наши дни — ну или в недалеком зарубежье и недалеком будущем. Сам писатель называет это произведение «истинно научным рассказом», и с этим сложно не согласиться (ведь фантастическое допущение основано на биологических законах), но лично я бы отнес его к городским легендам. Сосед «Инфаркта и Инсульта» — «Кровь скитальца» **Леонида Алехина** — по антуражу чистой воды технофэнтези, а вот манерой письма напоминает повести Александра Зорича о королевиче Зигфриде: слышатся отголоски народных сказок и древних легенд, «внутренняя» напряженность не уступает закрученности экшена, остается легкое послевкусие недоговоренности... Что же похожего может быть в таких рассказах?

Поразмыслив, обращаешь внимание, что в обоих этих произведениях действуют бессмертные персонажи. Но в итоге — и у Логинова, и у Алехина — оказывается, что существует нечто поважнее вечной жизни. Нечто, по тем или иным причинам доступное только смертным — живые чувства, радость общения, любовь. Конечно, этой идеей рассказы не исчерпываются, но все же очень приятно сознавать, что настолько разные писатели сходятся хотя бы в этом.

Петр Тюленев, выпускающий редактор



Читальный зал:

СВЯТОСЛАВ ЛОГИНОВ «ИНФАРКТ И ИНСУЛЬТА» ... 172

Читальный зал:

ЛЕОНИД АЛЕХИН «КРОВЬ СКИТАЛЬЦА» 176

Комната смеха: «ВОИН И ДЕМОН» 183

Комикс: «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ» 184

Конкурсная площадка: КРОССВОРД 185

Конкурсная площадка:
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА 186

Наши постеры 187

Почтовая станция: БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ 188



Иллюстрации
Вячеслава Доронина

Инфаркт и Лисулота

Святослав
Логинов

Тродеус Устин Иванович, плотный мужчина лет пятидесяти семи с небольшим на вид, проснулся в чужой постели. Случалось такое редко, и не потому, что Устин Иванович был примерным семьянином, — семьи у него не было вообще, — просто не любил он ночевать под чужой крышей. А что касается возраста, то его очень несложно определить, взглянув на число 57, вышитое на лацкане пиджака. Мужчины вообще редко стараются скрыть возраст, приписать или убавить несколько лет. Это дамы, подходя к известному рубежу, порой вступают с законом в серьезный конфликт, не желая признаваться, сколько же им лет на самом деле. А другие, формально закон не нарушая, создают столь причудливые вензели, что только опытный криминалист может разобраться, девятнадцать лет исполнилось хозяйке или девяносто один.

Устин Иванович с законом конфликтовать не любил и ежегодно добавлял единичку к возрастной монограмме, хотя на самом деле возраст его был очень далек от пятидесяти семи. Помнил он такие времена, когда ни о каких монограммах никто не слыхивал — просто потому, что большинство людей цифирную премудрость разбирать не умели. Вспоминалась изредка жизнь и вовсе дремучая, но смутно, как бывшее не с ним. Когда накаtywало такое, Устин Иванович недовольно тряс головой, отгоняя искушение, и спешил занять себя чем-нибудь насущным.

Скверная штука память: живем мы куда помним себя, но жизнь не слишком густо замешана на веселье, а кому нужна память о горестях? Так что, живи, добавляя в год по единичке, и старайся не ворошить прожитое. Прежний опыт нужен лишь для того, чтобы уменьшить грядущие неприятности.

Несколько минут Устин Иванович лежал с закрытыми глазами, стараясь оттянуть миг, когда придется вставать и разбираться с нахлынувшими неприятностями. А они будут, можно не сомневаться. Не так просто вынести из пригородного мотеля труп и незаметно отвезти подальше от жилых мест, где тело никто и никогда не сумеет найти.

Перспектива проснуться в одной постели с покойником Тродеуса не смущала: не впервой. К тому же он никого не убил, так что и совесть его чиста. Вот

только как это объяснить властям, если его найдут в обнимку с мертвецом?

До дома Тродеус не доехал каких-нибудь двадцать километров. Почувствовал себя плохо и вынужден был остановиться возле заведения, куда при нормальных обстоятельствах и ногой бы не ступил. Мотель назывался по ближней деревне Липовками, но был в этом названии и особый подтекст, поскольку обслуживал он не столько автолюбителей, которым проще было доручить в город, а ищущие уединения городские парочки. Но тут уже выбирать не приходилось: альтернативами были скорая смерть или внеочередное обновление прямо в салоне автомобиля. Остро заболело с левой стороны, неожиданно высоко, под самой ключицей, отдавало под лопатку, в локоть. Пальцы сразу стали непослушными, так что руль было уже не удержать.

Тродеус сумел-таки плавно затормозить, вывалился из машины, забыв ключ зажигания, на подкашивающихся ногах заторопился к призывно нарядному домику. Инфаркт... надо же, как некстати... и главное, с чего бы?... Возраст, конечно, самый тот, но мало ли что возраст... первый раз, что ли... однако прежде безо всяких инфарктов обходилось...

На ресепшене чрезвычайно вежливая дамочка пояснила, что у них семейный мотель, поэтому номера только двухместные.

— Давайте двухместный, — побелевшими губами проговорил Устин Иванович. — Спать хочу, сил нет. Что же мне, прямо в машине дрыхнуть, на обочине?

Весь вид администраторши говорил, что именно на обочине отсыплются шофе-

ры, на которых навалился неожиданный сон, но вид толстого бумажника рассеял сомнения. Устин Иванович заплатил за сутки, не дожидаясь оформления, протянул паспорт и потребовал ключ от номера. Так делали многие: администратор в этих случаях просто не регистрировала постояльцев, а деньги шли черным налом. Было удобно всем: парочки нигде не засвечивались, а мотель меньше платил налогов, числясь едва ли не убыточным заведением.

— Номер на первом этаже, — предупредила администраторша.

— Отлично, — не оборачиваясь, бросил Тродеус.

Раздеваться начал еще в коридоре, словно человек, опасющийся, что не добежит до туалета.

Портьеры в номере были предусмотрительно задернуты наглухо, покрывало с постели снято и угол одеяла заботливо отогнуто. Все для удобства постояльцев, которым частенько бывало нестерпимо разбирать застеленную кровать. «Уж замуж невтерпех», — говорит по этому поводу грамматическая мудрость.

На остатках гаснущей воли Тродеус заперся в номере, стащил с себя одежду и повалился на постель.

Остального он не помнил. Он никогда не помнил, что происходило потом. То, что бывало после «потом», — помнил, но вспоминать не любил. Изношенный организм обновлялся самым примитивным и действенным способом — делясь наподобие амебы, так что к тому времени, когда Устин Иванович приходил в сознание, он оказывался един в двух лицах. Причем две части были очень неравноценны. Отпочковавшейся доле доставалась треть массы, треть биологического возраста и сто процентов хворей и увечий. Разумеется, это был не жилец. Чаще всего, очнувшись, Тродеус обнаруживал рядом с собой еще теплый труп. Парнишечка лет восемнадцати, страдающий всеми немощами пожилого человека. В данном случае восемнадцать лет, действительно, можно было дать лишь с виду, потому что судить о реальном возрасте отпочковавшейся части трудно. Раньше избавляться от тела удавалось сравнительно легко, но те-



Остро заболело с левой стороны, отдавало под лопатку, в локоть. Пальцы сразу стали непослушными.



перь в мире царит гуманизм и всеобщий контроль, неучтенных тел быть не должно. Дома у Устина Ивановича все было подготовлено к неприятной процедуре, а что делать в придорожной гостиничке?

Иногда, причем не так уж и редко, оказывалось, что отброшенное вместилище хворей еще дышит. Порой оно приходило в сознание и что-то говорило. Тродеус старался не слушать. Кажется, отхаркнутой части доставалась и треть воспоминаний. Возможно, именно поэтому Устин Иванович так смутно помнил давнее прошлое. Ну и наплевать, наверняка это худшая часть воспоминаний, то, что следует поскорей забыть.

Зато очень хорошо помнилось, как однажды выкидыш — именно так Тродеус называл отпочковавшуюся часть — вместо того, чтобы умереть сразу, выжил и несколько лет отравлял существование хозяину. Был у него рак, да такой, что желваки наружу выпирали, пугая домашнюю прислугу. И в глубине тела опухоли было довольно, так что кричал бедолага ночами в голос. Тродеус — Устином Ивановичем он в ту пору еще не был — ходячую хворобу не трогал, думал, тот и на расстоянии будет оттягивать на себя хозяйские болезни. Ошибся: ничего выкидыш не оттягивал, с чем на свет произошел, с тем и скончался. С тех пор Тродеус отпочковавшейся части жить не позволял, давил сразу.

С этим проблем быть не должно, у выкидыша наверняка обширный инфаркт и если он еще дышит, прекратить его мучения будет легко. И потом, если Устин Иванович попадет с мертвым телом, вскрытие покажет, что смерть наступила от естественных причин. Но то же самое исследование может показать полную идентичность самого Устина Ивановича и погибшего инфарктника. Теперь такие вещи определяются с легкостью. Так что выкидыш следует поскорей уничтожить.

Еще минуту Устин Иванович лежал, прислушиваясь к звенящей легкости омоложенного тела, затем повернулся на бок и оглядел номер.

В постели он был один.

Устин Иванович вскочил, заглянул под кровать — может туда закатился мучимый предсмертными судорогами ошметок? Ничего. Под низкую кровать разве что кошка могла заползти.

В ванной, в туалете — пусто, в шкафу — ничегошеньки, в комод — дополнительный комплект подушек и теплое одеяло. Нигде никаких следов мертвого тела.

Неужели «этот» сумел очнуться и вырваться из запертого номера?

Только теперь Устин Иванович обратил внимание, что одежды, которую он сбросил по номеру, тоже нет. Выкидыш не просто удрал, а оставил хозяина нагишом.

Не будь омоложение проведено только что, Устина Ивановича хватил бы второй

инфаркт. Надо же, какая сволочь! Ведь помирает, тварь, ему бы лежать и размышлять о вечном, а он бежать вскинул! Ну куда он, с инфарктом? — разве что на ближайшее кладбище. Уж если он такой борзый, мог бы подумать о главной своей части, которую кинул в безвыходном положении! Ведь он, между прочим, самой жизнью обязан Тродеусу... Кабы знать заранее, так Устин Иванович икнув не дал бы подлецу, сам себе перед трансформацией ногу бы сломал, чтобы полудохлик не вздумал деру дать.

Устин Иванович злорадно представил, как, зажав мерзавцу голову подушкой, навалился бы на него, что есть силы надавил на субтильную грудь, выдавливая остатки жизни, которых, по совести говоря, выкидышу вовсе не полагается. Тродеусу — жизнь, отбросу — болезни и смерть, так всегда было и впредь так должно быть. Если бы выкидыш отпочковался мертвым... — тут Устин Иванович прекратил ругаться и задумался.

Если бы выкидыш отпочковался мертвым, хозяин сейчас размышлял бы, куда девать труп. Не в барсетке же его выносить из гостиничного номера... А так — ушел сам, где-то помрет, а хозяин тут и вовсе не при чем. Знать не знаю, ведать не ведаю. Еще бы одежда оказалась на месте, так и вовсе славно получилось бы... А в таком виде из номера носу не высунешь. Значит, придется устраивать представление...

Устин Иванович содрал с двуспальной кровати простыню. Простыня была огромная, так что в нее удалось полностью задрапироваться. Оглядел себя в зеркало и остался доволен: ни дать, ни взять римский сенатор. Подергал дверь. Заперто, и ключи беглец уволок. Вот и славно...

Устин Иванович придал лицу соответствующее выражение и принял барабанив в дверь, громко зывая о помощи.



Устин гнал машину по шоссе. Он не слишком понимал, куда едет и, главное, зачем. Зато очень хорошо знал, что с ним приключилось. На это оставшейся памяти хватало с избытком. А вот на эмоции, которым дал волю брошенный в мотеле Тродеус, видимо, не доставало душевных сил. Просто болело под лопаткой, слегка подташнивало и не хотелось умирать. Какие уж тут поиски виноватых...

Ему повезло очнуться раньше Тродеуса и не тратить времени на осознание того, что приключилось с ним. Тродеус спал. Он ничуть не был похож на то, что в прошлой жизни Устину доводилось видеть в зеркале, и Устин при всем желании не мог относиться к этому человеку как к себе самому, к той части себя, которой больше повезло. Убить спящего тоже не пытался, и не потому, что понимал нелепость такого предприятия, а просто не пришло в голову мысли, с которой Троде-

ус проваливался в забытие. При разделе совместно нажитого она досталась основной части. Устин просто хотел оказаться как можно дальше от бывшего себя, который собирался, проснувшись, навалиться на Устина и давить, давить, давить... пока не лопнет сердце в большой груди. Устин поспешно оделся, согнувшись, вышел из мотеля. Администраторша что-то сказала ему вслед, но он не обернулся. Знал, с первого взгляда женщина поймет: вместо вальяжного господина, что снял номер два часа назад, перед ней посторонний тип, худой, с болезненной синевой под глазами, возраст которого совершенно не соответствует числу пятьдесят семь, вышитому на лацкане слишком просторного пиджака. А со спины можно сразу и не разобратся, что постояльца подменили.

Догонять Устина администратор не стала, решила, что постоялец просто идет проверить машину. В самом деле, куда он денется, если паспорт у нее?

Машину с забытым ключом зажигания, по счастью, никто не догадался угнать, так что эта приятная возможность досталась на долю Устина. В карманах пиджака, как выяснил Устин, остановившись ненадолго, оказался бумажник с приличной суммой денег, водительские права и документы на автомобиль. Очень неплохо для начала, и если бы не ввинчивался под лопатку смертельный шуруп, можно было бы чувствовать себя вполне комфортно.

Навороченная иномарка мчалась едва ли не сама, так что можно было бы спокойно умереть за рулем, и еще пару километров никто бы не догадался, что по шоссе несется смерть. Дорога в этот час была почти пуста, и когда тщедушная фигурка у обочины просительно подняла руку, Устин затормозил, сам не зная, почему. Наверное, понимал, что далеко не уедет и либо неведомое произойдет здесь, либо неизбежное — в ближайшем кювете.

Девушка наклонилась к опущенному окну, судорожно ухватившись за ручку

Об авторе

Святослав Логинов — 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. Лауреат нескольких наград, в том числе «Роскона», «Странника», «Интерпресскона», мемориальной Беляевской премии. Официальное представительство Святослава Логинова в интернете расположено на портале «Русская фантастика»: rusf.ru/loginov.

дверцы. Чудилось, она не просто дверь открывает, а держится, чтобы не упасть. Вид у попутчицы был неважнецкий: бледное до синюшности лицо, жуткие синяки под расширенными, словно от белладонны, глазами, в углу нелепо изогнутых губ пузырится слюна. Дорогое цветастое платье, явно не по размеру, свисает с худеньких плеч нелепым балахоном. Причудливо вышитая монограмма не позволяет сходу определить возраст. Не то две стилизованных двойки, не то — тройки, а вернее, что пятёрки: двадцатилетней девчонке незачем скрывать возраст. Вот только голосовавшей явно нет ни пятидесяти пяти, ни двадцати двух. Семнадцать, и то с большой натяжкой. Всякий едущий по дороге, если бы вдруг он остановился на призыв поднятой руки, решил бы, что девица — наркоманка, избитая собратями по игле.

— Пуаштите... — шепеляво произнесла девица. — Мне очень нехошоо...

Устин сам открыл дверцу, кивнул на сиденье рядом с собой.

— Вам в больницу?

— Нет!.. — отчаянно выкрикнула девушка, умудрившись побледнеть еще сильнее, до нестерпимой белизны сантехники. — Только не в больницус!

Это Устин понимал. Он и сам больше смерти боялся попасть в лапы медиков. Первые же результаты анализов заставят эскулапов схватиться за высокоученые головы, а что будет потом, лучше не загадывать. Помочь они в любом случае не смогут. Как лечить от инфаркта существо, которое не является человеком?

Устин коснулся лихорадочно горячей руки попутчицы, и словно электрическая искра пробежала по пальцам. Так и есть, его догадка оказалась верна. Тродеус, тот, что остался в мотеле выпутываться из дурацкого положения, был уверен, что он один такой на свете. Когда-то были подобные ему бессмертные существа, но, не умея размножаться, они сошли на нет, ведь от несчастного случая не застрахован никто. И вот, надо же, нашлась еще одна родственная душа! Вдвойне родственная: по всему видать, Устин встретил не хозяйку, а такой же, как и он, бежавший выкидыш. Судя по тому, как девчонка волочила ногу и не действовала левой рукой, у хозяйки приключился инсульт.

Инфаркт и Инсульта — в пору сочинять наивную пасторальную поэму.

— Тебя как зовут? — спросил Устин.

— Рита, — совершенно чисто выговорила девушка.

— А меня — Устин, — проговорил Устин, трогаясь с места.

Автомобиль проехал еще пару километров, и все это время Устин мучительно соображал, как сказать Рите, что он знает, кто она такая, и что сам он тоже... кто? И поможет ли подобное признание

Рите и ему самому? Инфаркт и Инсульта не могут жить слишком долго, как бы поэтично ни была их нечаянная встреча.

Направо от шоссе отходила грунтовка, а вернее, — лесная тропа, пробитая некогда лесозаготовщиками. В осеннюю пору на нее сворачивали машины грибников, а сейчас, не нужная никому, она вольно зарастала ландышами и земляникой.

Устин свернул направо, и через минуту шоссе, и без того не слишком оживленное, исчезло из поля зрения. Здесь не было слышно индустриального шума, и едва замолк вторгшийся в лесное царство мотор, воцарилась тишина, насыщенная трелями дрозда и синицы. Если уж выбирать место для вечного упокоения, то лучшего не найти.

Не по-юношески изношенное сердце стучало с переборами, Устин отчетливо понимал: еще немного — и оно сдаст окончательно. И тогда он сделал то, чего Тродеус не мог бы представить и в горячем сне: притянул к себе девушку и поцеловал в сведенные параличом губы.

Неважно, пусть она думает, что попала развратнику, готовому воспользоваться ее беспомощным положением, пусть она думает что угодно, но сейчас у него есть возможность спасти хотя бы ее. В конце концов, для того он и создан, чтобы взять на себя смертельный недуг близкого человека. А у него, как ни крути, нет никого ближе этой замухрышки, ведь она единственное существо, с которым Устин за полчаса своего существования перекинулся парой слов.

За тысячи обновлений, прошедших с незапамятных времен, хозяин ни с кем и никогда не целовался. Понимал, что здесь скрыта самая большая опасность для бессмертного — возможная потеря драгоценнейшей способности к полноценному митозу. Напорешься на такое же существо, что и ты сам, две гаплоидные клетки сольются в единое целое, и никто не сможет гарантировать, сумеют ли они потом разойтись. И даже если разбегутся, то кому достанется дар бессмертия? Страш-

ная штука — кроссинговер, Тродеус понимал это еще в те времена, когда слово это не было придумано, да и понимать его будущему Устину Ивановичу было нечем.

Должно быть, Устину при делении досталось слишком мало логики и элементарного чувства самосохранения. И как только с таким багажом он сумел сбежать из мотеля?

Рита не отшатнулась, не попыталась защититься. Она качнулась навстречу и закрыла лихорадочно блестящие глаза.

В минувшей жизни, от которой ей достались ошметки воспоминаний, мужчины постоянно ухаживали за Ритой. Не за самой Ритой, конечно, а за Маргаритой Романовной Абиминой, именно так звалась хозяйка пару последних столетий. «Он мужчина, ему надо, — любила повторять мадам Абимина, когда очередной ловелас принимался добиваться близости, — какая жалость, что я не мужчина, и мне это ну совсем не нужно...». Так что, строго говоря, мадам Абимина была самая что ни на есть натуральная мадмуазель. «Умри, но не дай поцелуя без любви», — другая любимая сентенция хозяйки.

Умереть не трудно, иногда для этого достаточно единственного поцелуя с себе подобным.

Злая насмешка судьбы: при дележке совместного имущества Рите досталось твердое намерение мадам, очнувшись, навалиться на «это», если «оно» еще дышит, и размеренно бить в лоб, не хлестко, чтобы, не дай бог, не осталось следов, но упорно, размеренными тяжелыми ударами, пока «оно» не перестанет трепыхаться. Так уже случалось не раз, и это воспоминание заставляло Риту, превозмогая дурноту и слабость, уползти подальше от чудовища, частью которого она так недавно была.

Но теперь все равно пришла пора умирать; Рита чувствовала это слишком хорошо. Ну и пусть... зато она умрет не бесполезно, а успеет впить боль, прожигающую грудь Устина. Он мужчина, ему надо... Единственный человек, который за всю ее жизнь, за долгих полчаса обратил на Риту внимание и даже предложил помощь. В больницу... нет уж, куда угодно, только не в больницу. Она умрет здесь, а что касается поцелуя без любви... кто скажет, где кончается кроссинговер и начинается любовь?

Дорогой автомобиль стоял на лесной тропе, и никто не видел, что происходит по ту сторону затененных стекол.

● ● ●

— Нет, я никого не подозреваю. И врагов у меня нет, я имею в виду — серьезных врагов, которые могли бы пойти на такое. Думаю, это был просто вор с извращенным чувством юмора, ина-



Маргарита Романовна сползла на пол. Сознание мутилось, боль и чудовищная слабость захлестывали его.



че зачем он стащил все, даже носки и трусы. Своих у него, что ли, не было?

Устин Иванович сидел в номере, завернутый в простыню, и давал показания следователю, вызванному перепуганной администраторшей. Мотель «Липовки» следователю был отлично известен, так что он ни секунды не сомневался, что имеет дело с поругавшейся гомосексуальной парой. Мотель был популярен не только среди проституток, «голубые» тоже частенько появлялись в его гостеприимных стенах. Сначала парочка, небось, предавалась своей грязной страсти, а потом поссорилась. Милые бранятся — только тешатся. Вот и потешились. Младшенький дождался, пока дядя уснет, и тихонько удрал, прихватив барахло обидчика, все, вплоть до трусов. А тому только и остается изображать жертву таинственного ограбления.

И все же следователь спросил:

— Опоить вас нигде не могли? Скажем, остановились в придорожном кафе, а там случайный посетитель...

— Нет. Завтракал дома, потом поехал по делам, а тут вдруг — внезапная сонливость. Если бы не остановился — заснул прямо за рулем. У меня такое бывает.

Он чуть было не сказал: «В моем возрасте», — но вовремя спохватился: не стоит лишний раз привлекать внимание следователя, что пострадавший выглядит подозрительно моложе своих пятидесяти семи лет.

— Что ж, — заключил следователь, — будем искать. Машину, думаю, найдем, а вот насчет трусиков — обещать не могу.

— Черт с ними, с трусиками, — проговорил Тродеус, — а сейчас-то мне как быть? Домой надо, и одежонку хоть какую, не в простыне же...

— Н-да... — следователь был в затруднении. Обычно пострадавшего увозила скорая, либо он оставался в одежде, а не как сейчас — в одной казенной простыне. — Живете-то вы далековато... ладно, попробую для вас что-нибудь придумать.

Тродеус хотел поблагодарить заботливого милиционера, сказать, что не останется в долгу и, вернувшись домой, заплатит и за предоставленную одежду, и за машину, на которой его повезут, но неожиданно почувствовал, что не может произнести ни слова. Губы, язык стали как чужие, из перекошенного рта вырвалось лишь неразборчивое мычание.

Следователь вскочил, испуганно глядя на Тродеуса. Лицо человека, который только что так спокойно обсуждал с ним приключившуюся шкodu, резко пошло пятнами, Тродеус замычал, судорожно взмахивая скрюченной рукой, и повалился набок. Неужто удар? Вот непраха! — надо было сразу предложить обворованному валерьянки... Но кто мог знать?

Случившееся он воспринимал едва ли не с юмором, на такие вещи глаз у следователя был наметан.

— Врача! — крикнул следователь, высунувшись в коридор. Потом вернулся к Тродеусу, попытался нащупать пульс. Повернул набок голову лежащего, чтобы тот не захлебнулся тягучей пенистой слюной, выступившей на губах. Руки делали все, как полагается в таких случаях, но в голове следователя неторопливо текли соображения, что пострадавшего-таки увезет скорая, а ему не нужно будет искать одежду. Конечно, придется объясняться с начальством по поводу умертвия, но поскольку оно не криминальное, то особых проблем не возникнет. А гомика не жалко, так ему и надо, скотине.



Маргарита Романовна Абими́на была вне себя от бешенства. Злилась она от души, тем более, что сейчас и причина для негодования была веская, и обновленный организм позволял побеситься в свое удовольствие. Мало того, что сегодня ей пришлось заниматься внеочередным делом, так отбросы оказались живыми и сумели куда-то уползти. Недоноска сперла любимое платье и воспоминание о том, где находится схрон с деньгами, запасными документами и всем остальным, что может понадобиться для нормальной жизни. Схрон делался на случай, если Маргарите Романовне будет грозить разоблачение и придется сразу после деления бежать.

Впрочем, любимое платье теперь все равно не впору, а записка к себе самой с указанием, где именно находится схрон, лежит в сейфе (уже пришло время забывать местоположение тайника). И если недоноска поползет за чужими вещами, там ее будет очень удобно перенять. Так что особых оснований для тревоги нет и можно преспокойно дать выход раздражению.

Во гневе мадам Абими́на вдребезги разнесла напольную вазу, которая давно надоела ей, и, скомкав, отшвырнула платье, пришедшее не впору.

«Ну куда дуру понесло? Ведь все равно подышать, лежала бы себе покойненько и горя не знала! Нет, лови ее теперь по белу свету... И ведь скорей всего, сдохнет где-нибудь под кустом, а милиция потом будет выяснять: кто такая, да почему...».

Немного тревожило, что на недоноске ее, абиминское платье. Хотя всем известно, что старые и непонравившиеся наряды мадам раздает нищим. Те потом перепродают, а некоторые себе оставляют и шастают по помойкам в дорогах нарядях. И в случае чего достаточно сказать, что платье было отдано бомжихе, и больше Маргарита Романовна ничего

не знает. Очень удобная позиция — не знать ничего.

Маргарита Романовна выбрала, наконец, платье, которое не болталось на похудевшей фигуре, что на вешалке. Пора было ехать к тайнику, куда, несомненно, поползет недоноска. Та еще явно была жива, поскольку полного освобождения Абими́на не чувствовала. Такое ощущение, что митоз еще не закончен и незримая ниточка соединяет ее с не желающим издыхать отбросом.

— Мерзавка! — процедила Маргарита Романовна. — Поймаю, своими руками придушу!

А как же иначе? Именно своими руками и придется души́ть; такое дело постонным доверять нельзя.

Мадам хотела привычно резким движением подняться с канапе, но словно раскаленный гвоздь вбило под лопатку. Боль отдала в локоть, эхом запульсировала в левом мизинце. Комната косо повернулась, Маргарита Романовна сползла на пол. Сознание мутилось, боль и чудовищная слабость захлестывали его. Мадам еще пыталась содрать с себя так некстати надетое платье... Митоз, срочно митоз! Какое там срочно?.. — нельзя делиться дважды в один день. Митоз происходил лишь сегодня утром, сердце должно быть новехонькое. И с чего бы ему отказать в самый первый день?



Инфаркт и Инсульта уходили по лесной дорожке прочь от брошенной машины.

— А я помню, где у хозяйки устроен схрон, — сообщила Рита. — Только там на платьях монограмма — тридцать три года. Перешивать придется.

— А у меня — координаты в бумажнике, на тот случай, если хозяин забудет, где находится его тайник. Какая там монограмма — представления не имею. Но думаю, что не пятьдесят.

Они посмотрели друг на друга и рассмеялись, а Устин вдруг подумал, что Рита на удивление красива. Смертельная болезнь больше не искажает ее лицо, а что до синяков под глазами, то женщины, случается, специально рисуют себе это украшение.

— А правда, что мы теперь не бессмертные?

— Не знаю. Но я очень не хочу такого бессмертия. Хозяин в той жизни специально изучал биологию, и я помню, как меня поразило, что среди многоклеточных гаплоидными являются только трутни. Кому охота быть трутнем?

— Боже, о какой ерунде мы говорим! — вслух удивилась Рита.

Они снова рассмеялись, глядя друг другу в глаза, и слились в бесконечном поцелуе.

Леонид Алексин

Иллюстрации Романа Папсуева

Кровь Скитальца

1

В корчму «Лисье логово», что в излучине Мирвы, в сорока верстах от Никта, под закат вошел скиталец. Был он одет не по-здешнему, лицо прятал под полями круглой соломенной шляпы. Взял горького травяного чаю и соленых сухарей, сел в углу, подальше от света. Стал слушать старого Бару, местного рассказчика.

— Расскажи про Заоблачный Город, Бара, — просил охотник с вязанкой шкур на плече.

— Не надо про Город, лучше про Ключницу и Часовщика.

— Давай про Спящую Рыбу.

— Расскажи свою новую историю, старик, — гулким голосом сказал приземистый человек с бритой, покрытой шрамами головой. И присовокупил к своим словам пару монет. — Расскажешь хорошо, не обижу. Ты меня знаешь.

Все прочие завсегдатаи корчмы замолкли, как заговорил бритоголовый. Похоже, его знал не только Бара.

Старик откашлялся. Возвел подслеповатые глаза к потолку.

— Было это давным-давно, — начал он.

Далеко на севере, в городе, где полгода день, а полгода ночь, жил один сказитель. По-тамошнему скальд. Хоть он был и молод, но молва о нем шла широко. Бо истории, которые он сочинял, люди передавали из уст в уста, как замерзшие путники передают друг другу чашу с согревающим отваром. Была в тех историях и любовь, и отвага, и страсть, и ненависть. Были в них великаны и карлики, короли и колдуны, говорящие звери и запретные книги. Но главное — были в них люди, в которых слушатели узнавали себя. За то готовы были они внимать скалду день и ночь, долгий северный день и долгую северную ночь.

А когда день сменяет ночь, в тех краях празднуют великий праздник. Утро Солнечного Порога зовется он. Повсюду зажигают костры, и парни с девушками прыгают через них. На тех кострах пекут дивные маковые пироги, отведав которых, парни и девушки водят вокруг огня хоровады. Бывает, что когда хоровод распадается, не все могут разнять ладони. Тут-то и время сватов засылать с подарками.

Еще в Утро Солнечного Порога выбирают Хозяина и Хозяйку Весны. Обязательно то должна быть прекрасная девица

и статный парень. Вдвоем они закрывают праздник и своим поцелуем отправляют зиму на покой, а весне открывают дорогу в свой суровый край. Так уж заведено.

Молодой скальд уже дважды становился Хозяином Весны. Губы его встречались с губами красивейших из девиц. Но сердце оставалось холодным. Будто ждало чего-то.

Наступила третья весна. На праздник Солнечного Порога явилась незнакомка. Никто не знал ее имени. Никто не видел ее лица — оно было скрыто за синим шарфом. Лишь сверкали глаза, пронзительные, как звездная россыпь над ночной тайгой. Стать в ней была, неведомая в тех краях. Когда она шла — на снегу не оставалось следов. Зато когда прыгала над костром, ветер, поднимаемый лапами ее шубы, выстужал огонь до углей. Почернели от зависти румяные лица девиц, но всем было понятно: пришла новая Хозяйка.

Ожил скальд, расправил плечи. Шагнул в тесный, хмельной круг. Ударил о землю расшитым сапогом. Запел для гостей, заговорил, как только он умел. Превозносил ее поступь, ее тонкий стан, блеск ее глаз. Молил выйти к нему и танцевать с ним. Текли его речи, как мед, не устояла незнакомка. Вошла в круг, стала напротив сказителя.

Потом слагали истории об их танце. Сравнивали их с луной и солнцем, с хищным беркутом и его быстрой тенью, с грозой и ливнем. Плясал скальд, заломив соболиную шапку, выбивая каблуками частую дробь из замерзшей земли. Струилась вокруг него гостья, встряхивая широкими рукавами, не сводя чудных своих глаз с раскрасневшегося лица сказителя. Протягивал скальд к ней руки, но ускользала пришельца из его объятий, не давала коснуться себя. Будто и правда не могли они сойтись, как луна и солнце.

Враз они остановились. Поклонился сказитель гостье в пояс и попросил дозволения коснуться ее руки. Тогда она впервые заговорила:

— Знай, сказочник, — сказала она. — Если возьмешь ты мою ладонь, то пойдешь за мной, куда я скажу, без воли и рассуждения. Готов ли ты к такой участи?

Улыбнулся скальд, рассмеялся сказитель и сказал, что готов. Сняла гостья перчатку, протянула ему тонкие пальцы. Тишина наступила такая, что слышно было, как растет под талым снегом трава.

Лишь коснулся ее руки сказитель — ледяная игла прошла его сердце. Лишился он голоса и дыхания, все поплыло перед его глазами. Рассмеялась гостья, взмахнула рукавом. Поднялся снежный буран, загасил все костры, разметал цветные ленты. Седая туча заслонила солнце.

— Сегодня праздник закончился, — сказала гостья. — Ты, сказочник, пойдешь со мной. Девять дней и ночей проведем мы в пути. Днем ты будешь спать, а ночью рассказывать мне свои истории. И если ты удивишь меня трижды — я отпущу тебя и с тобой в твой край вернется весна. Если же нет — холод навеки скует эти земли. А ты вечно будешь спать в моем доме, доме Хозяйке Зимы.

Сказала — и сгнула в снежном вихре вместе со сказителем. И стало все по ее словам, исчезло солнце, и мороз погнал людей домой, к очагам. Одна надежда у них теперь осталась, что не подведет сказитель, потешит Хозяйку историями.

На этом месте закашлялся Бара, прервался. Бритоголовый кивнул корчмарю, и тот поставил у локтя старика чашу с теплым вином.

В своем углу скиталец грел ладони о чашку с травяным настоем. То ли слушал сказителя, то ли дремал.

Девять долгих дней и ночей шли они по тайге. Все свои истории рассказал скальд Хозяйке Зимы еще в первые три дня, но не удивил ее ничем. Тогда он стал выдумывать новые, одна чуднее другой. Он перестал спать днем, нарушил ее наказ. Все думал и гадал, чем удивить свою спутницу.

На пятый день он придумал историю, каких еще не слышивал Акмеон. Был в ней человек, который отдал свою память колдуну в обмен на умение видеть вещие сны. Был в ней воин, чье тело превратили в машину, но оставили сердце, влюбленное в женщину из воспоминаний. И была влюбленная воина, заснувшая вечным заклтым сном, чтобы спасти свой народ от беспощадной волчьей Стаи.

— Ты удивил меня, сказочник, — сказала Хозяйка Зимы. — За последние три тысячи лет это никому не удавалось. Удивление — великий дар. Проси у меня награды.



— Я хочу увидеть твоё лицо, — сказал скальд.

— Ты смел и дерзок. Но неужели мое прикосновение не научило тебя осторожности? Если ты увидишь моё лицо — ты никогда не сможешь забыть меня. И во сне, и наяву оно будет преследовать тебя, слагатель историй.

— Что ж, я подарил тебе историю про воспоминания. В ответ ты дашь мне память о себе. По-моему, справедливо.

— Ты выбрал.

Она сняла шарф, скрывавший её лицо. Сказитель увидел её прекрасные черты. Он понял, что впервые в его жизни нет слов, чтобы описать увиденное. Слезы выступили на его глазах и крошечными льдинками скатились на землю.

— Теперь я понял, — прошептал он. — Но я не сожалею.

— Время для сожалений наступит потом, — сказала Хозяйка. — Поверь мне. И она повела его дальше.

Скиталец допил чай и доел сухари. Он вышел из угла, подошел к увлеченному собственным рассказом Баре.

— Кто научил тебя этой истории, старик? — спросил скиталец.

Голос его был тих, но удивительным образом вопрос услышали все. Бара замолчал, перевел взгляд с потолка на вопрошавшего.

— Я услышал её от одного странника. Он был одет иначе, чем ты, но тоже пришел издалика. И от него тоже пахло морем.

— Куда он направлялся?

— Эй, человек, — вмешался в разговор бритоголовый. — Невежливо прерывать сказителя. Да и кто ты такой, чтобы спрашивать? Какой у тебя интерес?

Рука скитальца исчезла под плащом. Бритоголовый уронил руку на нож. Ватага его дружков, человек шесть, не меньше, надвинулась на скитальца сзади.

Но тот вынул и показал на ладони редкой красоты и размера жемчужину.

— Вот мой интерес, — сказал скиталец. — Ну, кто мне ответит — куда отправился сочинитель этой истории?

— Я отвечу, — предупредил возможных желающих бритоголовый. — Не здесь. Пойдем во двор, покумекаем.

Первым вышел скиталец. Следом бритоголовый со своей ватагой. У дверей он обернулся, быстро кивнул охотнику с вязанкой шкур.

Сумерки подкрадывались к «Лисьему логову». Вокруг грязного фонаря на шесте вилась мошкара. Посреди двора стоял скиталец, окруженный людьми бритоголового. Вроде бы и без угрозы толпились они вокруг чужака, но держались плотно, а руки прятали за спинами.

— Величать меня Вогой, — представил бритоголовый. Подождет, не назовется

ли скиталец, но тот молчал. — Я так понял, у тебя к перехожему сказителю дело.

— Если ты позвал меня для расспросов, то зря тратишь время, — сказал скиталец. — А у меня его немного. Если знаешь, куда отправился сказочник, говори и получай плату. Не знаешь, я спрошу у других.

— Торопись, значит, — Вога почесал самый большой из шрамов надо лбом. — Ну да, ну да. Понимаю. Сказитель тоже торопился. Пробыл пару часов, за обед расплатился историей. Слышал я, как спрашивал он дорогу до Южной Заставы. Девять верст на восток тропами речных братьев. Он уже у самой Заставы должен быть, если повезло ему, не наткнулся на лихую артель.

Скиталец протянул Воге жемчужину. Тот сгреб её, спрятал в кошель на поясе. Но когда скиталец попытался пройти мимо него, бритоголовый заступил ему дорогу.

— Ты куда, прохожий, — спросил он, щурясь. — Не договорили еще.

Молодцы Воги переступали с ноги на ногу. Под крышей корчмы беззвучно расстворилось чердачное окошко.

— Понимаешь, какое дело, — говорил Вога, упираясь взглядом в чужую, из тем-

Об авторе

Леонид Алехин — автор романа «Падшие ангелы Мультиверсума». Читатели «Мира фантастики» знакомы с его творчеством также по циклу рассказов «Ночные истории». Сейчас Леонид пишет новую книгу в жанре фэнтези под рабочим названием «Сердце Черного Льда». Действие рассказа «Кровь Скитальца» происходит в мире этого романа, на континенте Акмеон, но не связано с книгой сюжетно. Следите за новостями на сайте alehin.ru.

ного камня, что ли, сделанную пуговицу на плаще скитальца. — За обед-то сказочник расплатился историей. А вот моей ватаге перепало кой-чего посущественней. Соболиные шкурки да мешочек золотого песку. И знаешь, за что он платил, прохожий?

Скиталец молчал, глаз его не было видно под шляпой. Руки скрывались в прорезях по бокам плаща.

— За то, что мы будем сидеть в «Логове» и ждать, пока придет кто-нибудь и спросит за сказочника. Он наказал, чтобы этот кто-нибудь передумал продолжать свой путь. Как в том убеждать, не уточнял, но я сам, веришь, докумекал, — Вога ощерился. — Смекаешь, о чем я?



В поднятой руке скитальца курился пистоль. Как и сам странник — нежданный, непривычного вида.

— Почему ты рассказал мне, куда он отправился? — спросил скиталец.

— Как это почему? Ты же мне запла- тил. Вога Рыбарь — честный артельщик. Слово свое не уронит. Ты узнал все, что хотел. Теперь черед мне перед сказочни- ком слово держать.

Сказал и свистнул. Тренькнул под крышей корчмы самострел. Запела стре- ла. Громыкнуло так, что позакладывало уши у всей ватаги.

В поднятой руке скитальца курился пи- столь. Как и сам странник — нездешнего, непривычного вида. Длинный, суженный к концу ствол. Изогнутая рукоять с сере- бряными щечками. В цевье прорезь, сквозь которую видны колесики зарядно- го механизма. Самое крупное зубчатое колесо выдается над казенником, на нем лежит большой палец стрелка. На пальце для удобства прилада вроде наперстка.

— Вога, смотри, — один из ватажни- ков указывает пальцем на землю.

Там лежит самострельный болт. Все, что от него осталось. Наконечник и древ- ко раздроблены встречной пулей.

С грохотом по скату крыши скользит тело. Впечатывается в землю. Давниш- ний охотник со шкурками. Вместо левого глаза черная дырка.

— Одним выстрелом. И стрелу, и Ми- хана. Волчья сыть!

— Пистоль заговоренный!

— Братия, да это же островной пи- щальник, — говорит самый сообрази- тельный из ватажников. — Бара про них сказывал. Конец нам, братия.

— А ну молчать, — прикрикивает на своих Вога. Отступает, пригнувшись, на- зад, в руке кривой рыбацкий нож. — Разом навалимся, и всех делов. Давай, раз, два.

Скиталец поднимает глаза на Вогу. Бритоголовый осекается, впервые встретившись с взглядом из-под полей соломенной шляпы. Рот его наполняет- ся слюной, низ живота сжимается. Это у Воги Рыбаря, выдавшего, как людей раздирают в клочья кривоzubые водяни- ки, и ходившего с острой на медведя.

— Бей! — истошно орет Вога.

Двое ватажников кидаются скиталь- цу на спину. Тот проскальзывает, про- плывает между ними и дважды стреля- ет в упор, дырявя курчавые головы. Со- образительный горлохвост, смекнувший, что имеет дело с пищальником, пыряет его в бок заточкой. Тот перехватывает удар полосой особой, мягкой стали под стволом, крутит руку, и дуло оказывается уперто в живот ватажника. Гремит выстрел, и тут же скиталец отпрыгива- ет назад, вертится вокруг своей оси, взметая полы плаща. Брошенный в не- го топорик пролетает мимо, застревает в стене сарая.

Кинувшийся бежать Вога сталкива- ется с метнувшимся топор подручным.

Хватает его за плечи, закрываясь от безжалостного дула. Но скиталец скла- дывает пальцы левой руки в фигуру, выбрасывает ее вперед в момент вы- стрела. Пуля вылетает из ствола с гуде- нием рассерженного шмеля, только шмель размером с кабана. Наделенная колдовской силой, она прошибает Вогу и второго ватажника насквозь, вырыва- ет огромный кусок забора и улетает дальше, в темноту.

Последний ватажник пытается шмы- гнуть незаметно обратно в корчму. Ски- талец, не глядя, уложив ствол на плечо, посылает в него пулю. Передергивает зубчатое колесико большим пальцем. Обводит поле битвы взглядом, припод- нимая указательным и средним паль- цем шляпу. Подходит к стонущему под телом товарища Воге.

— Твои друзья мертвы, — голос ски- тальца ровный, он даже не запыхался. — Ты тоже умрешь, но не сразу. Я послал пулю так, чтобы она убила тебя медленно.

Пищальник опускается на короточки рядом с Рыбарем.

— Ты уже сейчас чувствуешь сильней- шую боль. Но она ничто рядом с той, что придет. Я облегчу твои страдания, если

ты еще раз скажешь мне, куда ушел ска- зочник. Скажешь правду.

На губах Воги пенится кровь. Внутри него все разорвано в клочья. Он понима- ет, что скиталец не лжет: смерть будет медленной и ужасной. Значит, и ему не стоит лгать.

— Я сказал тебе все, как есть, — хрипит он. — Сказочник ушел к Южной Заставе. Похоже, ему нужно на север, в Россыпь. Дорога, которую я ему пока- зал, короткая, но опасная. На ней хо- зяйничают вольные артели. Они не лю- бят чужаков.

— Нигде не любят чужаков, — рассу- дительно замечает скиталец. — А сказоч- ник чужак повсюду.

Он протянул руку и прижал пульсиру- ющую жилку на шее Воги. Тот всхлипнул, закатил глаза и отошел. Быстрая и лег- кая смерть.

Пищальник тоже держал свое слово.

2

На лесной поляне горел костерок. Упи- танная тушка кролика, пронизанная вер- телом, исходила жиром на угли. Вокруг костерка сидели пятеро, вида самого бес- шабашного. Все при оружии, у одного на



Взгляд ее стал исполнен грусти. «Я предупреждаю тебя, сказочник. Стоит мне поцеловать тебя, и я навсегда завладею твоим сердцем».



коленях многозарядное ружье валитского образца. Поодаль валялся изрядный мешок, туго набитый и перехваченный за чем-то посередине веревкой.

Тот, что с ружьем, говорил сказ. Четверо внимали.

На седьмой день впереди показалась гора, внутри которой был дом Хозяйки Зимы. Тут скальд увидел в небе падающую звезду и придумал историю. В ней звезда была сделана из черного льда. Лед был непростой, он похищал тепло сердец и заменял его звездным холодом. Люди звездного холода не знали ни любви, ни дружбы, только служение трем Хозяевам Льда. Хозяйка же, в свою очередь, служили древней машине, в чьей ненасытной топке сгорали миры. Гореть бы там и миру, на который упала звезда, но на пути Хозяев встали великан-молотобоец, карлик-механик, лесной воин и мальчик с сердцем мужчины. Еще им помогали и мешали благородные лорды, повелевавшие магией драгоценных камней, стальные шагающие машины и дед-сова, древний, как тайга.

Если в прошлой истории любовь жила в воспоминаниях, то в этой она была единственным оружием, способным бороться с холодом небесных бездн. Любовь сына к отцу, мужа к жене, народа к земле. Любовь растапливала лед и одерживала победу.

— Ты вновь удивил меня, сказочник, — сказала Хозяйка. — Пусть любовь незнакома мне, но я поверила в нее, пока ты говорил. Какую награду ты хочешь? Проси, но будь осмотрителен.

Лежавший в сторонке мешок шевельнулся и замычал. Человек с ружьем прервался, недовольно посмотрел в его сторону.

— Будешь бузить, суну в костер, — сказал он.

Движение в мешке утихло. Сказ продолжился.

Глядя в ее лицо, открытое для него ночью и днем являвшееся ему во снах, сказитель попросил поцелуй Хозяйки Зимы. Он давно уже не мог помыслить ни о чем другом.

Взгляд ее стал исполнен грусти.

— Я предупреждаю тебя, сказочник. Стоит мне поцеловать тебя, и я навсегда завладею твоим сердцем. Осколком льда оно будет лежать в моей подгорной сокровищнице и никогда не забьется для другого человека. Твоей же человеческой любви не растопить лед в моей груди. Проси другой награды. Проси, чтобы я отпустила тебя и вернула весну в твой край. Проси вечную молодость и корону Озерного Града. Проси что хочешь, но не проси целовать тебя.

— Стоит мне закрыть глаза, я вижу твои губы, Хозяйка. Я поднимаю веки

и вижу твои глаза, холодные и чистые, как рассвет. Ты манишь меня, и я не узнаю покоя, пока не изведу истинный вкус Зимы.

— Ты знал покой, глупец, — сказала она и поцеловала сказителя в губы.

Холод вечных льдов на краю мира вошел в его грудь. Чтобы поселиться там навсегда.

— Любопытство не доводит до добра, — сказал человек с ружьем. — Спросите хоть у нашего нового гостя.

Четверо обернулись и посмотрели на скитальца, вышедшего из лесной тени.

— Подходи ближе, странник, погрейся у костра, — пригласил пятый артельщик. Он, очевидно, был за главного. — Камыши нашептали мне, что ты учинил разгром и разор в «Лисьем логове». Пухом земля Воге и его ребятишкам. Славная была ватага.

— Новости расходятся быстро в ваших краях, — только что скиталец был между деревьев, и вот он возле костра: лицо скрыто соломенной шляпой, руки под плащом. Никто не видел, как он подходит, будто разом перепрыгнул он из тени в тень. Артельщики зашептались, отодвинулись от скитальца. Только их главный остался невозмутим. — Значит, ты знаешь, зачем я пришел.

— Знаю, — кивнул артельщик. — А ты, раз слышал мой сказ, знаешь, что твой человек проходил здесь. Только не ушел он далеко.

Артельщик кивнул на мешок, который принялся извиваться, будто пытается отползти подальше.

— Вот он, твой со всеми потрохами. Я как услышал, что сказитель нажил врагов среди пищальников, так кинулся с артелью за ним следом. Мне лишняя напасть ни к чему, про вашего брата я наслышан.

— Книга, — сказал скиталец. — Книга в деревянном окладе была при нем?

— Чего не знаю, того не знаю, — развел руками артельщик. — Сам посмотри, чай не маленький. Справишься.

Пищальник подошел к мешку, нагнувшись, развязывая веревки. Главный за его спиной сделал движение глазами. Четверо артельщиков напряглись, сжали руки и давили багров.

Скиталец открыл мешок. В лицо ему уставился страховидный ствол самопала. Поверх щерил редкие зубы артельщик в расшитой рубашке.

— Ку-ку, — сказал он.

Главный мягким движением вскинул ружье и выпалил в спину пищальнику. Одновременно грохнул самопал, выбрасывая облако рубленых гвоздей и мелкой свинцовой дробы.

— Попал? — спросил один из артельщиков, щурясь сквозь синий дым.

Дым чудесным образом пополз против ветра к деревьям. Где и собрался в фигуру в плаще и шляпе. Только теперь она держала в руке пистоль.

— Морочит, сука, — не смутился главный и выпалил без передыху еще четыре раза. На пятый затвор клацнул, патронов в ружье больше не было. Темный силуэт скитальца заколебался, разорванный в четырех местах, поплыл. Налетевший с Мирвы-реки ветерок развеял пороховой дым, из которого был соткан фантом.

А потом пять раз с разных сторон поляны прогремели выстрелы. Пятеро артельщиков ткнулись лицами в землю, мертвые заячьей тушки на вертеле. Главный отбросил в сторону бесполезное ружье, вытянул руки перед собой.

— Эй, пищальник, — закричал он, вглядываясь из всех сил в темноту между деревьями. — Ты меня не убивай. Кто тебе расскажет, куда пошел твой сказитель?

Ствол пистолы уперся ему повыше левого уха. Артельщик слотнул.

— Холодный, — прошептал он. — Должен же быть горячий. Как так?

Щелкнуло взводное колесико. На лбу артельщика крупно выступил пот.

— Мы дали ему лодку, — он говорил быстро, сбивчиво, так непохоже на прежнюю свою манеру. — Он заплатил — своим рассказом. И добавил соболей и золота, чтобы мы ждали тебя. С мешком я дотымкал, думал, сработает. Кто же знал, каким штукам ты обучен, скиталец.

Ствол надавил, сминая кожу. Артельщика затрясло.

— Он поплывет в обход Южной Заставы, к Ключам. Там хочет сесть на утренний поезд, ехать на север. Тебе за ним не успеть, пищальник. Поезд ходит из Ключей раз в три дня. Ты опоздал.

Эхо выстрела раскатилось над лесом, пугая задремавших птиц. Закаркали в предвкушении вороны, слетаясь на поляну с погасшим костром.

3

На девятый день они достигли подножья горы. Вершина ее, скованная вечными льдами, лежала выше облаков. Склоны спали под снежным пологом. Узкая тропинка ввела между скал в расщелину и дальше в глубь горы.

— Это вход в мой дом, — сказала Хозяйка Зимы. — Я так и не услышала от тебя историю, которая удивила бы меня в третий раз. Ты не вернешься в свой горod, сказочник.

— Я прошу у тебя отсрочки, — попросил скальд. — Дай мне время постранствовать, увидеть мир. Я побываю в далеких городах, встречу неведомые чудеса. Я сочиню историю, которая тебя удивит. Дай мне хотя бы год.

— Я дам тебе один день, — сказала Хозяйка. — Но это мой день, для человека он равен году. На рассвете следующего дня ты вернешься сюда и расскажешь свою историю. До тех пор твой край не увидит весны — это послужит залогом твоего возвращения.

— А что такое залог, дяденька? — перебила девочка рассказчика. У нее были золотые волосы и платице в розовых лентах. Ее мать, судя по перчаткам и вуалетке, саманская аристократка, была недовольна, что девочка разговаривает с первым встречным, да еще и явно ниже ее по положению. С другой стороны, она могла позволить себе отвлечься на несколько минут и обменяться еще одним томным взглядом со стройным капитаном уланов, наведившим салонный вагон.

— Залог, милая, это такая вещь, которую один человек оставляет другому, когда обещает что-то. Он теряет эту вещь, если не исполнит обещания.

— А какой залог оставил сказочник Хозяйке Зимы? — не унималась девочка.

Рассказчик посмотрел в стекло, за которым проносился солнечный пейзаж южных окраин Россypi.

— Скальд оставил ей свое кольцо с безымянного пальца, — сказал он. — А Хозяйка Зимы надела ему кольцо из льдистого серебра, как напоминание о долге. Это кольцо должно было указать сказителю обратный путь, когда ему придет время возвращаться.

— И куда он отправился потом?

— Он вернулся в свой город. Там он обнаружил, что за девять дней, проведенных им в пути к горе Хозяйки, девять раз северную ночь сменил северный день. Прошло девять лет. Люди, которых он помнил, не узнавали его. Да и хорошо, что не узнавали, ведь это из-за него их края покинула весна, и воцарился вечный холод.

— Он остался жить в своем городе?

— Нет. У него был долг перед Хозяйкой, долг перед людьми города. Он отправился на юг, к морю и к островам далеких феймов за ним. Там он надеялся отыскать историю, которая вернет людям солнце.

— У него получилось? — спросила девочка.

Ординарец капитана с поклоном передал ее матери сложенную треугольником записку. Она развернула ее, нежная кожа под вуалеткой налилась румянцем. Кокетливым жестом дама отщипнула со своей шляпки ленту, на мгновение приложила ее к губам и передала ординарцу. Держа сокровище на почтительно вытянутых руках, тот поспешил в другой конец вагона, где томился в предвкушении его начальник.

— Трудно сказать. На одном из островов восточного фейма он нашел Книгу Скитальцев. На ее страницах описаны дороги всех людей. Не только те, которыми люди идут, но и те, которыми они могли бы идти. Из Книги он узнал, что кровь человека, не имеющего дома, не испытывающего любви и не боящегося смерти, может снять любое заклятие. Даже наложенное Хозяйкой Зимы.

Рассказчик протянул руку и поправил локон, упавший девочке на лоб. В солнечном луче из окна сверкнуло серебряное кольцо на его безымянном пальце.

— У сказителя вновь появилась надежда.

В охранном броневагоне жара, духота и скукота. Одно развлечение — сбросив кителя, дуться в неуставные карты. Проигравший получает от двух соперников по щелбану и, потирая лоб, идет к смотровой щели проверить, не угрожает ли здоровью и благополучию уважаемых пассажиров какая напасть. Набитый богатыми путешествниками «Белый луч» — сладкая добыча. Но и весьма зубастая, запросто не подступишься.

— Смотрите-ка, скачет кто-то, — удивился капрал Пайхо, прикинувший к щели.

Всадник в развевающемся плаще и круглой шляпе лошадь не подхлестывал, но при этом несся с поражающей воображение скоростью. Да еще и наперерез поезду.

Старший капрал Зиза вскочил, бросая карты, ознакомился с обстановкой и тут же принял тактическое решение.

— Капрал Пайхо, приказываю открыть предупреждающий огонь, — приказал он. — Пугнуть дурня, а то мало ли что ему в голову взбредет. Может, бомба у него.

— Есть пугнуть! — капрал пригнулся к казеннику скорострела, взялся за сошки.

Фельдфебель Йорс, младший из троих по званию, поспешил занять свою позицию возле снарядного ящика. Ему вменялось закладывать в скорострел «блины» с патронами и выбрасывать пустые. На солдатском жаргоне должность Йорса при скоростреле звалась «пекарь».

Пайхо примостил объемистый зад на сиденье стрелка, завертел педали, разгоняя стволы самострела. Машинка застучала, загремела, а потом пошла плестись дымом и искрами, когда капрал открыл огонь по земле перед всадником.

— Йорс, мать твою, воду залить не был?! — гаркнул Зиза, подразумевая воронку, из которой охлаждались стволы и поворотный механизм.

— Никак нет, вашбродие! — ответил ствовал Йорс.

— Смотри у меня!

Тем временем всадник, не обращая внимания на взлетающие вокруг комья земли, приближался к поезду. Правая рука оставила поводья, скрылась под плащом.

— Ба, да у него пистолетик! — заржал Зиза, бдеший у амбразуры. — Страх какой. Однако ж шутки кончились. Срезай его, капрал.

Одно дело отдать приказ, другое его исполнить. Не успел Пайхо двинуть работающими стволами вверх, распиливая всадника с конем пополам, как что-то в недрах скорострела лязгнуло. Его смертоносная работа остановилась, педали застряли намертво. Наступившая тишина оглушала.

— Что еще за новости? — удивился капрал. — Никак перегрелся? Йорс, паскуда, соврал ты про воду?

Пока в голове Зизы тянулась причинно-следственная нить от дымка, вылетевшего из ствола пистолета, до заклинившего скорострела, всадник бросил поводья совсем, управляя одними ногами. Пальцы поднятой левой руки сложились необычным образом. Вместо пули его пистоль плюнул шаром огня, который пролетел сорок локтей и ударил в скорострельный спонсон на боку вагона.

Закричал Пайхо, одергивая руки, враз распухшие от раскалившихся сошек. Мгновением позже в заклинивших стволах рванули патроны. Вырванные из казенника осколки железа швырнули капрала через весь вагон, уже мертвым приложили его об стену.

Йорс на четвереньках пополз назад, подальше от взрывоопасных блинов. Краем глаза он успел заметить, как отваливается от смотровой щели Зиза. Во лбу у него черная дырочка, аккурат третий глаз.

— Что же это такое, мамочка? — прошептал Йорс.

Он полз к переговорной трубе, чтобы объявить тревогу. Оставалось пять шагов, три, два, руку протянуть.

Заколдованная пуля влетела через смотровую щель, повисла, словно осматриваясь. И нырнула вниз, насмерть клюнув фельдфебеля Йорса в основание шеи.

Жарко и мертво в осиротевшем броневом поезде «Белый луч» по маршруту Ключи-Саман-Толос.

Дробно простучали шаги по крыше вагона. На куски разлетелось стекло, и в салон влетела фигура в плаще и соломенной шляпе, какие можно увидеть на стенотипах, живописующих быт островитян дальних феймов. Пассажиры шарахнулись врассыпную с криками. Мать обняла золотоволосую девочку, закрывая ее своим телом.



— Мои пистолеты и палаш, — вполголоса приказал капитан уланов ординарцу. Тот бегом бросился из салонного вагона.

Скиталец не обращал на суету внимания. Взгляд его узких темных глаз был прикован к одному человеку. Одежды в кожу и ткань грубой выделки, тот был не молод и не стар, средних лет. Длинные пегие волосы, перехваченные узорчатым ремешком, обрамляли безбородое лицо. Черты его дышали спокойствием, едва ли не отстраненностью. Светлые глаза смотрели прямо и без страха.

— Долог был твой путь, скиталец, — сказал он.

Пищальник перевел взгляд на переметную суму на плече сказителя. Указал на нее стволом пистоля.

— Ты знал, за что умрешь?

— Хочешь знать, открывал ли я книгу, перед тем, как выстрелить?

— Открыть дело нехитрое, всякий может. Открылась ли книга тебе, вот вопрос.

— Бросай оружие и сдавайся! — раздался голос капитана.

Он целился в пищальника из двух заряженных и взведенных ординарцем пистолей. Между ними по вагону металось не меньше десятка людей, включая саманскую даму, с которой флиртовал улан.

— Капитан, не стоит! — возвысил голос сказитель. — Вы попадете в кого угодно, но не в него. Пищальника не взять пулей.

— Палаш, — приказал капитан, отдавая ординарцу пистоль. Тот вложил в его руку кавалерийский палаш, украшенный бунчуком цветов валитской гвардии. Держа пищальника на прицеле и подняв перед собой палаш, капитан прошагал через вагон, пока не уперся острием под лопатку скитальца.

— Бросай оружие, — повторил он.

Скиталец словно бы не замечал его, буравя глазами лицо сказителя.

— Книга. Открыла ли она тебе пути? — спросил он.

Сказочник опустил веки. Большим пальцем он безотчетно крутил кольцо на безымянном.

— Попробуй узнать, — сказал он.

— Я тебя проткну, — пригрозил улан.

Пищальник наклонил голову, признавая его превосходство. Повернул пистоль стволом вверх, перестав угрожать сказителю.

— Это уловка! — крикнул сказитель. — Берегись!

Поздно. Пистоль грянул, пуля срикошетила от потолка вагона и попала точно в грудь улану. Он был мертв сразу, еще не начав падать. Ординарец завопил и выстрелил навскидку. Пуля по-

пала в плечо тучному господину в мантии Купеческого Братства Никта. Господин завопил бабьим голосом. Пищальник повернулся, направил пистоль в лицо дамы с вуалеткой. Выстрелил.

— Мама, — прошептала девочка, обнимая талию дамы.

Ординарец рухнул с простреленной головой. Пуля чудесным образом миновала саманскую госпожу и всех, кто был за ней. Глаза под вуалеткой закатились, и дама опустилась на пол без чувств.

Прыгнув вперед, сказитель подхватил уланский палаш. Ударом, выдающим знакомство с подобным оружием, попытался поразить скитальца в грудь. Тот ловко отвел лезвие стволом, выкручивая руку. Грянул выстрел, но сказитель дернул рукоятью палаша. Пуля ушла в пол. Еще выстрел, лезвие отвело пулю, брызнув искрой. Скиталец отступил назад. Сказочник, раскручивая палаш перед собой, тоже сделал шаг в сторону, ближе к окну.

— Я вижу, пути стали Книга тебе открыла, — сказал пищальник. — Тебе повезло. Другие годами листают ее страницы в поисках того, что ты узнал за считанные дни.

— У нас с ней общий язык, — сказочник похлопал по суме на боку. — Язык одиночества.

Он вскочил на столик у окна и споровылез на крышу вагона. Пищальник последовал за ним.

«Белый луч» несясь по рыжей равнине. Они бежали по крышам до самого хвоста поезда, до последнего вагона. Внезапно сказитель остановился, отбросил палаш в сторону, раскинул руки.

— Стреляй, — сказал он. — Ты все равно не сможешь меня убить. Мое сердце в чертогах Хозяйки Зимы.

Скиталец выстрелил. Дважды. Ведь сердце у людей бывает и справа. Два черных отверстия дымились на груди сказочника.

— Видишь, — сказал он. — Я не могу умереть, пока Хозяйка не отпустит меня.

Пищальник задумался на секунду.

— Значит, твоя история правда. Книга нужна тебе, чтобы рассказать Хозяйке последнюю историю.

— И для этого тоже.

— Я не могу позволить тебе забрать ее. Моя дорога — дорога хранителя Книги. Она пересекает твою.

Выстрел. Ремень сумы разлетается в клочья. Скиталец прыгает, хватается суму, скользит по крыше к хвостовому краю вагона. Сказочник бежит в противоположную сторону. Он спрыгивает в промежутки между вагонами, вцепляется двумя руками в торчащий рычаг. И, надавив на него всем телом, отсо-

единяет последний вагон. Со скрежетом расходятся муфты. Сначала расстояние между буферами вагонов не шире волоска, но постепенно оно расширяется.

Скиталец смотрит на него сверху, с крыши отходящего вагона. В одной руке сума, в другой пистоль.

— Ты читал Книгу, — говорит пищальник. — Твое место среди нас или среди мертвых.

Сказитель качает головой.

— Мое место рядом с ней, — говорит он.

— Я приду за тобой, когда ты вернешь себе свое сердце, — обещает пищальник.

Сказочник снимает с пальца кольцо Хозяйки Зимы и кидает скитальцу. Тот ловит его рукой с пистолем.

— Оно приведет тебя ко мне, — кричит сказитель, ибо расстояние между составом и отцепленным вагоном уже велико.

Лишь двадцать минут спустя скиталец открывает суму и обнаруживает в ней сборник неприличных гравюр, изданный в Оросе. Медленно снимает соломенную шляпу, обнажая бритую голову с дорожкой из символов ото лба до макушки. Смеется, запрокинув лицо к небу. Хранитель Книги, обманутый сказочником.

Потом он перезаряжает пистоль, засыпая в него отборные жемчужины. Одной из таких он заплатил Воге Рыбарю. Надевает шляпу.

Скиталец, знающий путь смерти, бросает под ноги кольцо сказочника. Кольцо катится на север, а он идет следом.

4

Человек, поднявшийся на склон горы, был одет слишком легко для этих мест. Но его не касался холод. Полы круглой шляпы укрывали его лицо от снега. Глазами рыси он следил за серебряной искрой, бежавшей перед ним по сугробам.

Сказочник ждал его у входа в узкую расщелину. Вокруг было холодно, но рядом с морозным дыханием из недр горы любой холод был нежнее девичьего дыхания. Серебряная искра проскользнула мимо сказочника и сгинула в расщелине.

— Ты вовремя, — сказал сказочник, встречая взгляд скитальца. — Сегодня я получил свободу. В награду за истории из Книги она даже вернула мне сердце.

— Где Книга? — спросил скиталец.

Пар клубился вокруг его головы, колыхался в такт ровным вдохам и выдохам.

— Она оставила ее себе. Только так я мог вернуть себе сердце.

Пистоль появился в руке скитальца из ниоткуда. Будто соткался из черных теней под полую плаща.

— Зачем тебе сердце, если ты сейчас потеряешь жизнь? — спросил пищальник.

Сказочник пожал плечами.

— Не знаю. Хотелось что-то чувствовать перед смертью. Устал от холода и пустоты внутри. Устал любить только ее, забыв лица родных и друзей. Устал целый год приходить к подножью ее горы. Год Хозяйки Зимы — это триста шестьдесят лет. Я устал собирать истории. Я хочу вернуться домой.

— Я сделаю так, что тебе не будет больно, — пообещал скиталец.

— Не ходи к ней, — попросил сказочник. — Она заберет твою любовь и память.

Пищальник покачал головой.

— У меня никогда не было ни того, ни другого.

— Тогда я был счастливей тебя.

Звук выстрела заблудился в стенах расщелины и сгинул. Из-под распростертого тела сказочника вытекала кровь. Снег на ее пути мгновенно таял, а из темнеющей земли выстреливали быстрые ростки. Пищальник наклонился над мертвецом и закрыл его светлые глаза.

— Ты умер без дома, без любви и без страха, — сказал он. — Ты умер скитальцем. Твоя кровь отворила двери весне.

Он поднял голову и шагнул в проход, дышавший вечной стужей. Туда вела его дорога. Последние слова скитальца застыли изморозью на черных скалах.

— А меня ждет зима.

5

История закончилась, а она все сидела с закрытыми глазами. Он был рад возможности любоваться ее лицом, не попадая в плен ее сверкающих глаз.

— А что было дальше? — спросила она. — Скиталец полюбил ее? Она подарила ему свой поцелуй?

— Пока не знаю, — ответил сказочник. — Я смогу рассказать тебе через год, когда будет готово продолжение.

Она приблизилась к нему вплотную, и он почувствовал свежий холод ее дыхания на своем лице.

— Ты мучаешь меня, — прошептала она. — Ты же знаешь, я пуста внутри. Только твои истории могут меня наполнить.

«Я знаю, — подумал он. — Но лучше бы не знал».

— Следующую историю я напишу про ревность, — сказал он. — Про нового Хозяина Весны, которого она выбрала.

Она смотрела в его глаза, ее руки лежали у него на плечах.

— Ты знаешь, мне нужна человеческая любовь. Она питает меня. Но ты, только ты наполняешь меня здесь, — она коснулась ложбинки между ключиц.

— Я расскажу про тех, кто пополняет твою сокровищницу. Про осколки их сердца. Но это будет через год. А сейчас мне надо идти.

— Ты всегда покидаешь меня.

— Таков уговор.

«Слишком мучительно бывать с тобой подолгу. А без тебя невозможно».

— Уговор, — повторила она. — Что ж, я помню.

Она прижалась своими губами к его губам. Сказочника обожгло холодом, но в то же время, пока длился поцелуй, он чувствовал, что его сердце живо, что оно вновь трепещет в его груди. Так продолжалось недолго.

— Возвращайся, — попросила она. — Я жду тебя.

Он коснулся своих губ. На пальцы лег иней.

— Через год, — сказал он. — Я вернусь к тебе через год.

У подножья горы он встретил трех горцев, разбойников-баров. Одному из них приглянулась его соломенная шляпа, и он спросил имя сказочника в надежде, что тот окажется безродным чужаком. Чужака можно без боязни прирезать и оставить раздетым под валуном. Никто не спросит, никто не придет мстить.

— Я сказитель, — ответил он барам. — Хотите послушать мою лучшую историю?

Три выстрела слились в один. Он не стал сталкивать тела в пропасть, оставил поживу снежным барсам. Тот, кто хотел завладеть его шляпой, был совсем мальчишкой. Немало страниц опустело в Книге, когда он опустился в кровавый снег.

Ничего не шевельнулось в пустой груди сказочника. Ни жалости, ни чувства вины. Он опустил мальчишке веки, пряча изумление, навечно поселившееся в глазах. Сжал в кулак руку с серебряным кольцом на безымянном пальце.

— Что же ты сделала со мной? — прошептал он. — Я наполняю тебя, но я сам пуст. Некому меня наполнить. Кто пройдет со мной этой дорогой? Кто?

Ледяная пустыня вокруг молчала. Он застыл, запрокинув голову к небесам и лоя ртом снег. Над ним в вечном покое вздымалась гора, дом Хозяйки Зимы.



«Я сказитель, — ответил он барам. — Хотите послушать мою лучшую историю?».

© Л. Алехин, 2007



Вячеслав Мурзин

Иллюстрация Александра Ремизова

ВОИН И ДЕМОН

— А отцепись ты от меня, — устало сказал воин, отводя от лица очередную так и норовящую хлестнуть в глаза ветку. — Шел бы к себе... домой... или где вы живете...

— Я бы и рад! — сидевший на плече у воина демон потешно подпрыгнул, сверкнул длинными желтыми клыками. — Но вот велено за тобой ходить.

— Сиди хоть тихо, все плечо отбил! — рывкнул на него воин.

Демон съежился и успокаивающе выставил ладони. Воин гневно фыркнул и оступился. Под ногами чавкнуло и пахнуло болотной гнилью.

— Боги, что за наказание такое?! — прорычал он, яростно выдирая сапоги из булькающей жижи. — Ни дороги, ни коня, даже в рот закинуть нечего, так еще и ты!

— В рот закинуть? — демон оживился, напрягся... и сиганул длинным прыжком куда-то в темень, только кусты хрустнули. Донеслось удаляющееся:

— Это я мигом...

— Да не буду я ее жрать!

— Тьма предвечная, что теперь тебе не нравится?

— Ты сдурел, что ли, нечисть окаянная?! Я что, сырой ее есть должен?!

— Ну и привереда! Может, тебе сразу жареного притащить?

— Лучше место сухое найди, где костер запалить можно!

— Это я мигом...

— Ну и что ты, Тьма тебя забери, делаешь? — язвительно спросил демон.

Воин поднял на него угрюмый взгляд, утер пот со лба и продолжил свое занятие — постукивать друг о друга двумя камешками. Иногда вылетала слабая искра — и тут же гасла на ошипках мха, лоскутках бересты, мелких палочках... Демон, заложив руки за горбатую спину, прохаживался вокруг.

— Ты сильнее, сильнее стучи, — ухмыляясь, посоветовал он.

— Молчи лучше, погань, — буркнул воин. — Коли умный такой, сам бы и развел...

Демон подскочил к нему:

— Это я мигом!...

— Проклятые, да они что, бесконечные, эти перья? Весь в пуху уже...

— А ты небось раньше птицу только в готовом виде лопал?

— Отстань. Благородному воину не подобает руки марать, будто кухарке какой.

— А жрать как, ежели кухарки нет?.. Ее еще и потрошить надо, кстати.

— Потрошить?! Может, лучше ты ее... того?

— Это я мигом...

Костер горел мощно и ровно, бросая отсветы на сумрачные деревья. Воин сидел у огня, обгладывая кости птицы. Напротив него примостился демон. Он пошевеливал веткой угли и что-то шепеляво насистывал себе под нос. Воин расправился с последней костью и швырнул ее в кусты.

— Ух, хорошо! — выдохнул он. — Ну, спасибо тебе, чертяка. Кабы не ты, пропал бы.

— А чего это тебя понесло в глухомань такую? — поинтересовался демон.

— Да разбойнички тут шалят, — охотно пояснил воин. — Я на днях деревеньку проходил, так старшина ихняя жаловалась: совсем, говорит, распустились, жить спокойно не дают.

— Ну и?.. — демон насмешливо сверкнул кошачьими зрачками.

— Ну и... Попросили помочь. Вот я и пошел.

— Ишь, храбрый какой! А справишься?

— Ну ты погань! — обиделся воин. — Я тебе кто? Я тебе не крестьянин какой, а воин благородный!

— Воин благородный... Меч-то хоть ржа не поела?

— О, кстати... — воин вытянул из ножен меч. — Почисти да наостри, что ли... А я пока спать буду.

— Это я мигом...

— Ну, вот тебе, благородный, и разбойнички твои. Сразу бить станешь или как?

— Что-то многовато их...

— Ты чего — трусил?!

— Отстань! Благородные воины не ведают страха. Кхм!.. Эй, вы, гой еси!

— По-моему, это неверный ход.

— Да? Ну тогда... Эй, мужичье! А ну, бросай оружие!

— Так уже лучше...

— А чего это они сюда бегут? Железками машут...

— Ты тоже помаш.

— А... да, верно. Ну-ка, раззудись, плечо, размахнись, рука... Хэ!

— Ты что творишь?! Ты мне ухо чуть не оттаял!

— Это я разогреваюсь.

— Тогда разогревайся быстрее, а то сейчас затыкают копыями!

— Хэ!..

— Тьма-родимица, да ты что делаешь?! А ну, дай сюда! Дай сюда железку, говорю! Это я мигом!..

Воин ходил среди порубленных тел. Переворачивал, деловито обшаривал. Бормоча, оценивал добычу. Демон, нахлясь, сидел на вросшем в землю мшистом валуне, на уродливую голову был нахлобучен ржавый шлем.

— Славно мы их порубили! — подходя, сказал мужественным голосом воин. Его заплечный мешок распух.

— Мы? — демон прищурился.

— Мы, — помявшись, сказал воин. — Ты ж моим мечом бился? Значит, мы.

— Логично, — одобрил демон. — Соображаешь, благородный.

— Ну, что, теперь в город? Добычу продадим, гульнем...

— Э, нет, братец, — демон тяжело слез с камня. Снял шлем, повертел в лапах, отдал воину. — Ты ж теперь второго уровня. Значит, без меня справишься. А я пошел.

— Куда?! — вырвалось у воина.

— Да очередного такого, как ты, встречать. Новичка то бишь, — демон захлопал крыльями.

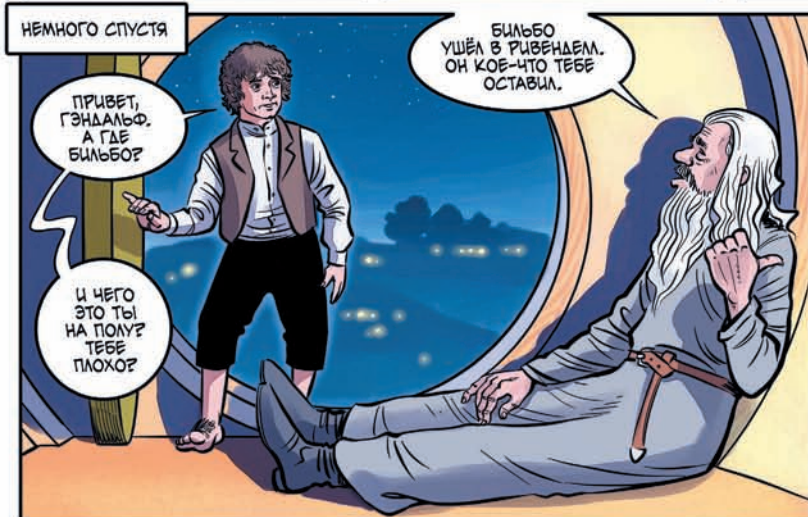
— Погоди! Ты хоть чего демон-то?

И звать как?

— Хелп я. Демон Мануала... ☛



ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КРОССВОРД



Предлагаем снова заняться разгадыванием фантастического кроссворда. Как обычно, он составлен из слов, прямо или косвенно относя-

щихся к фантастике, фэнтези и мифологии. Проще говоря — ко всем темам, которые освещаются в «Мире фантастики».

За разгадывание кроссворда мы предлагаем призы. 10 читателей, приславших наиболее полные правильные ответы (а желательно — кроссворд, разгаданный целиком), получают DVD-диски с фильмом «Мост в Терабитию», любезно предоставленные компанией «Союз» (video.soyuz.ru).

Свои ответы присылайте на otvet@mirf.ru или на почтовый адрес редакции, с пометкой «Кроссворд — сентябрь». Обязательно указывайте свои **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас. Итоги конкурса мы подведем в ноябре.



По горизонтали

3. Неразменная монета из повести «Понедельник начинается в субботу». 6. То, что остается на месте финальной встречи героя и злодея. 7. Вторая половина названия недавно изданной в России книги фантаста, известного своим циклом о джинне Бартимеусе. 9. Папа Артемиса Фаула (имя). 11. От пропорций его составляющих зависит вес, упругость и режущие свойства холодного оружия. 13. Он ходит в робе и предпочитает драть-ся голый пяткой. 15. Персонаж любой фэнтезийной саги в самом начале своего пути к вершинам мастерства. 17. Семь лет он учился играть на скрипке, но стал известнейшим художником (имя). 19. Программа предсказания будущего, которая любит печь печенье. 20. Фамилия писателя-фантаста, первое имя которого — Генри. 21. Один из фильмов ужасов, который пародируется в «Очень страшном кино — 4». 22. Второе имя фантаста, фамилия которого зашифрована в п. 20 по горизонтали. 25. Морское чудовище со щупальцами. 27. Этот роман написан начинающим автором, но уже состоявшимся художником. 29. Главный белый маг Москвы. 30. Драгоценный камень Карашэхра. 31. Последнее воплощение Саурана. 33. Враг Супермена. 34. Вымышленный писатель-фантаст, придуманный Куртом Воннегутом. 35. «Нимбус 2000», «Комета 260», «Молния»...



По вертикали

1. Элемент или элфент. 2. Самый мрачный перевозчик. 4. Правитель, захвативший власть насильственным путем. 5. Убежище любого уважающего себя Черного Властелина. 6. Самая известная роль Сигурни Уивер. 8. Эльфы-отступники, отказавшиеся от света деревьев Валинора. 10. Верховный бог в скандинавской мифологии. 12. Пятый сезон одного из самых известных фантастических сериалов посвящен приключениям команды этого космического корабля. 13. Поединок двух броненосцев, один из которых назывался «Мерримак», стал интереснейшей страницей истории 19 века. Как назывался второй броненосец? 14. Статью об этом жанре литературы написал в «МФ» автор, зашифрованный в пп. 20 и 22 по горизонтали. 16. Аватара Орлангура. 18. Именно в этом состоянии персонажи некоторых книг переживают самые фантастические приключения. 19. Пропуск хода в настольной игре. 23. Иногда с ним изображают богов и их приближенных. 24. Холодное колющее оружие, которое укрепляется на стволе ружья. 26. «Опрокинутый мир», «Машина пространства», «Гламур», «Лотерея» (фамилия автора). 27. В мифологии индуизма и буддизма этой точкой Вселенной считается гора Меру, а согласно греческим преданиям — камень Омфал. 28. Что мешает видеть дальше своего носа в городке под названием «Тихий Холм»? 31. Мальтийский, Ливонский, Тевтонский... 32. «Меня как новичка посвятили в подробности. Дю Барнстокр подтвердил, что действительно два дня назад у него пропали туфли, которые обнаружили только к вечеру в номере-музее. Симонэ, похотывая, сообщил, что кто-то читает его книги — по преимуществу, специальную литературу — и делает на полях пометки — по преимуществу, совершенно безграмотные. Хозяин, заходясь от удовольствия, поведал о сегодняшнем случае с дымящейся трубкой и газетой и добавил, что ночами кто-то несомненно бродит по дому. Он слышал это своими ушами и один раз даже видел белую фигуру, скользнувшую от входной двери через холл по направлению к лестнице. Госпожа Мозес, нисколько не чинясь, охотно подтвердила эти сообщения и добавила, что вчера ночью кто-то заглянул к ней в окно» (первая часть названия произведения).



ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

На этот раз наша традиционная «Фантастическая викторина» проводится при поддержке Международного Языкового центра EF English First (englishfirst.com). Поэтому сегодня вы увидите вопросы, ответы на которые подразумевают, что с языком Байрона вы знакомы хотя бы понаслышке. Не знакомы вовсе? Хороший повод заглянуть на диск «МФ» — мы выложили там 3 видеоурока английского языка. Остальные вы можете бесплатно скачать с сайта EF, пройдя по ссылке englishfirst.ru/podenglish.

Если вы равнодушны к фантастике и фэнтези во всех проявлениях, то вопросы викторины в любом случае не составят для вас особого труда. Если вы решите попробовать свои силы и побороться за призы (которые того, несомненно, стоят), присылайте ответ в виде «1-а, 2-б, 3-в...» на ящик otvet@mif.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Викторина — сентябрь». Обязательно укажите полностью ваши фамилию, имя, отчество, дату рождения, адрес, почтовый индекс и те-

лефон. Также укажите в письме, чем вы занимаетесь (где работаете или учитесь) и были ли вы когда-либо студентом EF English First или, возможно, как раз сейчас проходите курс обучения. Конкурс продлится до 10 октября 2007 года.

По итогам викторины мы выявим 23 победителя. Первому достанется стильный видеоплеер фирмы iPod, второму и третьему — аудиоплееры iPod Shuffle, и еще двадцать читателей, правильно ответивших на вопросы викторины, получат фирменные рюкзаки EF. Итоги конкурса будут подводиться вместе с Международным Образовательным центром EF English First (контактные телефоны: в Москве — (495) 647 24 13, 714 46 63; в Санкт-Петербурге — (812) 368 58 58; в Новосибирске — (383) 227 35 15; обучение за рубежом — (495) 937 38 88; адреса и телефоны еще 33 центров смотрите на сайте englishfirst.com). Имена победителей будут напечатаны в ноябрьском номере «Мира фантастики». Good luck!



Приз первому победителю — iPod Video 30gb MA446.



Приз второму и третьему победителю — iPod Shuffle 1gb MA564.



Призы еще 20 победителям — фирменные рюкзаки EF.



1. Основу истребительного флота Империи в «Звездных войнах» составляли:

- A. light fighters;
- Б. TIE-fighters;
- В. X-fighters;
- Г. black fighters.

2. Знаменитые ночи «Забывших королевств» имели место в городе:

- A. Neverwinter;
- Б. Everwinter;
- В. Longwinter;
- Г. Frozenwinter.

3. Самое распро-

странное оружие «Звездного пути» называется:

- A. blaster;
- Б. mazer;
- В. ray-gun;
- Г. phaser.

4. Козырной картой пришельцев в «Войне миров» были:

- A. threelegs;
- Б. tripods;
- В. threetoes;
- Г. trinities.

5. Боги из рассказов Лавкрафта имеют общее

название:

- A. Deep Old Ones;
- Б. Big Old Ones;
- В. Great Old Ones;
- Г. Scary Old Ones.

6. Минерал, которого боится Супермен, называется:

- A. trilluminary;
- Б. durasteel;
- В. mithril;
- Г. kryptonite.

7. Пограничное войско в романах Джорджа Р. Р. Мартина, созданное объединенны-

ми усилиями всех Семи Королевств, называется:

- A. Border Watch;
- Б. Night Watch;
- В. Ice Wall Watch;
- Г. Northern Watch.

8. Бильбо Бэггинс, Гэндальф и их спутники из книги Джона Р. Р. Толкина путешествовали к:

- A. The Doom Mountain;
- Б. The Fire Mountain;
- В. The One Mountain;
- Г. The Lonely Mountain.

9. Герои книг Джоан К. Ролинг о Гарри Поттере любили пропустить кружку-другую в таверне:

- A. The Leaky Cauldron;
- Б. The Prancing Pony;
- В. The Eagle and Child;
- Г. The Magic Circle.

10. На страже Империи во вселенной Warhammer 40000 стоят:

- A. starship troopers;
- Б. space marines;
- В. star soldiers;
- Г. space warriors.

Ответы на викторину («МФ», июль 2007)

1 — А (в контейнерах с меланжевым газом), 2 — Б (Борис Иванович), 3 — А («Хоббит»), 4 — Г (ролевой кампании), 5 — Б (антропоморфической фантастики), 6 — А (черным костюмом), 7 — А (Шибальба), 8 — В (войны Алой и Белой розы), 9 — Б (перекусывает жертву ровно пополам), 10 — В (Йож).

На конкурс было прислано 112 правильных ответов. Победителей определил жребий. Призы — стильные черные клавиатуры и мыши от компании SVEN — получают: Наталья Балагурова (г. Шуя), Сергей Алферов (г. Курск) и Алексей Еременко (г. Омск).

Поздравляем победителей!

Ответы на видеоконкурс («МФ», июль 2007)

«Шрек» — кадры 1, 5, 7, 10, 13; «Шрек 2» — кадры 4, 6, 9, 11, 14; «Шрек Третий» — кадры 2, 3, 8, 12, 15.

На конкурс было прислано 156 правильных ответов. Мы провели жеребьевку, и в результате DVD-диски с фильмом «300 спартанцев» от компании Universal Pictures Rus получают: Кирилл Бузаков (г. Ульяновск), Алексей Кононенко (ст. Платнировская), Евгений Петров (г. Междуреченск), Антон Пономаренко (г. Хабаровск), Вячеслав Логишев (г. Нижний Новгород), Олег Прохоров (г. Орел), Алексей Соловьев (г. Краснодар), Виталий Ефремов (г. Реутов), Валерия Борисова (ст. Пери), Оксана Смирнова (г. Великие Луки).

Поздравляем победителей!



«Мир фантастики» стремится подбирать для своих постеров лучшие образцы фантастической иллюстрации. Однако пoster — это не только «несколько граммов краски, размазанной по листу бумаги», часто за изображениями стоит целая история.

Карта Средиземья

Известная история: в 1914 году молодой оксфордский филолог Джон Толкин изучал фрагмент англо-саксонского поэта Синевульфа и наткнулся на двустишие: «Сияющий Эарендел, светлейший из ангелов, что послан был к людям в Срединный Мир». Возможно, именно этому тексту мы обязаны тем, что самый известный мир фэнтези называется Средиземье. Интересно, что ни в набросках двадцатых годов, которые позднее составили «Книгу Утраченных сказаний», ни в «Хоббите» это название не упоминается. Первое толкиновское упоминание о Средиземье относится к черновикам «Властелина Колец», а широкая публика узнала об этом термине в 1954 году из пролога к самой известной книге Профессора: «никем не замеченные, хоббиты жили себе в Средиземье долгие века».

Толкин начал набрасывать карты своего мира уже во второй половине тридцатых — сегодня эти архивные изображения иллюстрируют разные тома «Истории Средиземья». Каноническая карта Средиземья, которую многие из вас наверняка видели в разных изданиях «Властелина Колец», была нарисована сыном писателя Кристофером на основе черновиков отца — и при его непосредственном участии. Это черно-белая карта, некоторые надписи выполнены красными чернилами. В 1981 году увидел свет детальный «Атлас Средиземья», созданный Карен Уинн Фонстед (ее перу также принадлежат атласы «Саги о Копье», «Забытых Королевств», миров Энн Маккефри и Стивена Дональдсона). Книга, напечатанная в четырех цветах, содержала не только обзорные карты, но и всевозможные политические схемы, разрезы и т. п. Наконец, полноцветной картой Средиземья — которую вы теперь можете повесить на стену благодаря нашему постеру, — мы обязаны кинотрилогии Питера Джексона «Властелин Колец».

Точная и красочная карта Средиземья — один из самых ожидаемых постеров в истории «МФ». После долгого перерыва наш журнал снова возвращается к бессмертным эльфам и мохноногим хоббитам. Во «Вратах миров» мы продолжаем рассказ о средиземских государствах, в «Книжном ряду» рецензируем свежевшедших «Детей Хурина», а в «Видеодроме» осматриваем творческий путь Питера Джексона.



Творчество Мэтью Ставицки

С тех пор как «Мир фантастики» начал публиковать интервью с известными иллюстраторами фэнтези и фантастики, к нам в редакцию приходят письма с просьбой напечатать на постере одну из картин этих художников. Но сделать это не так просто, как кажется. Такие гранды фантастической живописи, как Майкл Уэлан или Борис Вальехо, как правило, по рукам и ногам связаны контрактами с агентствами и издательствами, которые не позволяют простому смертному повесить на стену репродукцию их картины. К счастью, относительно недавно пришедший в фэнтези-иллюстрацию Мэтью Ставицки — совсем другой случай. Художник любезно разрешил нам опубликовать его картину в виде постера и даже дал несколько комментариев:

«Эту работу я сделал для обложки романа Кэрл Берг «Песня зверя». Мне всегда нравилось рисовать драконов. Изюминка этой иллюстрации — в том, что по тексту романа герой очень тесно общается с драконом. В том, что касается технической стороны дела, я отмечу неестественное освещение на этой картине. Я часто прибегаю к этому приему, когда надо подчеркнуть напряженность сцены».

Книга Кэрл Берг «Песня зверя», вышедшая в 2003 году, по праву считается неординарным образчиком «фэнтези о драконах». Ее главный герой Эйдан Мак-Аллистер обладает редким даром говорить с гигантскими огнедышащими рептилиями. Иллюстрация на обложке изображает один из кульминационных моментов романа — выражаясь словами героини книги, «то утро в логове дракона, когда Эйдан снял доспехи и встал, беззащитный, прямо перед драконом».

В рецензии на книгу Кэрл Берг Дмитрий Злотницкий называл главным недостатком «Песни зверя» подчеркнутую психологичность романа, упор на внутренних переживаниях персонажей в ущерб напряженности действия. К счастью, на картине Мэтью Ставицки это никак не отразилось, и если сам роман был оценен нами в 8 баллов, то иллюстрация заслуживает твердой «десятки».

Рецензию на «Песню зверя» вы сможете найти в архиве «МФ»: она вышла почти два года назад, в ноябре 2005-го. А за интервью со Ставицки так далеко ходить не надо, достаточно открыть 118 страницу этого номера.



Иллюстрация предоставлена художником.



ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ



Здравствуйте, дорогой читатель!

Сейчас, начиная подготовку к юбилейному 50-му выпуску «Мира фантастики», мы можем обернуться назад и уверенно заключить: сделано многое из того, что три года назад казалось невероятным. И в первую очередь — благодаря вам, нашим читателям. Зачастую ваши письма начинаются с благодарностей. Сегодня — наша очередь поблагодарить вас и расписаться в любви и признательности к каждому из вас, начиная от преданных почитателей и заканчивая самыми строгими критиками. Спасибо вам. От всего сердца. От нас всех.

Трудолюбивые зомби и одухотворенные эльфы уже вовсю корпят над самым ожидаемым номером «МФ», а мы пока разберем самые интересные ваши письма. Сегодня разговор пойдет о практической пользе фантастики и «минус времени», о «черном номере» и рецензионном разделе, о тяжелой доле «главнюка» и гениальных «фанфиках». А отвечать на письма будет не только редакция в моем лице, но и... сами читатели.

Мы ждем тебя, повелитель

Пишет вам скромный житель Новосибирска, будущий властелин мира.

Меня буквально возмущает отсутствие в журнале темных материалов! Предлагаю сделать мрачный номер: на диске — ужасик или черное аниме, вспомним готическую литературу, в бестиарий — вампиров, во врата миров — «Хеллсинг», в доску почета — тайные организации... Думаю, остальные вы сами додумаете. Я понимаю, что маньяки и готы составляют лишь одну десятую от всех ваших читателей, но они тоже люди и хотят праздника!

*С бесконечным уважением, Алукард.
(Письмом по электронной почте).*

Привет тебе, о будущий властелин мира, великий и ужасный Дракула-наоборот. Твои скромные слуги давно приготовили все к твоему пришествию. Статью о готической литературе и мире «Хеллсинга» ты можешь найти в «МФ» №12 за август 2004, а статью о вампирах мы давным-давно открыли рубрику «Бестиарий» («МФ» №3, ноябрь 2003). Да, мы давненько не вспоминали о тебе и твоих последователях, но и ты будь

внимательней и не забывай о наших былых заслугах. Эти номера журнала в продаже ты, конечно, уже не найдешь, но все угодные тебе материалы лежат на сайте mirf.ru.

Согласно нашим текущим черным планам, ноябрьский номер «Мира фантастики» будет окутан тьмой и насквозь пронизан готическими мотивами. Надеюсь, о всевидящий, ты понимаешь, что редакция не будет повторяться в выборе статей и не может пока открыть тебе все свои нечестивые карты, но обещаем, что ты не будешь разочарован. Советуем на всякий случай не забывать фразу маньяков-редакторов, которой обычно заканчивается любой анонс: редакция оставляет за собой право перенести анонсированные материалы на один из ближайших номеров. Но поверь, после горячки юбилейного номера твои верные слуги будут в самом подходящем настроении, чтобы сделать что-то по-настоящему страшное и готичное.

Слишком жирно!

Дорогая редакция «Мира фантастики»!

Журнал скоро превратится в набор рецензий. Вы замечаете, что размер рубрик «Врата миров» и «Ма-



«Орден книголюбов», г. Усть-Лабинск. Судя по плакату, орден явно воинствующий!



шина времени» не очень-то и вырос? А вот рецензионные блоки просто распухают, причем иногда — абсолютно необоснованно. Зачем всякие «другие» фильмы, игры, книги? Зачем вообще нужны рецензии?! Выкинуть их! Да, все! Пишите побольше тематических статей, рецензии и без того можно прочитать в интернете или других изданиях. О вселенных пишете почаще, вы даже о культовых вселенных еще не обо всех написали. Поклонники фантастики, думаю, меня поймут, а остальным тут вроде и не место...

Александр, г. Ставрополь.

(Письмом по электронной почте).

Нас просили выкинуть многое, но чтобы убрать все рецензионные разделы в пользу статей «Машины времени» и «Врат миров» — это, пожалуй, уникальный случай. Иногда встречаются просьбы выкинуть рецензии «Игрового клуба» («а я не играю»), реже — «Видеодрома» («профильные журналы пишут лучше»), но вот так огульно про все сразу — первый раз. Письмо, наконец, так и осталось бы без ответа как очевидно бредовое (представьте себе, вы открываете свежий «МФ», а там ни единого слова про только что вышедшие произведения в жанре фантастики), если бы через день после прочтения не пришло следующее, от читателя, пожелавшего скрыться под псевдонимом Defender:

«.. всякий раз, когда вас просят убирать тут две страницы и добавив там пять, отмечайте в голове только названия этих рубрик, но не содержание самого письма. Гораздо лучше, когда рубрику ругают, чем когда про нее не пишут вообще ничего. Ругают — значит читают. Не обращают внимания — значит, пролистывают не глядя. Аргумент «мне не

нужно» — вообще не аргумент. Никогда ничего не выкидывайте, если есть хоть пара человек, которым это интересно! И не пытайтесь идти на поводу. Смирись: что бы вы ни сделали, вас все равно будут хвалить одни и... правильно, ругать другие. Задайте свой курс и следуйте ему. Поверьте руководителю с двадцатилетним стажем». Мы, конечно, не настолько прямолинейны и резки, но в отношении рецензий будем стоять насмерть. В конце концов, все эти культовые вселенные, о которых просит писать Александр, когда-то тоже начинались с первой книги, фильма или игры. И мы сейчас рецензируем произведения, некая (пусть и безмерно малая) часть которых вполне может стать культом и классикой — уже для наших детей и внуков.

Одним словом, к 50-му номеру «МФ» мы, наконец, поняли, что поток писем с просьбами «убрать», «добавить» и «сократить» будет бесконечен, так что печатаем в «Почтовой станции» письмо одного читателя, отвечаем словами другого читателя и больше не возвращаемся к этой теме.

А что выбрали вы?



Здравствуй, редакция «МФ».

Понимаете ли, какое дело. Есть у меня подзрение, что со всем этим увлечением фан-

тастикой я пропускаю в жизни что-то сильно важное и куда более серьезное. Бывает, так зачитаюсь книжкой, что прихожу в себя только часов в 5 утра, и уже ничего не хочется делать — ни на учебу идти, ни заниматься. Вот скажите мне, грешному — какая польза вообще есть от фантастики? Практическая польза — есть? Я учусь на экономиста и знаю, чего хочу в жизни. Но вот с этими книгами, вечно меня выбивает куда-то не туда. Иногда кажется — и зачем оно все, гори синим пламенем вся эта экономика, политика, все эти президенты на зеленой бумаге — всех денег не заработаешь. А потом — думаю наоборот: сказки сказками, а хорошую работу надо все равно искать. А для этого учиться надо, а книжки фантастические — на полку забросить. Вместе с «МФ». На дальнюю. Я обожаю ваш журнал, но... Но зачем он нужен по жизни? «Смотреть на звезды» — это вообще важно?

Вот такой парадокс. Минус время одному делу, плюс время другому... Работе.

Ваш пока еще читатель, погрязший в тенетах сомнений —

Павел Гарлблицкий, г. Чита.

(Письмом по электронной почте).

В поисках чего-то «сильно важного и куда более серьезного» можно провести всю жизнь, и только потом выяс-

Юбилейная осень

С 5 по 10 сентября во Всероссийском выставочном центре (ВДНХ) состоится юбилейная **XX Московская международная книжная выставка-ярмарка ММКВЯ-2007**. На эти пять дней ВВЦ превращается в книжную Мекку, куда стекаются библиотеки со всей России и даже из-за рубежа. Это неудивительно: по всем показателям (выставочной площади, числу участников и количеству посетителей) ММКВЯ вплотную приблизилась к крупнейшей в мире Франкфуртской книжной выставке-ярмарке. Два огромных павильона, 57-й и 20-й, а также центральная площадь ВВЦ, где расположатся детская книжная выставка «Читай-ка!» и Городок Прессы, смогут принять за пять дней более 100 тысяч посетителей. Учитывая, что выставка юбилейная, и на ней в качестве почетных гостей будут присутствовать далеко не последние люди из мира литературы, эта цифра вполне может дойти до 150 тысяч. В ММКВЯ участвуют практически все популярные писатели России и СНГ. Где еще можно получить книжку с именным автографом прямо из рук любимого автора?

Стенд издательского дома «Техно-Мир», в который, наряду с «Миром фантастики», входят такие популярные журналы, как «Игромания», «Лучшие

компьютерные игры» и Mobi, как и в прошлом году, будет размещен под открытым небом в городке прессы. На сей раз он расположится чуть в стороне от главной сцены, около входа в 57 павильон. На нашем стенде вы, как всегда, сможете приобрести все номера «Мира фантастики» за прошедший календарный год по символической цене 50 рублей, а также получить уникальную сувенирную продукцию «Мира фантастики», выпущенную ограниченным тиражом и составляющую предмет особого вожделения наших преданных поклонников.

Выставка будет в некотором роде юбилейной и для нашего журнала: в октябре выходит **50-й номер «Мира фантастики»**, и сентябрьская ММКВЯ займет в этом номере особое место. Приходите на наш стенд — вполне возможно, ваши отзывы о выставке и ваша фотография займут почетное место в юбилейном номере.

Почетными гостями «Мира фантастики» по традиции станут писатели Алексей Пехов, Елена Бычкова и Наталья Турчанинова. Кроме того, вы сможете взять автографы у редакторов и любимых авторов «Мира фантастики», высказать им свои пожелания и предложения, каким бы вы хотели видеть журнал.

Приходите на праздник, друзья! Мы ждем вас!

60 секунд

Для «Почтовой станции» мы обычно выбираем письма, которые предполагают разговор между редакцией и читателями. Но иногда читатель задает вопрос (или высказывает предложение) не для того,

чтобы вдаваться в полемику по интересующей теме, а чтобы получить точный, краткий и максимально однозначный ответ. Именно такие «минутные вопросы-ответы» будут публиковаться в данном разделе.

Почему во всех киосках, где я пытаюсь купить новый номер «МФ», говорят, что им не завозят журнал без диска? Это несправедливо. Вы же понимаете, что фильмы, находящиеся на диске, не могут подходить для всей аудитории, читающей «Мир фантастики». Не могли бы вы подсказать, есть ли какой-нибудь способ приобретать журнал без диска.

Надежда Корепанова, г. Москва.

Часть тиража «Мира фантастики» выпускается без диска. Найти такую комплектацию в продаже достаточно сложно (продавцам куда выгоднее выложить на прилавок более дорогой журнал с диском), но тут мы вряд ли сможем помочь — редакция «МФ» не занимается распространением. Проще всего получать журнал без диска по подписке. Редакция уважает интересы читателей, которым интересна только бумажная часть журнала, и не планирует отказываться от выпуска такой комплектации.

Выделите страницу или больше для писем, в которых читатели будут рассказывать, если вдруг с ними случилось нечто фантастическое. Они могли бы поделиться своей историей. Я, например, верю, что на земле остались драконы, единороги, эльфы.

Сестра-тян.

В «МФ» выделено целых четыре страницы на письма читателей, но пока что-то никто не делился с нами рассказами о личной встрече с бигфутом или разумными кристаллами. Драконы и единороги на земле, конечно же, остались. Чтобы их встретить, достаточно посмотреть календарь

в рубрике «Новости живых игр» и выбрать ту чашу, которая ближе к вашему дому.

Хотела выразить Вам свою благодарность за то, что Вы напечатали долгожданную статью о моем любимом писателе Тимоти Зане в июньском номере «Мира фантастики». Мне бы очень хотелось, чтобы, когда господин Зан приедет в Россию, вы проанонсировали это очень важное для всех любителей его книг событие. Очень хочется посетить это мероприятие.

Елена, г. Уфа.

Насколько нам известно, Тимоти Зан в ближайшее время не собирается посещать Россию. Если планы писателя изменятся, новость о визите обязательно появится в ленте на сайте mirf.ru.

Хотел бы узнать, как можно выложить на ваш сайт рисунки или рассказы. Отсылал вам, но как-то безрезультатно. Или у вас идет отбор?

Иван.

Чтобы ваши рассказы и рисунки появились на сайте «МФ», запомните несколько адресов: art@mirf.ru (для рисунков), story@mirf.ru (для рассказов). В теле письма обязательно должна быть пометка «можно печатать на диске и сайте». Для того, чтобы отправить нам свое музыкальное произведение или видеоклип, воспользуйтесь адресом disk@mirf.ru — пока подобные материалы могут быть выложены только на диске, но в скором времени эти разделы появятся и на сайте в рубрике «Творчество читателей». Все рассказы и картинки, которые попадают на диск «МФ», выкладываются и на сайт. Отбор, разумеется,

ведется: рассказы подбирает литературный редактор, а рисунки, клипы и музыку — редакторы диска.

Не могли бы в редакции «МФ» принять решение хотя бы иногда размещать на диске серию или две из какого-нибудь известного сериала (как это было в случае с «Аниматрицей»)?

Артем Сальников.

Чтобы выложить на диск «Аниматрицу», нам пришлось всего лишь скачать файл с официального сайта. Чтобы выложить на диск серию из того же «Ковбоя Бибопа», нам понадобится заключить договор с правообладателями. Переговоры по поводу выкладывания «пробных» серий в настоящий момент ведутся, если результат будет положительным — мы тут же сообщим. Следите за анонсами.

Почему бы вам в журнале время от времени не писать про фанфикшен? В частности, по «Гарри Поттеру». Ведь большинство фанфиков намного лучше, чем оригинальные книги Роулинг.

С уважением, Сергей aka Мейс Винду.

Последнее утверждение настолько спорно, что мы даже воздержимся от комментариев. Что касается фанфиков — в каком формате мы должны о них писать? Рецензировать? А по каким критериям? Про фанатские сайты мы пишем (рубрика «Сети интернета»), крупнейшие слеты фанатов освещаем (последний пример — конвент Star Wars Celebration IV), на диск фанатские работы тоже попадают с завидной регулярностью. Открывать отдельную рубрику журнала, посвященную фанфикам, пока не планируем.

нить, что все это время искомое лежало перед самым носом. Единого мерила и общего рецепта, по которому вычисляется важность какого-либо дела для конкретного индивида, не существует (мы не оспариваем пирамиду Маслоу, не рассматриваем общечеловеческие ценности и вопросы жизни и смерти). Иными словами, то, что хорошо и правильно для одного, для второго будет смерти подобно.

Будет гораздо проще, если вы, Павел, попробуете понять, что значит для вас фантастика (в частности, чтение книг) и что значит работа. Судя по письму, работа рассматривается всего лишь как способ получения денег, в который не предполагается вкладывать ни капли души. К сожалению, это значит, что вы выбрали абсолютно неинтересную вам профессию. К счастью, это не смертельно — большинство людей поступает точно так же. К сожалению, люди, работающие не «по призванию», редко получают удовольствие от своей

работы. К счастью, это не мешает им посвящать все свободное время любимому увлечению (которым может быть все что угодно).

Работа и увлечения человека далеко не всегда совпадают, но бывает так, что они взаимно дополняют друг друга. Передаю слово другим читателям: «... именно благодаря вам и самой фантастике я выбрала мою будущую профессию — культуролог» (Ирина Брагина aka Anawenn), «...выражаю свою благодарность людям, работающим над журналом и особенно над его оформлением за то, что журнал помог мне выбрать карьеру: в этом году я поступаю в художественное училище на факультет «Дизайн графической продукции» (Надежда Корепанова).

Заодно мы начали вести подкол к ответу на вопрос, зачем журнал о фантастике нужен «по жизни». Перебирая в уме все приходящие к нам письма, я могу вспомнить, как нас благодарили за то, что по материалам «МФ» готовились

доклады и писались рефераты, несчастная и вечно находящаяся в гонениях рубрика «Сумма технологий» помогала выбрать эксклюзивные японские часы, а библиотекари и продавцы книжных магазинов радовались, что теперь могут блеснуть знаниями перед посетителями (покупателями).

«Практическая польза» фантастики — тема неисчерпаемая в принципе. Думаю, каждый из наших читателей может вспомнить не один подходящий пример из собственной жизни. Кто-то в метро знакомится с будущим мужем — только потому, что в руках юноша держит «Владычицу озера» Сапковского, — а кто-то, зачитавшись, проезжает станцию и опаздывает на самолет, которому суждено было разбиться. Бывают и вовсе удивительные истории. Иногда нам рассказыывают их, но почему-то зачастую не разрешают печатать...

Задумываться о будущем — первый признак человека разумного. Смотреть на звезды — первый при-



знак человека вообще. Павел, позовьте признать ваше послание письмом номера и подарить вам великолепный роман Терри Пратчетта «Пятый слон» с автографом автора. Надеемся, эта книга не выбьет вас из обычного режима жизни — а если и выбьет на одну ночь, так она того, безусловно, стоит.

Кто тут крайний?

Здравствуй, уважаемая редакция.

Поспешили вы с выкладыванием фильма на DVD. Показывать-то вам нечего, кроме расширенных трейлеров, рисунков и рассказов двоичников. Фильмы — ха! И не стыдно вам кормить нас отравой категории Z? Не лучше ли выпускать DVD раз в квартал? Глядишь, появятся у фанатов и хиты в фильмотеке. Только не гневайтесь и не выпускайте второй DVD, мы же люба.

«Зона развлечений» порой портит впечатление о всем выпуске. Рассказы за редким исключением не стоят гроша ломаного. И, наконец, «Почтовая станция». Отвечать на вопросы должен главный редактор, и не потому, что мы боимся, как бы он не перетрутился, делая вступительное слово, а затем, что все письма касаются журналов, и отвечать на них должен, как сказал М. Задорнов, «главнюк».

P.S. Надеемся, письмо хотя бы доходят.

Мережук Роман Олегович, Украина.
(Письмом по электронной почте)

На самом деле, когда Николай предложил мне вести «Почтовую станцию», я сильно удивилась (и еще сильнее испугалась), поскольку сама считала (и считаю сейчас), что лучше всего это получалось у него самого. Но, уважаемый Роман, у «главнюка» в действительности

ти очень много дел, а разбор почты требует постоянного внимания. То, что вы видите на страницах «МФ» — лишь вершина айсберга. На часть писем мы отвечаем сразу (например, если вопрос касается снятия книги с голосования, подтверждения получения текстов и т.п.), часть отправляем в соответствующие отделы издательского дома (вопросы о призах, изорванных номерах, не читающихся дисках), часть обсуждаем и готовим к публикации.

Возможно, вы правы, и на вопросы читателей должен отвечать «главнюк» — но, в таком случае, почему во многих ежемесячных изданиях «Почтовую станцию» (или ее аналог) ведет кто угодно, но только не главный редактор? Можете не беспокоиться: если в голове у Николая вдруг появятся единственно верные ответы на два основных вопроса фантастики (когда Уэб Болл научится снимать фильмы и долго ли ждать анонса восьмой книги сами-знаете-о-ком) — я непременно их озвучу. А до той поры у нас с вами еще очень много дел — надо дальше развивать «Почтовую станцию», не дать умереть паре интересных идей, обсудить массу разных тем — и все это самим, хотя и под надзором всевидящего и всеслышающего главреда.

P.S. Справедливости ради скажем, что письмо попало на страницы «Почтовой станции» в сильно урезанном виде (иначе оно заняло бы ровно полосу). Все пожелания и предложения, которые были в нем высказаны, редакция принимает «на карандаш». Нападки на рассказы, с нашей точки зрения, необоснованны (выбор идет очень жесткий). А насчет фильма — загляните на страницу анонса. Думаю, нам есть чем вас удивить.



Отпускной сезон подходит к концу, и вместе с первыми желтыми листьями на наш почтовый ящик начинают падать интересные письма с отличными вопросами и предложениями. В юбилейном номере журнала «Почтовая станция» может пополниться еще парой новых разделов (в частности, рубрикой «Место встречи» — не забывайте, я все так же жду ваших писем с координатами для связи).

Желаю всем школьникам и студентам, аспирантам и преподавателям, а также деканам, ректорам и директорам школ фантастической удачи в новом учебном году, и прощаюсь с вами на месяц. Искренне ваша —

Светлана Карачарова
Осенняя фея

Связь с редакцией:

- Email редакции: pochta@mif.ru
- 111524, Москва, Перовская, 1,
«Мир фантастики»
- форум на сайте www.mif.ru

Рубрика ЧИТАТЕЛЯ

Читатель — писателям

Друзья. Люди. Фантасты. Начинающие. К вам обращаюсь. Пожалуйста, не прогуливайте в школе уроков физики. И истории. И в некоторых случаях — географии. Поверьте, все эти знания вам сильно пригодятся. Да, чуть не забыл — уроки русского языка и литературы к посещению обязательны! А то понапишут... Появляются вдруг космические корабли, которые «движутся под углом к скорости света». Двоечники, а туда же — в писа-атели, в фанта-асты...

Фантастика не освобождает от знания законов физики. Более того, фантастика таких ошибок не прощает. Да, в фильме «Звездные войны» лазерные лучи летят медленно и почему-то особенно громко звучат в космическом вакууме взрывы... Но это уже классика. Так что первая заповедь — учиться, учиться и учиться.

Сейчас — небольшой пример. В фэнтезийной книге есть несколько героев — Воин, еще один Воин и Девушка степнячка (конная), все вооружены. И на протяжении трех томов читатель постоянно натывается на описание подобного плана: «Воин достал свой меч из ножен, второй Воин достал свой меч из ножен, и Девушка выдернула свою меч из ножен». При чем из батальных сцен понятно, что Девушка орудует обычной саблей (как ей, конной, и положено), просто автор по каким-то личным мотивам поменял саблю на меч. А просклонять забыл. И ведь не абы кто, а признанный и плодовитый писатель. Не скажу кто.

Так что заповедь вторая — читай, что пишешь. Так получилось — тираж выпустили, а вычитку никто нормально не удосужился провести. А вездливые и требовательные читатели начнут показывать пальцем, кричать вслед «Гы!» и писать язвительные письма в «Мир фантастики».

Леонардо да Винчи, бывало, говаривал: «Только дураки начинают с начала». Великий изобретатель представлял себе результат, а потом придумывал, как он его достиг. Так что, придумывая что-то доселе невообразимое, старайтесь представить, как же оно устроено и почему именно так. Фантастика — это фантастика, но большинство фантастов писало с оглядкой на то, что, по представлению эпохи, было реально (правдоподобно). Начиная еще с Жюль Верна. На эту тему в книге Станислава Лема «Мегабитная бомба» встречаются любопытные соображения, без чего фантастике не обойтись. Советую.

Денис.

(Письмом по электронной почте)



МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЮБИЛЕЙНОМ ВЫПУСКЕ

В ПРОДАЖЕ С 25 СЕНТЯБРЯ



50 НОМЕР

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ» В ОКТЯБРЕ



Культовый боевик
с Арнольдом Шварценеггером в главной роли

ТЕРМИНАТОР 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ

(Terminator 2: Judgment Day, 1991)

ДОСКА ПОЧЕТА
ДЕСЯТЬ
ГЛАВНЫХ СОБЫТИЙ
ИЗ ЖИЗНИ «МФ»
С РОЖДЕНИЯ
И ДО 50-го НОМЕРА

БЕСТИАРИЙ
ОГРЫ
ЗЛЫЕ ВЕЛИКАНЫ
ФЭНТЕЗИ

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ
КРИПТОГРАФИЯ
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ
ЗАЩИТА ИНФОРМАЦИИ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

А ТАКЖЕ МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ
И НЕКОТОРЫЕ СЕРИИЗОВ ОТ РЕДАКЦИИ
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



Handwritten text in a cursive script along the top border of the map.



Vertical handwritten text along the left margin of the map.

Handwritten text in a cursive script along the bottom border of the map.



Vertical handwritten text along the right margin of the map.



Large stylized text in the bottom right corner, possibly a title or a signature.

CAROL BERG

SONG OF THE BEAST

