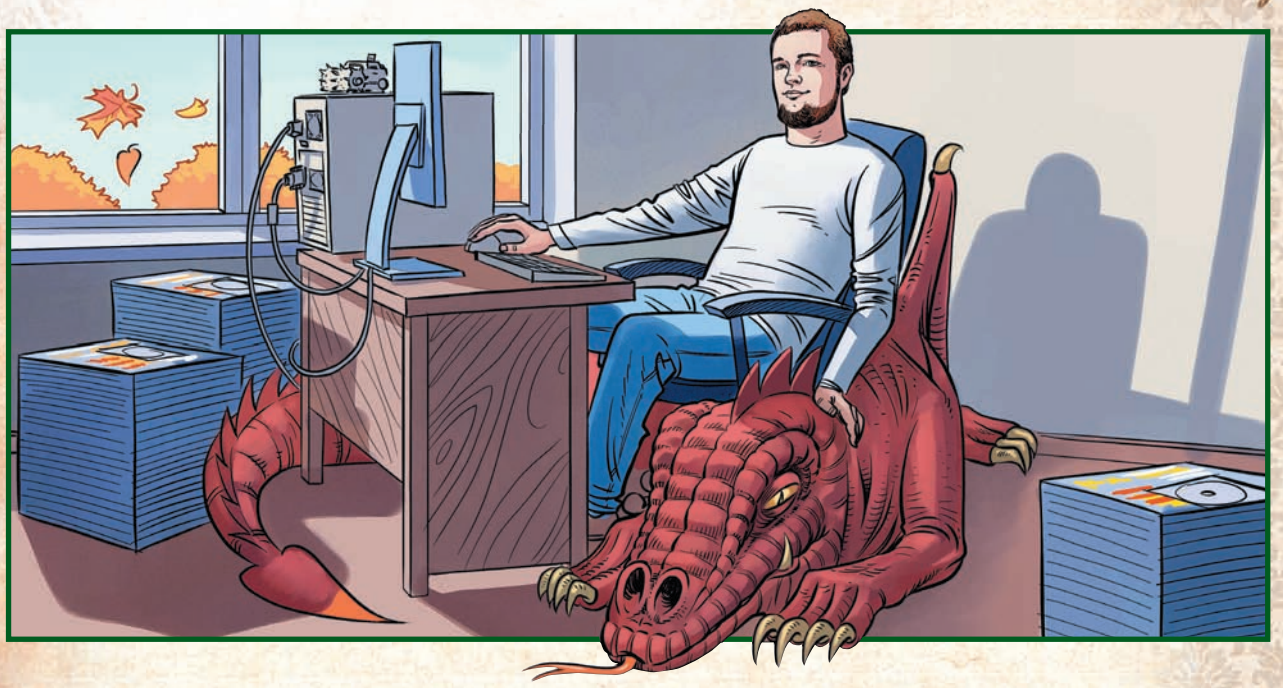


О пяти десятках и отмечании праздников

Здравствуйте, дорогой читатель!

4 октября 1957 года на орбиту планеты, где обитает наша разумная цивилизация, советские ученые запустили первый искусственный спутник. Своему технологичному детищу они решили дать имя без изысков. Назвали не пафосно — «Страна Советов», не актуально — «Целина», не холуйски — «Никита Сергеич Хрущев», а просто «Спутник». Прямо как в маршаковском стихотворении, в котором старик со старухой договорились звать кошку кошкой.

Слово «Sputnik» вошло в иностранные языки, и отдельные нации даже научились писать его иероглифами. Так наша родная страна впервые в своей истории стала лидером научно-технического прогресса. И за этим лидером не поспевали ни США, ни просвещенная Западная Европа. Через три с половиной года полет Юрия Гагарина закрепил передовое положение нашего отечества в науке и технике.

Не знаю, как собираются отмечать **50-летие советского прорыва в космос** российская пресса и официальные лица. Но «Мир фантастики» любит историю своей страны, и мы, уважаемый читатель, освещаем юбилейное событие по возможности широко, потому и посвящаем этот номер журнала покорению космоса. И на обложке впервые изображаем реального человека, а не фантастического персонажа: первый космонавт Юрий Алексеевич Гагарин стал символом отечественных космических побед.

Нынешний октябрь принес на улицу, где обитает редакция «МФ», не один, а целых два праздника. Второй из них полностью связан с нашей профессиональной деятельностью. «Мир фантастики» выходит уже больше четырех лет, и тот номер журнала, который вы сейчас держите в руках, **пятидесятый по счету**. Таким образом, для обоих праздников волшебным знаком стало круглое число «50».

По просторам октябрьского номера разбросаны материалы, так или иначе связанные с выходом сегодняшнего, юбилейного выпуска «Мира фантастики». К самому факту появления пятидесятого «МФ» в продаже мы не стали относиться философски. Не будем рассуждать о том, что это значимый этап на нашем нелегком пути, что нам долго приходилось терпеть измывательства критиков, что мы наконец-то уверены в собственных силах... Потому что все это ерунда, и нет в пятидесятом номере какой-то особой магии, и никак его выход не повлияет на наши дальнейшие планы. Редакция как делала лучший журнал о фантастике, так и будет заниматься этой интересной работой.

Зато пятидесятый номер заставил нас демонстрировать чудеса самоиронии и юмористический подход. Нам нравится издеваться над пятидесятым выпуском, собственными достижениями, содержанием номера и вообще — над всем, из чего состоит «Мир фантастики». Один раз за пятьдесят номеров мы можем себе это позволить?

Заметили, я все время пишу «пятидесятый» прописью, не сокращаю до «50-й» — потому что мне так нравится набивать на клавиатуре это слово! Ведь следующим достойно-круглым числом будет уже «сотня», а до нее ждать... (где калькулятор?) ...еще долгих четыре года.

Короче говоря, у вас в руках юбилейный номер «МФ». В нем много сюрпризов. Надеюсь, они вам понравятся. До встречи на других страницах этого же номера!

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 Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Программирование и дизайн DVD
Оксана Таратынова
Менеджер по связям с общественностью
Григорий Спицын (spitsyn@mirf.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

октябрь 2007 ТОМ

фэнтези и фантастика во всех проявлениях

СВЯЗЬ С РЕДАКЦИЕЙ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1, «Мир фантастики» Тел./факс (495) 231-23-65, (495) 231-23-64
e-mail журнала: **pochta@mirf.ru**; сайт: **WWW.MIRF.RU**

НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

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

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

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

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

РАССКАЗЫ И РИСУНКИ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

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

Посылая произведение в редакцию, пожалуйста, следуйте требованиям:

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

ПОДПИСКА НА «МИР ФАНТАСТИКИ»

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

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

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

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

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

Последние номера журналов **"Мир фантастики"**, **"Игромания"**, **"Лучшие компьютерные игры"** и **"Mobi"** 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 UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: «CD Art».

© «Мир фантастики», 2003-2006 год.

- Диск «Мира фантастики» ... 6

Книжный ряд 13

- Литературные новости ... 14
- Контакт: **Ник Перумов** ... 18
- Рецензии: **Книги номера** ... 20
- Рецензии: **Диски номера** ... 40
- Анонсы новых книг ... 44
- Современники: **Нил Гейман** ... 46
- Жанры: **Советская космическая фантастика** ... 50
- Мастер-класс: **Сценарии и новеллизации игр** ... 54
- **Трибуна** ... 58
- Что почитать? ... 60
- Другие книги ... 62

Видеодром 63

- Новости киноиндустрии ... 64
- Съемочная площадка: Скоро на экранах ... 65
- Рецензии: **После финальных титров** ... 70
- Современники: **Милла Йовович** ... 76
- Шедевры крупным планом: **«Терминатор 2: Судный день»** ... 78
- Наше кино: **«СМЕРШ XXI»** ... 82
- Новости аниме ... 85
- Аниме: **Космические приключения** ... 86
- Новинки видео ... 91
- Другое кино ... 95
- Что посмотреть? ... 96

Игровой клуб 97

- Новости компьютерных игр ... 98
- Игры будущего: **«Анабиоз: Сон разума»** ... 100
- Лучшие компьютерные игры ... 102
- Новости настольных игр ... 112
- Новости живых игр ... 113
- Другие игры ... 114

Имена, произведения и вселенные в номере

ПИСАТЕЛИ

Баркер, Клайв ... 14, 29
Беляев, Александр ... 51
Бессонов, Алексей ... 26
Бодров, Виталий ... 28
Браун, Саймон ... 21
Бурцев, Виктор ... 21
Вестерфельд, Скотт ... 15
Витковский, Алексей ... 23
Вудинг, Крис ... 14
Высоцкий, Михаил ... 27
Гамильтон, Питер ... 22
Гейман, Нил ... 46, 71
Герберт, Фрэнк ... 140
Головачев, Василий ... 84
Гончаров, Виктор ... 50
Грант, Рина ... 179
Джейкс, Брайан ... 15
Джеймс, Дин ... 31
Ди Филиппо, Пол ... 28
Дивов, Олег ... 58
Димарки, Вирджиния ... 14
Дональдсон, Стивен ... 14
Елиферова, Мария ... 32
Ефремов, Иван ... 52
Забелин, Игорь ... 53
Зан, Тимоти ... 15
Каганов, Леонид ... 30
Казаков, Дмитрий ... 27
Каннингем, Майкл ... 34
Капп, Колин ... 140
Кард, Орсон Скотт ... 15
Колфер, Йон ... 15
Ларри, Ян ... 51
Лем, Станислав ... 37
Лэки, Мерседес ... 14
Мартынов, Георгий ... 52
Мацури, Акино ... 35
Михайлов, Владимир ... 53
Муханов, Николай ... 50
Набокова, Юлия ... 32
Нивен, Ларри ... 15
Никитин, Юрий ... 164
Олди, Генри Лайон ... 164
Павлов, Сергей ... 53
Перумов, Ник ... 16
Платов, Сергей ... 25
Пратчетт, Терри ... 14
Пучков, Владимир ... 25
Райс, Энн ... 33
Ракли, Брайан ... 22
Риддел, Крис ... 15
Ролинг, Джоан ... 15, 36
Русанов, Владислав ... 24
Сальваторе, Роберт ... 124
Склави, Тициано ... 35
Снегов, Сергей ... 53
Стругацкие, Аркадий и Борис ... 53, 164
Стюарт, Пол ... 15
Толстой, Алексей ... 50
Уильямс, Тэд ... 20
Уотсон, Иэн ... 24
Урусихара, Сатоси ... 35
Флинт, Эрик ... 14
Фрай, Макс ... 164
Циолковский, Константин ... 50
Чекмаев, Сергей ... 54, 176
Чернецов, Андрей ... 21
Школьникова, Вера ... 31
Энде, Михаил ... 140
Энтони, Пирс ... 14

ФИЛЬМЫ

«28 дней спустя» ... 91
«30 дней ночи» ... 68
«Бесконечная история» ... 140
«Бойцовский клуб» ... 92
«Вампирша» ... 73
«Внутренняя империя» ... 93
«Воин севера» ... 70
«Вольтрон: Защитник Вселенной» ... 64
«Восход тьмы» ... 66
«Дневники мертвецов» ... 65
«Древняя легенда» ... 94
«Дюна» ... 140
«Задверье» ... 64
«Звездная битва: Сквозь пространство и время» ... 74
«Звездная пыль» ... 71
«Инопланетянин» ... 75
«Кошелек или жизнь» ... 67
«Обитель зла» ... 76
«Омен» ... 93
«Симпсоны в кино» ... 72
«Смени лицо» ... 68
«СМЕРШ XXI» ... 82
«Терминатор 2: Судный день» ... 78

ВИДЕОИГРЫ

«Анабиоз: Сон разума» ... 100
«Завтра война: Фактор К» ... 104
Blacksite Area 51 ... 97
Clive Barker's Jericho ... 98
Homeworld ... 110
Overlord ... 108
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction ... 97
Shadowrun ... 106
The Darkness ... 102
Unreal Tournament ... 97
World of Warcraft: Wrath of the Lich King ... 98

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Dungeons & Dragons ... 112
«Звездный десант» ... 185
Magic The Gathering ... 112

СЕРИИ И ВСЕЛЕННЫЕ

«Артемис Фаул» ... 15
«Боевой крейсер «Галактика» ... 116
«Вампирские хроники» ... 33
«Вольтрон» ... 64
«Восход тьмы» ... 66
«Гарри Поттер» ... 15
«Герои» ... 117
«Демонические войны» ... 124
«Дюна» ... 140
«Завтра война» ... 104
«Запрещенная реальность» ... 82
«Звездные войны» ... 116
«Ксанф» ... 14
«Молот войны» ... 117
«Обитель зла» ... 76, 185
«Омен» ... 93
«Песнь льда и пламени» ... 117, 132
«Песочный человек» ... 47
«Плоский мир» ... 14
«Симпсоны» ... 72
«Трансформеры» ... 116
«Упорядоченное» ... 16
Marvel ... 117
Ratchet & Clank ... 97
Shadowrun ... 106
The Darkness ... 102
Unreal Tournament ... 97
Warcraft ... 98

Врата миров 115

- Новости вселенных ... 116
- Художники: **Александр Ремизов** ... 118
- Демонические войны: **«Корона» Роберта Сальваторе** ... 124
- Доска почета: **10 главных событий из жизни «МФ»** ... 126
- Семь королевств: **Ночной дозор** ... 132
- Бестиарий: **Огры** ... 135
- Информаторий ... 140

Машина времени 141

- Хронология фантастики ... 142
- Вперед в прошлое: **Криптография** ... 144
- Покорение космоса: **Его называли Sputnik** ... 150
- Арсенал: **Укрепления и их военное значение** ... 156
- Эволюция: **Ручки** ... 162
- Кунсткамера ... 164

Сумма технологии 165

- Будущее — сегодня ... 166
- Занимательная футурология: **Кибернетические протезы** ... 168
- Экспертиза: **MP3-плеер Creative ZEN Stone Plus** ... 172
- Из жизни роботов ... 173
- Сети интернета ... 174

Зона развлечений 175

- **Сергей Чекмаев «Классовая борьба»** ... 176
- **Рина Грант «Волынщик и король»** ... 179
- Комната смеха: **«Тайна очередной планеты»** ... 183
- Зона комикса ... 184
- Наш постер ... 185
- Юбилейный конкурс ... 186
- Почтовая станция ... 187

Реклама в номере

1С ... 105, 111
«Альфа-книга» ... 43
«Звезда» ... вторая обложка
«Игромир» ... 149
ИД «ТехноМир» ... 33, 103, 133, 181
«Крылов» ... 1
«Новый диск» ... четвертая обложка
«От Винта!» ... 27
Electronic Arts ... 107
RUSCICO ... 69
SoftClub ... 109
Superheroes.ru ... третья обложка

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.

Беовульф

Ребята, куда вы все подевались?

Легендарный Роберт Земекис возвращается со своей новой картиной «Беовульф», сюжет которой, конечно же, основан на известнейшем эпосе о скандинавском герое лорде Беовульфе, освободившем народ Дании от ужасного чудовища Гренделя. Но на этом режиссер решил не останавливаться и пригласил в качестве сценариста небезызвестного Нила Геймана. Также в картине задействован замечательный актерский состав, включающий в себя Анжелину Джоли, Джона Малковича, Энтони Хопкинса, Рэя Уинстоуна, Криспина Гловера и других. Снят «Беовульф» в стиле «300 спартанцев» (компьютерная графика будет править балом), только с бо́льшим размахом. Помимо Гренделя, в ролике вы заметите зубастого дракона, скандинавскую армию и таинственную ведьму Сельму. Коктейль получается весьма заманчивым, да и Земекис за плохие проекты не берется. В качестве бонуса на нашем компакте вы найдете постеры и обои к фильму.

Наша лаборатория всегда отличалась стерильностью.

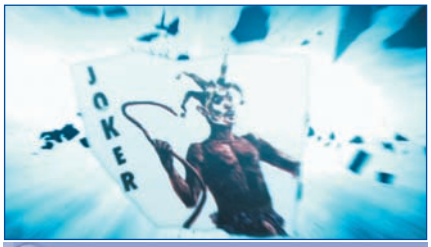
Обитель зла 3

Фильм «Обитель зла 3» уже начал свое шествие по планете. Вас снова ждут тучи живых мертвецов, бесстрашная Элис и тонна самого настоящего драйва. Корпорация «Амбрелла» продолжает экспериментировать на людях, пытаясь вывести бессмертную универсальную расу, которая в свое время заменит военных. Конечно же, не всем эта идея приходятся по душе.

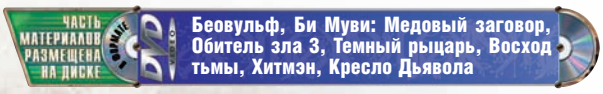
Полу Андерсону снова не сидится в режиссерском кресле, поэтому вакантное место занял Расселл Малкахи, известный нам по картине «Горец 2». Фильм все дальше и дальше стал отходить от событий оригинальной игры, а его действие уже происходит в занесенном песками Лас-Вегасе и его окраинах. Что из этого получится, судить зрителю. В дополнение к ролику, на диске расположились обои к фильму, а также его «красный» вариант, отличающийся подборкой жестоких и кровавых сцен.

А также

Любители сказок могут познакомиться с роликами к двум отечественным проектам, носящих знакомые уху названия **«Кракатук»** и **«Дюймовочка»**. Если вам хочется чего-то более мерзкого и жестокого, то на диске вы сможете посмотреть трейлер к ужастику **«Стул дьявола»** и «красный» вариант видеоанонса **«30 дней ночи»** вместе с обоями и постерами к последнему. Одноименная экранизация игры **Хитмэн** обзавелась свежим роликом, постером и темой для рабочего стола. Создатели мультфильма **«Би Муви: Медовый заговор»** подготовили новый трейлер с большой подборкой оригинальных сцен, а также обои и постеры с изображениями главных героев. Также на нашем диске вы найдете постеры к кинофильмам **«Железный человек»**, **«Хроники Нарнии: Принц Каспиан»**, **«Милые кости»**, **«Судный день»,** к загадочному проекту под рабочим названием **«Кловерфилд»**, и экранизации творения Стивена Кинга **«Туман»**. Крисофер Нолан представит вам ролик к своему новому творению о похождениях Бэтмена, которое называется **«Темный рыцарь»**.



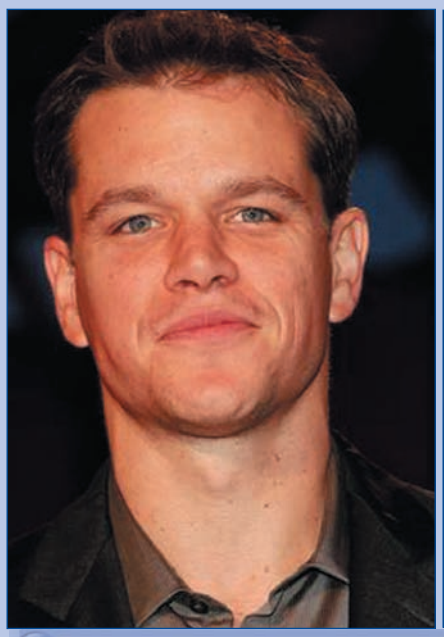
Иногда они возвращаются.

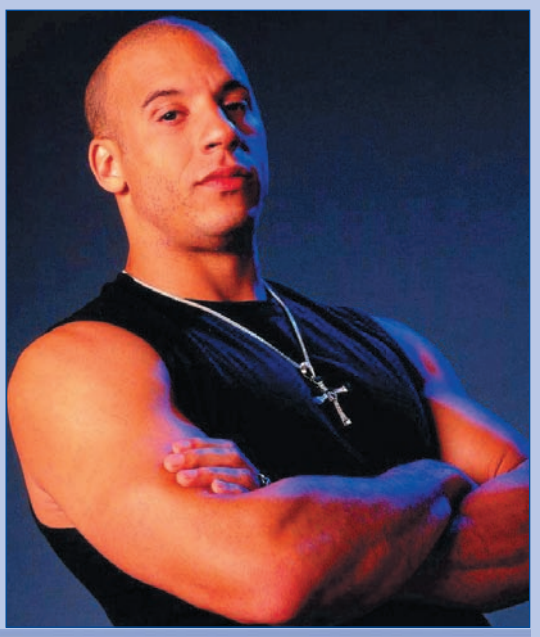


Любой фильм о супергероях — богатейший источник по количеству ошибок на единицу экранного времени. Среди всех этих спецэффектов и сложных сцен запросто можно запутаться и упустить ту или иную деталь. Создатели фильма «Сорвиголова» на эти самые грабли и наступили. В киноадаптации истории слепого борца со злом допущено немало ошибок, самые занимательные из них вы найдете в видеоролике «**Крупным планом: Сорвиголова**».

Начнем, как обычно, с **ошибок** — сцена в кафе, друг Мэтта решает поиздеваться над ним и подменяет мед и горчицу. Наливая в кружку «сладость», Мэтт проливает немного на чашку, а в следующем кадре приятель адвоката делает глоток из кружки, на которой нет ни следа от приправы. Другая ошибка: сцена, в которой Бэн Урич работает над статьей «Разоблачение Сорвиголовы». Немного подумав, он решает оставить тайну нераскрытой и стирает файл. В эту сцену закрались сразу две неточности. Первая — шрифт текста меняется в ходе уничтожения рукописи, и вторая — Бэн стирает текст с конца при помощи клавиши «Delete». Но по идее, он должен был пользоваться совершенно другой кнопкой — «Backspace», так как «Delete» стирает исключительно символы, находящиеся справа от курсора.

Теперь перейдем к **интересным** моментам, связанным с кинолентой. Роль Сорвиголовы досталась Бэну Аффлеку после того, как его порекомендовал на нее известный режиссер Кевин Смит («Клерки», «Клерки 2», «Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар», «Девушка из Джерси»). Сам Кэвин получил камео в роли работника морга Кирби. Кстати говоря, вселенные «Сорвиголова» и «Человек-паук» тесно пересекаются. Амбал, с которым сражался Мэтт, — архизлодей Питера Паркера. Но в силу того, что правообладатели на экранизацию комиксов — разные компании, было решено, что никаких пересечений не будет. В результате Амбал никогда не появится в киноадаптации «Человека-паука», а Бэн Урич, ранее числившийся в штате на «Дэйли Багл», с легкой руки режиссеров поменял рабочее место. Что самое печальное — два супергероя, периодически пересекавшиеся в своих погонях за злодеями, никогда не встретятся на больших экранах. (Хотя здесь все же последнее слово остается за режиссерами, сценаристами и продюсерами).





Мэтт Дэймон и Вин Дизель также проходили кастинг на роль Сорвиголовы.

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

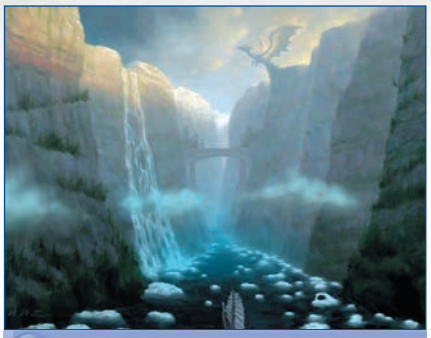
1. Вставьте диск «МФ» в ваш DVD-привод.
2. Откажитесь от автозапуска оболочки диска.
3. Запустите DVD-проигрыватель, установленный на вашем компьютере.
4. Нажмите кнопку «Воспроизвести» на пульте управления вашим плеером.

Если фильм не начал воспроизводиться, следует проверить, какой дисковод стоит «по умолчанию». Возможно, 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.

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.



Зловещий ледяной континент Нортренд.

«Анабиоз: Сон разума» — очередное творение от создателей «Вивисектора». Шутер в популярном нынче жанре ужасов предложит нам побывать на затерянном во льдах атомном ледоколе и разгадать его мистическую тайну. На диске вы найдете трейлер и кадры из игры.

Компания ***Blizzard*** продолжает радовать своих фанатов. Сразу после новости о разработке Starcraft 2 было объявлено о начале работ над вторым аддоном к популярнейшей онлайновой игре World of Warcraft. Дополнение получит название **Wrath of the Lich King** и наконец-то позволит игрокам ступить на землю Нортренда! Мы подготовили для ожидающих игроков полный спектр информации: трейлер, концепт-арт, кадры и обои с тематикой игры.

Чтобы дополнить тематику номера, мы поместили на диск трейлеры и кадры из различных космических игр: аддону **«Завтра война: Фактор К»**, популярной онлайновой игры **Eve Online** и ветерана космической индустрии **Homeworld 2**.

Через тернии — к звездам!

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

- Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption;
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars;
- Planetside;
- Company of Heroes;
- Variable World;
- Затерянные во времени (The Lost Vikings).

А также новая глава из **Красной книги**, посвященная **полуросликам**.

ПРИСТАВОЧНЫЕ ИГРЫ

Metroid Pime 3: Corruption — первая, но, будьте уверены, далеко не последняя из игровой серии Metroid для консоли Nintendo Wii. В роли охотницы за головами игроку предстоит сразиться с космическими пиратами и ужасными инопланетными тварями.

А фэнтезийный проект для Sony PlayStation 3 **Folklore** предложит игрокам разгадать тайну городка Дулин, в котором оживают сказки и располагаются ворота в другие миры.

На диске выложены кадры из этих игр и трейлеры к ним.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Если вас заинтересует 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 интересности.

Dungeons & Dragons

Expedition to the Ruins of Greyhawk — очередная «экспедиция по местам былой славы» Wizards of the Coast. На этот раз игроки должны посетить руины самого Замка Грейхоук — места, с которого началась история D&D! На диске вы найдете отрывки из книги, карты и иллюстрации.

Другие настольные игры

Учитывая тематику номера, мы хотим познакомить наших читателей с одной из самых известных в свое время ролевых игр — **Alternity**. На диске вы найдете демонстрационные правила и все, что необходимо для игры. Если космооперы — жанр, к которому вы неравнодушны, то игровая система Alternity — это то, что вам нужно!

Ролевая игра Alternity.

Также мы хотели бы представить вам один из самых интересных ролевых проектов прошлого года — игру **Burning Empires**. Стоит отметить, что игра получила престижную награду — как лучший проект, выпущенный по лицензии! На диске лежит подборка отрывков из книги правил, с помощью которых вы можете с ней ознакомиться.

Любители настольных игр смогут ознакомиться с правилами одной из грядущих новинок — **Starcraft: the Board Game** и решить для себя заранее, нужно ли ждать выхода этой игрушки.

Зерги, протоссы и терраны продолжат свои бесконечные битвы, но уже на вашем столе.

Поклонники вселенной **Shadowrun** найдут на нашем диске небольшой отрывок из новой книги **Augmentation**, посвященной различным имплантантам, а также две новых миссии из онлайновой кампании.

А также

На диске выложены спойлер 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*.

ККИ «**Берсерк**» представлена спойлерами и, конечно же, традиционной подборкой: список карт, входящих в профессиональные колоды, офлайн-энциклопедия 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 имеются: 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.

*Внимание! Журнал «Мир фантастики» проводит конкурс обоев для рабочего стола. Разрешение работ должно быть 1024*768, а их размер не более 1 Mb. Обои высылайте на почтовый ящик **disc@mirf.ru** до 1 ноября 2007 года, с пометкой в теме письма «Конкурс МФ-обоев». Лучшие работы попадут в нашу постоянную коллекцию, а их авторов мы наградим отличными фантастическими книгами.*

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

В этот раз рубрика «**Музыка наших читателей**» представлена работами коллективов «**Дарвинион**» и **Lionheart**. Напоминаем, что ваши **музыкальные творения** вы можете присылать на электронный адрес **disc@mirf.ru**.

Работа Алексея Зуя.

Мы продолжаем наше сотрудничество с интернет-порталом «**Творческая мастерская**». В этом номере вы сможет познакомиться с литературным творчеством **Дмитрия Казакова**, художественными работами **Алексея Зуя**, а также музыкальными творениями группы «**Календарь**».

На диске в рубрике «**Юмор**» расположен забавный ролик от создателей «**Би Муви: Медовый заговор**» — реклама Dolby Digital.

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 Елены Бычковой и Натальи Турчаниновой «Снежный тигр»**, результат совместного проекта «Мира фантастики» и радиопередачи «Модель для сборки» (о самом проекте — смотрите видеоинтервью Сергея Чекмаева на DVD «МФ» №6, 2007).

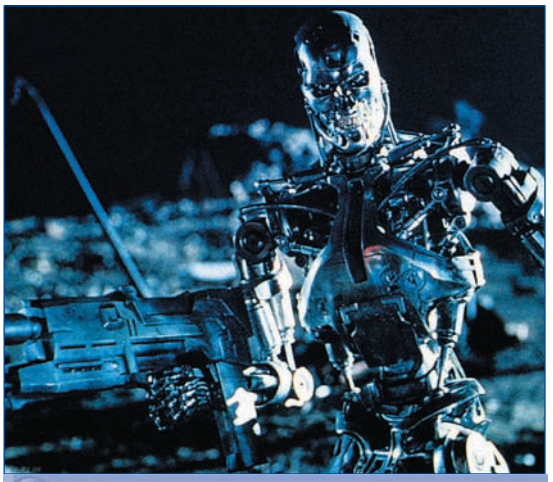
Сейчас вещание программы ведется в виде эксклюзивных выпусков для подкаст-ленты Samsung MP3-клуба. Автор и ведущий литературной части — Влад Копп, ведущий музыкальной части — DJ Габович. Продюсер и со-ведущий проекта — Андрей Храпков.

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

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

Вы прочли анонс кинофильма, который расположен на нашем диске? Безусловно, «**Терминатор 2: Судный день**» уже вошел в золотой фонд мировой фантастики. Если самого творения вам мало, то на диске вы также найдете знаменитый тизер к нему, трейлер, а также подборки постеров и обоев для рабочего стола. В качестве дополнения в разделе «Библиотека» расположен режиссерский вариант сценария картины.

Если уж мы начали говорить о старых фантастических кинофильмах, то стоит вспомнить и «**Инопланетянина**» Стивена Спилберга. Трогательный фильм обрел поклонников по всему миру сразу после выхода на экраны. На нашем компакте располагается трейлер, а также подборки постеров и обоев.



Вот зачем мне зубы?

Нил Гейман успел прославиться не только как писатель, но и как сценарист кинофильмов и графических новелл. Этот гениальный человек получил огромное количество всяческих премий, а знаменитые режиссеры мечтают увидеть его в своей команде. В качестве дополнения к статье об этой легендарной личности вы найдете подборку фотографий, обложек книг и постеров к фильмам, в разработке которых он принимал непосредственное участие.

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

А также

Вселенная **Gundam** представлена набором иконок, коллекцией кадров (как и к аниме **Seikai No Monshou),** а также архивом с обоями для рабочего стола.

Подборка фантастических рисунков, выполненных шариковыми ручками, о которых можно прочесть в нашей рубрике «**Эволюция**».

Хотите увидеть работу настоящей шифровальной машины? Тогда на компакте вы сможете найти эмулятор легендарной **Enigma**.

Pdf-файлы нашей рубрики «**Трибуна**» с **Александром Громовым** и **Андреем Беляниным**.

ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

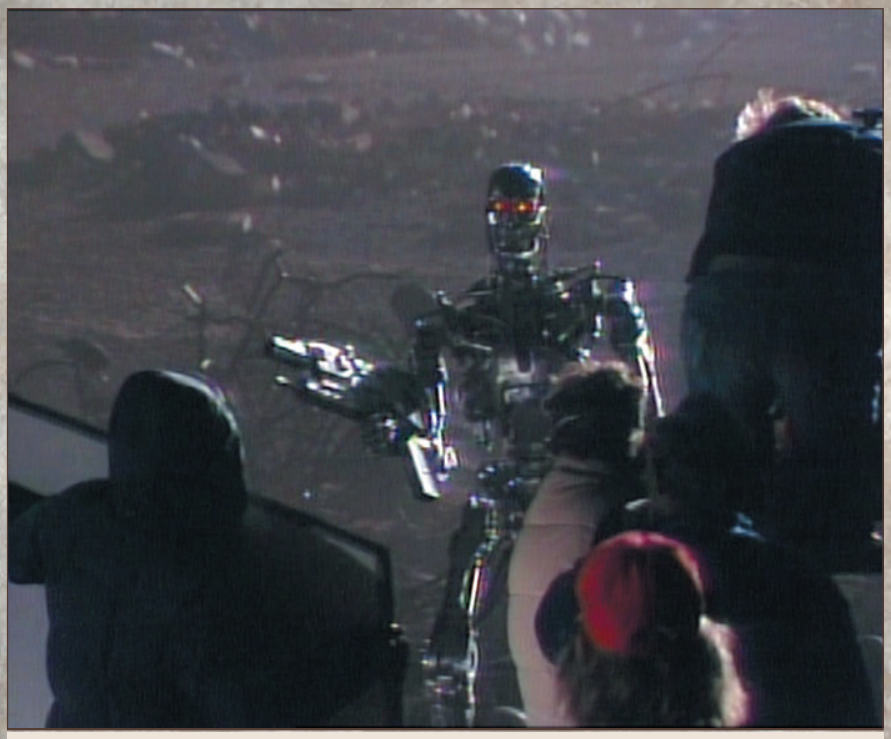
Необходимые программы и всякие полезности, предназначенные для вашего замечательного компьютера.

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**.

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.

«Терминатор 2: Судный день» — фильм о фильме

Фильм о фильме — наверное, самая интересная часть бонусов, которую можно найти на ДВД. Именно из него можно узнать о том, как проходила работа над фильмом, как актеры относятся к своим персонажам и какая царила атмосфера на съемочной площадке. Помимо этого, в таких короткометражках можно увидеть и курьезные моменты, происходившие во время съемок. Создатели фильма поступили проще: видеоролик о фильме длится около 5 минут. Зато в него уместилось все выше перечисленное, а также отрывки о создании спецэффектов. Например, роботы, которых вы видите в фильме — это полноценно работающие модели. Нескольких можно даже увидеть в музее кино в Калифорнии.



Наступление терминаторов.

Арни и его «дублер», сделанный для одной из сцен.

Создатель Кэртианы и Арции

Иллюстрация Романа Папсуева к книге «Зимний излом. Том 2: Против ветра».

Имя Веры Камши уже не раз появлялось на страницах нашего журнала. «Мир фантастики» устраивал с ней интервью, рассказывал о созданных ею мирах и, конечно же, рецензировал ее книги, которые ждут сотни читателей России. Недавно цикл Кэртианы перевели на польский язык и уже выпустили первые три книги, с чем мы и хотим поздравить писательницу. Текущее интервью посвящено по большей части творчеству (в том числе фанатскому), связанному с произведениями Камши, и разговору о концепции персонажей, миров и сюжетных линий. Вера ответила на наши вопросы и обещала побеседовать с редакцией еще раз, но, видимо, это произойдет уже после окончания цикла «Отблески Этерны».

Иван Шелуханов

НАШЕ ДОСЬЕ

ИНТЕРВЬЮ С ВЕРОЙ КАМШОЙ

- **Жанр**: Интервью
- **Продолжительность**: 20 минут
- **Дата выхода в эфир**: МФ № 10 (50) 2007
- **Журналист**: Дмитрий Золотницкий
- **Режиссер:** Иван Шелуханов
- **Операторы**: Оксана Таратынова
- **Монтаж и постобработка**: Оксана Таратынова
- **Производство**: «Мир фантастики», 2007

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.

Нынешний выпуск расскажет об истинных историях известных героев (или, как вариант, их альтернативных версиях), о том, что не надо воровать, об изобретателях, дедушке Кевине, драконах и сотрудниках милиции.

Для начала — об истинных историях. ***Ольга Буберман*** *в* ***«Сказке со счастливым концом»*** *расскажет истинную историю Дюймовочки, а* ***Ирина Бохно*** *в рассказе* ***«Клиника»*** *поведает не менее истинную историю Русалочки. В свою очередь,* ***Александр Смирнов*** *предложит ещё один вариант Матрицы (****«Сеть»****).*

Ещё один рассказ ***Ирины Бохно («Пей свой кофе и уходи»)*** *— о разводе. Это, конечно, всегда тяжело. А уж развод с инопланетянином... Впрочем, у всех свои проблемы. Не исключение, естественно, и небольшие фирмы. Даже работающие со временем и эмоциями, и изобретающие такоооое (****Станислав Бескаравайный «Товарные формы бесконечности»****)... Впрочем, с изобретением такоооого регулярно бывают как ошеломляющие удачи, так и впечатляющие провалы (****Дмитрий Огма «Рефлоратор»****). Равно как и с использованием, например, малоизученной телепатии (****Сергей Ксенофонтов «Один в тени Луны»****). А что происходит, если человек не может встретиться ни с кем второй раз? И насколько он становится нужен тем, кто сможет использовать его возможности (****Станислав Бескаравайный «Пересечение»****)? А уж как достает ситуация, когда возможности могут использовать — и используют, особенно начальники (****Александр Смирнов «В клетке»****)...*

*Впрочем, порой мы удивительно мало знаем людей. Даже человека, рядом с которым живём; а насколько мало — может рассказать его операционная система (****Дмитрий Огма «ОС»****). Равно как и людей, рядом с которыми лучше бы не находиться вообще. Немногие могут попасть в элитный отряд Искателей смерти, каждый из которых стоит десятка воинов. А узнать их можно по глазам (****Александр Прытков «Искатели смерти»****). Что-то похожее и с героями* ***Николая Лебедева («Второе рождение»)****. Только они ещё и упиваются собственной крутостью и безнаказанностью. Интересно, это из чтения таких рас-*

Минимальные системные требования для запуска программной оболочки нашего диска: 1,8 GHz, 256 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.

History of the Realms и другие

- Видеоролики: «Мгла», «Чужие против Хищника: Реквием» и другие
- Творчество наших читателей

сказов вырастают громящие рынки и парки в день десантника «защитнички», от которых требуется дополнительная защита — то ли с помощью милиции, то ли с изменением законодательства относительно свободной продажи оружия?

*Да, о милиции и правонарушениях. Чего только не приходится выслушивать сотрудникам милиции — даже про зелёных человечков. Чего и кому только не приходится рассказывать людям, что прикоснулись к тайне мироздания (**Владимир Томских «Погружение»**). А уж какие невероятные события ожидают простого крестьянина, решившего заняться воровством дров (**Е.А.Ледянкин «Колдуны»**)! Банальное, в общем, действие в будущем приведёт... кто сказал «к спасению мира»? Ну, в общем, правы.*

*Впрочем, кража — даже по мелочи — дело всяко неблаговидное. Почему нехорошо яблоки (а также груши) из чужого сада таскать, дедушка Кевин тоже может рассказать подробно и наглядно. На своём богатом опыте (**Александр Прытков «Полуденная история»**). И что обманывать надо меньше, и пить тоже. Это дедушка Кевин советует с полным знанием дела, как опытный заклинатель троллей. А какие заклинания использует? Эээээ... ну, тут есть, конечно, некая закавыка (**«Заклинатель троллей»** того же автора)... И что не надо связываться с эльфами — эту мудрость дедушка Кельвин усвоил на практике. И, естественно, старается передать это подрастающему поколению (его же **«История на ночь»**). Впрочем, дедушка Кевин — на самом деле сэр Кевин. За победу над драконом. Совместную. С рыцарем, чьё полное титулование займёт слишком много места. Да и дракон в обиде не остался — впрочем, попробуй обидеть такого (**«Оруженосец героя» также Александра Прыткова**)!*

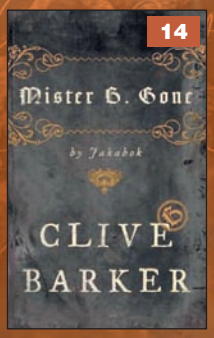
*И в заключение — произведение необычного жанра. **«Иероним Цефалов. Железная поступь рациональности» Станислава Бескаравайного** — весьма подробная рецензия на явно интересную книгу. Эх, почитать бы её! «Насчет нечистой силы могут быть разные мнения, но что может натворить хорошая инструкция?» — вопрошает критик. А уж на что способна хорошая рецензия...*

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**.*

КНИЖНЫЙ РЯД
ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ



Не знаю, как для вас, а для меня осень — самое фэнтезийное время года. «Унылая пора, очей очарованье» наводит на мысли о вечном и неизменном, тянет бросить все и уйти за горизонт. Не зря приключения Хранителей Кольца, Героев Копья, Гарри Поттера начинаются в ту пору, когда деревья становятся желтыми, а небо — высоким и прозрачным.

Нынешней осенью корреспондентам «МФ» предстоит немало разъездов. За пару дней до сдачи номера закончился Worldcon, в сентябре прошли «Звездный мост» и «Еврокон», приближается «Зилант». Репортажи с этих конвентов ждите в ближайших номерах, а пока почитайте заметку **Олега Дивова** о фантастических премиях. В феврале 2005-го мы уже обращались к этой теме, но писатель предлагает собственную классификацию, не лишенную интереса.

Осенний урожай не принес «Книжному ряду» новых рубрик, но мы продолжаем развивать раздел. По многочисленным просьбам увеличен объем аудиообзоров — теперь они занимают три страницы. В **«Книгах номера»** — экспериментальная «сравнительная рецензия». Ну и не пройдите мимо обзора заключительного тома поттерианы: мы печатаем материал за несколько недель до выхода книги на русском языке.

Петр Тюленев, выпускающий редактор

Литературные новости 14

Контакт: *НИК ПЕРУМОВ* 16

Книги номера: *РЕЦЕНЗИИ* 20

Диски номера: *РЕЦЕНЗИИ* 40

Новинки издательств 44

Современники: *НИЛ ГЕЙМАН* 46

Фантастические жанры:
СОВЕТСКАЯ КОСМИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА 50

Мастер-класс: *«ЧТО НАША ЖИЗНЬ? ИГРА!»* 54

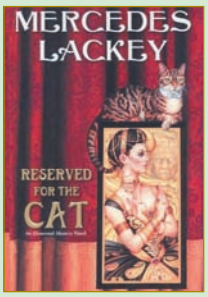
Трибуна: *ПРЕМИИ ФЭНДОМА* 58

Что почитать? 60

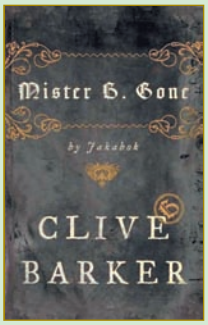
Другие книги 62

ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

Альтернативные страхи

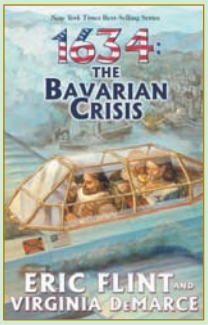


Мерседес Лэки продолжает свою довольно популярную серию романтических фэнтези-триллеров «*Повелители элементалей*». Действие 6-го тома «*Дублер для кошки*» (Reserved for the Cat) происходит в альтернативном Лондоне 1910 года, где безвестная юная балерина вступает в телепатический контакт с... кошкой! Сначала девушка решает, что сошла с ума, однако кошка оказывается элементалем — Духом Земли. С его помощью героиня обретает мастерство великой русской балерины, чья жизненная сила была поглощена злобным троллем. И спасти юную приму от той же участи сможет только кошка-элементаль.



В октябре должен появиться роман мастера сплаттерпанка **Клайва Баркера** «*Мистер Би-Гон*» (Mister B. Gone). Подробности этой книги пока неизвестны. Объявлено лишь, что это продолжение романа «*Галили*». Недавно издательство «***Эксмо***» запустило персональную серию Баркера.

Новый роман британца **Криса Вудинга** «*Исчезающий*» (The Fade) повествует об очередном экзотическом обществе. Это мир пещер, где под землей плещутся моря, растут кристаллические леса и находится цивилизация, порожденная тьмой. Главные герои обитают в торговом городе, который связан с загадочным и притягательным «миром наверху». Стильные книги Криса Вудинга у нас выпускает «***Эксмо***».



Эрик Флинт вместе с **Вирджинией Димарки** выдал очередной том альтернативно-исторической эпопеи «*Осколки Ассити*». Роман «*1634: Баварский кризис*» (1634: The Bavarian Crisis) продолжает историю жителей современного американского городка, который переносится в Европу в самый разгар Тридцатилетней войны. Некоторые романы Флинта выходили в «***АСТ***».

Фантазия в фантастике

Шестидесятническая дискуссия между «физиками» и «лириками» — вот что больше всего напоминал круглый стол «**Фантазия в фантастике**», прошедший 16 августа в петербургском Доме книги. Тема звучала так: «Реалистичный герой или фантастический мир — что важнее в фантастической литературе?». Соведущими стали Андрей Балабуха и Александр Мазин. Во встрече принимали участие писатели и критики Ирина Андронати, Михаил Ахманов, Сергей Бережной, Василий Владимирский, Владислав Гончаров, Анна Гурова, Дмитрий Колодан, Андрей Лазарчук, Антон и Елена Первушины, Александр Прозоров, Августа и Александр Ройфе, Виктор Точинов, Далия Трускиновская и другие, представители петербургских издательств, журналисты и читатели. По итогам диспута собравшиеся пришли к закономерному выводу: хорошо продуманный и тщательно прописанный фантастический мир и герой, реалистично ведущий себя в самых небывалых обстоятельствах, одинаково важны для качественной литературы. В сентябре Дом книги планирует продолжить традицию круглых столов с участием фантастов.

Шоу должно продолжаться!

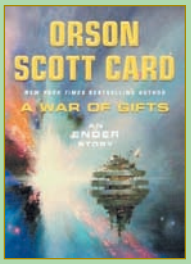
Страсть некоторых американцев к циклу Пирса Энтони о магическом мире Ксанф приобрела поистине болезненные формы. В октябре выходит уже 31-й роман этой давно утратившей легкость юмористической серии. Но шоу должно продолжаться, пока за него платят полновесные доллары! Роман «*Воздух очевидности*» (Air Apparent) рассказывает о группе авантюристов, которые отправляются на поиски Хьюго, пропавшего сына Великого волшебника Хэмфри.

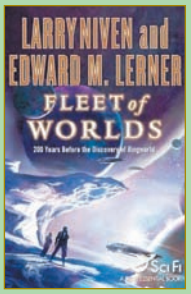
А вот 31-й том другой юмористической серии вызывает совсем иные чувства. **Терри Пратчетту** удается сохранять шарм и притягательность цикла о Плоском мире. Роман «*Делай деньги*» (Making Money) откроет еще один закоулок великого города Анк-Морпорка. Королевский банк — то еще местечко. Его президент — почти несомненно вампир. В мрачном подвале скрывается загадочное Нечто, из-за чего контора никогда не терпит убытков. И вот мелкий жулик Мойша Липвиг должен раскрыть банковские тайны, чтобы сохранить свою драгоценную (для него, а не других) жизнь... В России блестящие книги Пратчетта печатаются «***Эксмо***».

После значительного перерыва **Стивен Дональдсон** возобновил свою мегапопулярную серию о Фоме Неверующем. Роман *Fatal Revenant* — второй том «*Последней хроники Томаса Ковенанта*». Оказывается, Томас не умер, но невероятным образом изменился. Вместе со своим сыном Джереми он, похоже, склонился на сторону сил зла... Романы о Томасе Ковенанте недавно начали переиздаваться в «***Эксмо***».

Космические приключения

Орсон Скотт Кард никак не может расстаться с самым знаменитым своим героем — прирожденным полководцем Эндером Виггином. Большая повесть (или небольшой роман) «*Подарочная война*» (A War of Gifts) возвращает читателя к временам, когда юный Эндер еще учился в военной школе. Воспитанникам, выходцам из разных стран, запрещалось отмечать национальные и религиозные праздники. Но один из старших студентов решает отметить Рождество — с подарками и Санта-Клаусом. Это невинное желание приводит к настоящей войне внутри школы... В России книги Карда выходят в «***АСТ***» и «***Эксмо***».





Вот и **Ларри Нивен** поддался соблазну, который ныне обуревает многих маститых авторов. Зачем писать книги самому, когда это могут сделать задорные малоизвестные ребята? А маэстро милостиво разрешит использовать придуманный им мир, да еще, быть может, слегка отредактирует текст. Ну и, конечно, положит на счет львиную долю гонорара... Роман «*Флот миров*» (Fleet of Worlds) написал некий **Эдвард Лернер**, но рядом стоит имя Нивена, ибо действие книги происходит в его знаменитой вселенной Мира-кольца. Книги Нивена обычно выходят в «***АСТ***».

Известный мастер приключенческой фантастики **Тимоти Зан** продолжает похождения космического Джеймса Бонда, начатые романом «*Ночной поезд на Ригель*». В новом романе «*Третья рысь*» (The Third Lynx) межгалактический агент Фрэнк Комптон Вновь ведет борьбу с расой коварных телепатов, пытающихся поработить человечество. На этот раз Фрэнк расследует дело, которое поначалу выглядит как сделка по антиквариату. Но не все так, как кажется... Романы Тимоти Зана о Комптоне печатаются «***Эксмо***».

Заграница нам поможет?

Пару лет назад рижское издательство «***Снежный ком***» начало публиковать фантастику на русском языке. Небольшим тиражом вышли романы Евгения Гаркушева «Выше времени» и Олега Никитина «Корабельщик», трилогия Алексея Смирнова «Замкнутое пространство», сборник «Гофра» с произведениями Карины Шаинян, Сергея Палия, Максима Дубровина и других авторов. К выходу готовится роман «Чужое» Владимира Данихнова, финалиста всероссийского конкурса «Дебют 2006». Как видно из списка, издательство в основном специализируется на неформатной фантастике и книгах молодых авторов — той литературе, которая с трудом находит дорогу в крупные российские издательства.

Премия Юрия Тынянова

Недавно созданное ***Общество исследователей русской фантастики*** (ОИРФ), в состав которого вошли Сергей Алексеев, Владимир Березин, Дмитрий Володихин, Эдуард Геворкян, Владислав Гончаров, Глеб Елисеев, Маша Звездецкая, Владимир Ларионов, Августа и Александр Ройфе, Андрей Синицын, Евгений Харитонов, Игорь Черный и другие критики, объявило об учреждении профессиональной цеховой литературной *премии памяти Юрия Тынянова*. Наградой отмечается профессиональное мастерство критика вне каких-либо политических, этнических, религиозных, философских, половых, возрастных предпочтений. Премию ежегодно вручает авторитарное Жюри, состоящее не менее чем из десяти человек — не обязательно состоящих в ОИРФ. Она будет присуждаться по следующим номинациям: критика, публицистика, рецензия. Таким образом, впервые за много лет шансы рецензентов уравняются с шансами авторов развернутой аналитики и отдельных книг.

Фантастика для детей

Издательство ***Bloomsbury*** подготовило фанатам Гарри Поттера замечательный сюрприз. Это надлежащим образом оформленный Волшебный сундучок, куда вошли все семь книг **Джоан Ролинг** о юном маге, — *Harry Potter Boxed Set (Special Edition)*. Отличный подарок на Рождество!

Цикл детского фэнтези ирландца **Йона Колфера** о юном преступном гении Артемисе Фауле разошелся в Америке тиражом свыше 7 миллионов экземпляров. Почему бы не заработать и на другом формате? Колфер и матерый автор комиксов **Эндрю Донкин** адаптировали начальную книгу цикла под графический роман **Artemis Fowl Graphic Novel**. Наверняка не за горами появление фильма и игры. У нас цикл про Фаула выпускается «***Эксмо***».

Пол Стюарт и **Крис Риддел** решили пополнить свой мир «*Воздушных пиратов*». Сборник «*Потерянные свитки*» (The Lost Barkscrolls) включает несколько рассказов, которые связывают между собой все подциклы этого популярнейшего сериала детского фэнтези.

Стабильным спросом пользуется детское фэнтези **Брайана Джейкса** «*Рэдволл*», действие которого происходит в мире животных, ведущих себя как люди. Роман *Eulalia!* — 19-й том цикла. Очередной злодей, бесчестный главарь Морских Рейдеров лис Визка, вновь пытается завладеть непокорным аббатством Рэдволл.

«*Дополнительное оборудование*» (Extras) — 4-й том юношеской антиутопии **Скотта Вестерфельда** «*Уроды*», действие которой происходит в мире победившего гламура. Благодаря новым технологиям почти все человечество превратилось в красавчиков, похожих на кинозвезд. Мир стал гигантским подобием игры «Американский идол». А любое желание сохранить индивидуальность воспринимается как признак «уродства»... У нас романы Вестерфельда издаются «***Эксмо***».

С писателем беседует Юлия Рыженкова

«МОЕ ХОББИ — ЭТО МОЯ РАБОТА»

РАЗГОВОР С НИКОМ ПЕРУМОВЫМ

Вот уже четыре года «Мир фантастики» публикует в каждом номере интервью с писателем или редактором — причем всякий раз представляет читателю новую фантастическую персону. Юбилейный полусотенный выпуск открывает новую традицию — повторные беседы с наиболее популярными фантастами. Первое интервью с Ником Перумовым мы напечатали три с половиной года назад, в марте 2004-го. А сегодня мы поговорим с создателем Упорядоченного о том, что изменилось и что появилось нового за это время, — а также коснемся тех тем, которые не вошли в первую беседу.

«Конец дороги»

В прошлом году, с выходом четвертой части «Войны мага», вы закончили цикл, которому были отданы годы жизни. Какие чувства испытываете?

Как воспринимаю окончание? Как завершение этапа, как конец дороги. Она закончилась не тупиком, напротив — теперь передо мной множество путей, и самое, наверное, главное чувство — это ощущение богатства выбора. Могу пойти не только прямо, но и направо, и налево, и наискось... И только назад нет возврата, но с этим чувством мы и так живем, верно? В цикле о Фессе я изложил некую сумму важных для меня идей, умонастроений, конфликтующих взглядов. Теперь настало время менять формат, уходить от привычного, хоть и любимого читателями, искать иные подходы. И это чувство — чувство свободы — поистине замечательное.

Вы перенесли официальный выход последней книги «Хранителя мечей» с мая на сентябрь. С чем это связано?

Это обусловлено чисто техническими причинами. Огромная по времени и затраченным усилиям эпопея подходит к концу, и ее надо завершить на мажорной ноте, по возможности убрать все слабости и логические ошибки. Я работал над «Хранителем мечей» больше восьми лет, по сравнению с этим временем три месяца не играют большой роли. Очень надеюсь, что книга оправдала ожидания читателей — я ведь работаю ради них, не для какой-то «тусовки» или «премий».

Большинство ваших произведений составляют серии. Чем можно это объяснить?

Пока что я написал только одну «серию» — «Хранитель мечей», эпопею о Фессе. Остальное — или трилогии, как «Летописи Хьерварда», «Кольцо Тьмы», или дилогия, как «Империя превыше всего». Мне было интересно жить и работать во вселенной Упорядоченного рядом с моим незадачливым некромантом, ставить перед ним новые задачи и делать вместе с ним выбор. Отсюда и объемность серии. Но сейчас эта сага закончилась, к добру ли, к худу — но пути назад нет. Едва ли мне удастся создать что-то хотя бы отдаленно столь же успешное. Я готов к любому исходу, в том числе и к тому, что крупные издательства потеряют ко мне интерес. Что ж, буду выкладывать свои книги в Сеть — преданного читателя, хочется верить, я не потеряю.

А кто он, ваш читатель? Последнюю «Войну мага» сегодня читает тот же, кто десять лет назад читал «Алмазный меч, деревянный меч», или это уже другое поколение?

Давайте вспомним, что первое издание «Алмазного меча» вышло тиражом

20 тысяч экземпляров. Так что, учитывая десятикратно возросший тираж, я надеюсь, что меня читают и те, кто начинал десять лет назад, и те, кто «присоединился по дороге». Читатель, конечно, меняется, пришло новое поколение молодежи, сформировавшееся в условиях «шока и трепета» девяностых годов, что слишком многое и многих сломали об колено. Очень интересное поколение. Прагматики, циники — но в чем-то еще большие, я бы сказал, отчаянные романтики. Словно понимают, что именно этого — романтики — так не хватает в мире «эффективных менеджеров».

Раньше, после опубликования продолжения «Властелина Колец», у вас были непростые отношения с поклонниками. Вам угрожали, вплоть до физической расправы. Как обстоят дела сегодня?

Ни одну из моих книг не воспринимали однозначно. Всегда находились и яростные

This is trial version
www.adultpdf.com

обличители, и неистовые сторонники. Споры на моем форуме кипят горячие, сталкиваются непримиримые точки зрения, и мне кажется, что это лучшая реакция на книгу. Не бывает единодушного «одобрямс!», не хотелось бы, конечно, видеть и огульную хулу. А так — живая реакция. Кое-кто, несмотря на прошедшие полтора десятка лет, продолжает воевать из-за продолжения «Властелина Колец», что не может не радовать: значит, моя книга жива, продолжает «цеплять» и раздражать. В отличие от Сорокина, я не эпатировал публику, долгая жизнь «Кольца Тьмы», наверное, имеет другое объяснение. А с фанатичными поклонниками Толкина, до сих пор считающими, что я «уничтожил Средиземье», я стараюсь не дискутировать. Хотя на моем официальном сайте имела место целая «дуэль» между сторонниками и противниками этой трилогии. Убедительность постов оценивали независимые судьи. В итоге защитники «Кольца Тьмы» взяли верх.

В «Войне мага» не всем понравился конец, одни хотели бы видеть иной «список выживших героев», другие считают, что не все тайны оказались раскрыты... Это нормально. Но важно и то, что читатели «проголосовали рублем»: книга вышла большим тиражом 200000 экземпляров, успела распродаться и дважды переиздаться.

Возвращаясь к Толкину — кто ваш любимый персонаж во «Властелине Колец»?

Боромир. Это единственный живой персонаж в мире одушевленных схем. К сожалению, Профессор разрешал своим героям сомневаться, колебаться и допускать ошибки только под воздействием Кольца Всевластья. Боромир — единственный из отряда, кто проявил чисто человеческое качество «подвергай сомнению!», и кара последовала незамедлительно. Прошу не считать мое мнение зазнайством или, напротив, снисходительным похлопыванием

классика по плечу: мне лично было бы очень интересно, если бы страшное Кольцо не превращалось бы в жупел, допускающий только одно — уничтожение. Но «Властелин Колец» — это классика и наивысший взлет бинарного черно-белого фэнтези. В этом смысле он идеален, дальше идти некуда. Знаете, как в классической итальянской комедии дель арте ничего не сделаешь после Гольдони, или в жанре театральной фьябы — после Гоцци, так и в черно-белом фэнтези ничего не сделаешь после Толкина. Можно сделать в «фантастическом реализме», но это уже совсем другая история.

...И именно эту историю рассказывает нам Ник Перумов на протяжении уже четырнадцати лет. На смену главам о Фессе приходят страницы о Тёрне. Как писатель соотносит свой недавно завершенный цикл и новую трилогию?

«Переворачивая доску»

Что сподвигло вас на создание «Семи зверей Райлега»?

Закончилась эволюция определенного типа героя, закончилось исследование определенного принципа — принципа наименьшего зла. И я пытаюсь работать в стиле шахматиста Алехина, который играл за черных, потом переворачивал доску и играл за белых, потом снова переворачивал доску и опять играл за черных, и так далее. Я, по сути, перевернул доску и исследую иной принцип.

То есть теперь, в «Тёрне», вы сами себя опровергаете?

Раньше была теза, сейчас антитеза, потом будет синтез. Мой герой сейчас, как мне кажется, абсолютно морален. Это такой положительный персонаж, который считается нежизненным, картонным, и насмешкам над ним посвящена не одна страница у современного поколения авторов. Да и сам я в свое время смеялся над таким типажом. Тем не менее мне стало интересно взять классический сюжет и повернуть его по-новому. Я хочу показать, как реализуется этический принцип в столкновении с реальностью, когда человек не допускает для себя морального релятивизма (свойственного Фессу) и оправдания своих поступков тем самым принципом наименьшего зла.

Сколько планируется книг по миру Райлега?

Опыт с Фессом не прошел даром: растягивать новую серию я не буду. Она четко ограничена во времени и пространстве. Планирую сделать трилогию и не более того. Первая книга, «Тёрн», увидела свет в июне, вторая, «Алиедора», предположительно выйдет в конце зимы.

У ваших миров и героев есть какие-то прототипы? Отразились ли на ваших книгах события нашего времени? Говорят, например, что «Череп на рукаве» был создан под влиянием бесланской трагедии?

Досье: Ник Перумов

Николай Перумов родился 21 ноября 1963 года в Ленинграде. Окончил кафедру биофизики физико-механического факультета Ленинградского политехнического института, занимался молекулярной биологией, десять лет отработал в Ленинградском НИИ особо чистых биопрепаратов. О том, как Ник Перумов пришел в фантастику, наверняка знает каждый читатель «МФ»: в начале девяностых вышла его дебютная трилогия «Кольцо Тьмы», вольное продолжение толкиновского «Властелина Колец». За этим последовали «Хроники Хьерварда», «Алмазный меч, деревянный меч», многотомный цикл о некроманте Фессе с примыкающими произведениями, дилогия «Череп на рукаве» и «Череп в небесах», отдельные трилогии и романы — всего три десятка книг. В 2004 году признан лучшим фантастом Европы, дважды становился самым популярным фантастом года в России. В настоящее время Ник Перумов живет в США, в Северной Каролине, где занимается биологией. Однако у российских поклонников писателя есть возможность встретиться с ним вживую на презентациях его книг и фантастических конвентах, а также пообщаться на официальном сайте фантаста — ***perumov.com***.

This is trial version
www.adultpdf.com

Пока реальных прототипов у моих миров и героев нет. Это все «чистая фантазия». А «Череп на рукаве» и «Череп в небесах» были написаны как реакция на героизацию вермахта, на ревизию итогов Великой Отечественной, но никак не на бесланские события. Возможно, все изменится в новых вещах, где куда меньше фантастики и куда больше истории — реальной, альтернативной или «крипто-». Но до появления этих книг еще надо дожить, и я сам не уверен, стану ли их широко распубликовывать.

Вы написали несколько книг в соавторстве. Как выбирали коллег по перу? В чем особенности работы в дуэте?

Соавторство — в каком-то смысле как брак, заключаемый на небесах. Основная его задача — чему-то научиться у своего соавтора. Так было, когда я работал с Сергеем Лукьяненко или со Святославом Логиновым. В обоих случаях инициатива была взаимной, сейчас уже не вспомнить, кто первым сказал: «А давай напишем что-нибудь вместе». Особенность работы в соавторстве — прежде всего в постоянном и критическом внимании к своему тексту. С Сергеем мы, например, писали, сидя спина к спине, короткие фрагменты, сразу же их перечитывали и правили друг друга. С Логиновым, напротив, каждый независимо писал по протяженному куску текста (я, например, «отвечал» за военные действия). Соавторство — очень важный писательский опыт. Оно не дает расслабиться, сразу же указывает на слабости написанного. Я лично очень люблю и «Черную кровь», и «Не время для драконов»: эти книги живут уже очень долго по меркам нынешнего рынка, где зачастую забывают «бестселлеры» едва закончившегося месяца.

Сотрудничаете ли вы с создателями настольной игры «Берсерк»?

Сотрудничал — редактировал им легенду о создании мира. Думали, что напишу еще и повесть, и я даже пробовал ее написать, но создателям не понравилось то, что я сделал. Я же не могу работать в жестком сеттинге игры. В общем, из этого ничего не получилось. Игра в итоге давно вышла, но сейчас я никакого участия в ее создании не принимаю — мне это неинтересно.

Зато выходят игры по книгам Ника Перумова — о «Не время для драконов» наш журнал писал в прошлом месяце. По словам писателя, виденная им версия этой компьютерной РПГ весьма ему понравилась. Хотя Перумов и не фанат игр: почти все время у него занимает писательство и основная работа ученого, ради которой он уехал в США.

«Америка не стала моей страной»

Изменилось ли у вас мировоззрение после того, как вы стали жить в Америке?

Нет. Как был имперцем, монархистом — так им и остался. Америка — это просто место, где зарабатываешь себе и семье на хлеб, потому что в России наука уничтожена почти окончательно, а никакими иными способностями меня природа не наградила. Конечно, от долгой жизни на чужбине появляются и новые чувства, прежде всего — та самая ностальгия, самый страшный враг любого человека, оказавшегося за рубежом. В остальном же нет никакой необходимости пересматривать свои взгляды.

Какое место вы занимаете на американском книжном рынке?

Никакого. На американском рынке без так называемой раскрутки действительно никуда. До магазинов там доходит лишь малая толика того, что выпускают в издательствах. У меня в американском магазине не продается ни одной книги — и не будет продаваться. Я к такому положению дел отношусь крайне спокойно: мое дело — здесь. Мои книги издали шведы, выпускали, правда, пиратским образом, словаки, исправно издают поляки, чехи вот купили права...

Какие преимущества и недостатки жизни в Штатах?

Преимуществ два: возможность работы по специальности и легкость быта. Я живу в маленьком университетском городке, где нет пробок, мала уличная преступность, относительно чистый воздух и безопасные школы. Однако, как легко видеть, все это — из области материальной, телесной, вещественной. Духовная сфера остается почти нетронутой. Аме-

Московская презентация первой книги «Семи зверей Райлега».

This is trial version
www.adultpdf.com

рика не стала «моей» страной. Это просто место пребывания. Я по-прежнему слежу прежде всего за российскими новостями, американские известия — только местные, могущие как-то повлиять все на ту же повседневность, например, где какая улица закрыта на ремонт и как это объезжать. Недостатки же, как я уже сказал, — духовная оторванность от Родины и читателей. Пока мне удается держаться. Помогают относительно частые, хоть и короткие поездки домой, и, конечно, интернет. Таким, как я, «врасти» в американскую действительность практически невозможно, тем более что наука там — настоящий интернационал и не имеет ничего специфически американского.

Стереотип о низком интеллектуальном уровне американцев — миф или реальность?

Миф. Конечно, нужно сделать скидку на то, что город, где я живу, — университетский. Здесь очень много научных работников со всего света, здесь относительно приличные школы (во всяком случае, с задачками из отечественного учебника математики мой сын, посещающий местную школу, справляется успешно). У американцев есть другое — абсолютная убежденность в богоизбранности Америки и ее неотъемлемого права устанавливать в мире свои порядки. Зачастую это аргументируется успехами, достигнутыми США: смотрите, наша страна богата, значит, она лучше других, не сумевших построить такую экономику, значит, мы вполне можем учить других жить.

Уже по этому взвешенному, без крайностей отношении к США и американцам видно, насколько по-научному Ник Перумов стремится к объективности во всех сферах своей жизни — будь то быт, профессиональная деятельность или литература.

«Между Невой, Невским и Литейным»

Сейчас много говорят о кризисе как русской литературы в целом, так и фантастики в частности. Как вы считаете, действительно ли кризис имеет место?

Нет никакого кризиса. Его придумывают в редакциях журналов различной степени толщины, чтобы было чем заполнять разделы «Критика и публицистика». На рынке огромное количество самой разной литературы. И это правильно. Не надо держать читателя за быдло, не способное разобраться в происходящем. В разных жанрах появляются достойные произведения, вызывающие неподдельный интерес (взять хотя бы «Сердце Пармы» и «Золото бунта» Алексея Иванова). Кризис есть у тех, кто до сих пор считает себя — «по праву писателя» — эдакими гуру, учителями жизни, призванными наставлять заблудшее стадо.

Вы учредили свою литературную премию. Расскажите о ней поподробнее.

Свою премию я вручаю на конвенте «Странник». Присуждаю в двух номинациях: премия за лучшее, на мой взгляд, фэнтези и «Звезда поколения», поощрительная премия молодому автору. Тут я уже выбираю не только из фэнтезийных произведений. В прошлый раз я дал ее Анастасии Парфеновой за «Город и ветер», хотя это и не совсем фэнтези.

А какие конвенты вы могли бы отметить?

Я бываю на «Росконе» как главном конвенте страны, в этом году хочу попасть на «Странник», чтобы вручить там свою премию*. Еще хочу отметить молодой перспективный конвент «Москон», который с этого года будет называться «Серебряная стрела».

Какая музыка вам нравится? Влияет ли она на ваше творчество?

Я независим от музыки. Почти. А в тех случаях, когда «зависим», не проявляю оригинальности: вслед за Владимиром Высоцким считаю лучшей песней «Священную войну». Слушаю много классики, особенно русской, но люблю и «сказочный» настрой многих современных симфо-металлических групп, таких как Nightwish, Rhapsody, Blind Guardian... Из отечественных коллективов выделяю великолепную «Мельницу» с Натальей О'Шей и Алексеем Сапковым.

Ходят слухи, что у вас черный пояс по каратэ...

Это не так. Я действительно долго, с конца семидесятых, занимался разнообразными боевыми единоборствами, начиная с классического сётокана. Но никогда не ставил себе цели добиться каких-то спортивных результатов, куда важнее была самодисциплина и уверенность в себе. Этого я добился, а остальное есть суета сует и всяческая суета.

Есть у вас — в России и в Штатах — любимые места? Где вам комфортнее всего?

В США у меня нет любимых мест. Природа кое-где красива, но не более того. А в России мне комфортно прежде всего в моем родном городе — Ленинграде, который я так и не приучился называть Санкт-Петербургом. Одну ошибку — трусливое переименование Сталинграда в Волгоград — мы уже стерпели, но я лично смириться с «Питером» не могу. В страшной блокаде был не Санкт-Петербург, а Ленинград. И уже одним этим он навеки смыл со своего имени все негативные ассоциации, мыслимые и немыслимые.

Я родился и вырос между Невой, Невским и Литейным, и сейчас сердце обливается кровью, когда видишь неумелое размахивание топором и фальшивый «блеск» наспех почищенных фасадов. А свернешь за угол, в знаменитые дворы-колодцы (куда выходит два окна и моей квартиры) — там совсем другое. Но это «другое» никого не волнует...

Какие у вас хобби и увлечения?

История. Прежде всего — история России и военная история Второй мировой войны. Дилогия «Империя превыше всего» во многом опиралась на военные сводки, конечно, соответствующим образом преломленные. А так — могу сказать, что мне повезло: моя работа и стала моим хобби.

Действительно, такой удаче можно только позавидовать. Наверное, именно поэтому книги Ника Перумова пользуются такой популярностью у самого разного читателя. «Мир фантастики» благодарит писателя за беседу и желает ему почаще возвращаться как в Россию, так и на страницы нашего журнала.

* В прошлом году у Перумова не получилось лично присутствовать в Санкт-Петербурге, и на «Страннике» был организован телемост.

This is trial version
www.adultpdf.com

КНИГИ НОМЕРА

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

ТРОН ИЗ МАСТЕРСТВА И ТАЛАНТА

ТЭД УИЛЬЯМС. МАРШ ТЕНЕЙ
TAD WILLIAMS. SHADOWMARCH

Эпическое фэнтези

Роман ● **Художник:** *Ж.-П. Таржет* ● **Переводчик:** *Н. Свидерская* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2007* ● **Серия:** *«Короли Fantasy»* ● **832 стр.** ● **6000 экз.** ● **«Марш теней», часть 1**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Грегори Киз «Терновый король»
- Тэд Уильямс, цикл «Орден манускрипта»

«Марш теней», которым признанный мастер фэнтезийного эпика Тэд Уильмс начал свой новый цикл, не мог не вызвать самого пристального внимания любителей жанра. И все же к ожиданиям примешивалось некоторое опасение. Все-таки Уильямс уже давно не писал эпического фэнтези, да и до него многие хорошие авторы попадались в ловушку самоповторения.

К счастью, писатель доказал, что за прошедшие годы не растерял мастерства, правда, на этот раз продемонстрировал нам иные грани своего таланта. Цикл «Орден манускрипта» сюжетно был самым что ни на есть классическим фэнтези: юноша с таинственным происхождением отправляется в странствие по огромному миру, чтобы затем спасти его от неисчислимых бед. Проработанный мир, неординарные герои и отличный язык вознесли цикл над сонмом подобных произведений, но все-таки тогда Уильямс писал фэнтези по лекалам конца восьмидесятых — начала девяностых годов.

С тех пор стандарты порядком изменились — и писатель очень чутко уловил тенденции. Во-первых, никаких больше героев-сироток и забегов с препятствиями по карте. Теперь в центре сюжета юные наследники трона Южных пределов близнецы Баррик и Бриони, чей отец-король томится во вражеском плену. Разумеется, государство без правителя не может похвастаться стабильностью: соседи чувствуют слабину, при дворе плетутся интриги и, как водится, пробуждаются древние и таинственные силы, спокон веков враждебные человеку. Во-вторых, в «Марше теней» не нашлось места древним артефактам, которые нужно искать (нести куда-то, уничтожать — нужное подчеркнуть), да и магия с чудесами попадаются редко. Наконец, Уильямс не жалеет своих героев: не боится убивать их, калечить и подвергать тяжелейшим испытаниям, — и уже это добавляет роману драматизма.

Дурная привычка издателей

Оригинальное издание «Марша теней» иллюстрировал знаменитейший художник Майкл Уэлан. Однако «Эксмо» далеко не в первый раз оформило роман зарубежного автора иллюстрацией, не имеющей к произведению никакого отношения. Женщина-оборотень, нарисованная Жан-Пьером Таржетом, создана для совершенно другой книги — романа Патриции Бриггз «Маски».

Как видно, автор «Ордена манускрипта» сумел поддержать стандарты реалистичного фэнтези, установленные такими писателями, как Джордж Мартин и Гай Кей. При этом Уильямс, что еще лучше, сумел не растерять и те достоинства, которыми отличался с самого начала писательской карьеры. Повествование развивается неспешно, Уильямс уделяет огромное внимание мелким деталям, позволяя читателю погрузиться в мир книги с головой. Сам мир выписан очень тщательно, в особенности хороши различные нелюди: они действительно выглядят чуждыми, непохожими на человека. А в сюжете «Марша теней» переплетаются интриги и приключения, мифология и детектив. Вроде бы Уильямс не предлагает читателю ничего кардинально нового, но имеющиеся у него на руках козыри использует с редкостным мастерством.

Правда, вместе с плюсами перекочевал в «Марш теней» и один из минусов, памятных по предыдущим произведениям Уильямса. Нередко писатель создает потрясающие образы персонажей — пожалуй, более глубокие и интересные, чем личности главных героев, — и задвигает этих персонажей на второй план. В «Ордене манускрипта» этой незавидной участи удостоился принц Джошуа, в «Марше теней» провел почти всю книгу в темнице оружейник Шасо, а его родственник и враг Давет исчез со страниц уже в середине романа. Хотя и Шасо, и Давет производят более сильное впечатление, чем тот же Баррик. Кроме того, почти все второстепенные сюжетные линии первого тома кажутся лишними, почти ничего не добавляют к истории принца и принцессы. Но наверняка это впечатление обманчиво, и в продолжениях герои и события второго плана еще сыграют свою роль.

ЦИТАТЫ
- «Мудрые люди знают, что нет ни правых, ни виноватых, потому что правда изменчива. В таком веке мы живем» (Давет дан-Фаар).
- «Бывают и более невероятные вещи, чем смерть, капитан Вансен. Удивительные и древние. Вы знали об этом?» (принц Баррик Эддон).

Итог: одна из лучших фэнтезийных новинок этого года, ознаменовавшая триумфальное возвращение Тэда Уильямса в эпический жанр. Окончательные выводы по первой части трилогии делать, конечно, нельзя, но если писатель продолжит в том же духе, то нас ждет очередной цикл высочайшего уровня, возможно даже более впечатляющий, чем «Орден манускрипта».

Присутствуют
- герои-подростки
- дворцовые интриги
- королевство без короля

Отсутствуют
- любовная линия
- классические фэнтезийные расы
- магические артефакты

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

ОЦЕНКА МФ **9**

Дмитрий Злотницкий

САЙМОН БРАУН. ГОСУДАРЬ
SIMON BROWN. SOVEREIGN

Эпическое фэнтези

Роман ● Переводчик: *В.Федоров* **● Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2007* **● Серия:** *«Век дракона»* **● 509 стр. ● 3000 экз. ● «Ключи Силы», часть 3**

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

Младший сын покойной императрицы Ашарны принц Линан, облыжно обвиненный в убийстве своего сводного брата Береймы, находится на распутье. Ему удалось подчинить племена диких кочевников-четтов, создав из недисциплинированной орды грозную армию. Но куда двигаться дальше? Поначалу Линан просто желал восстановить справедливость, вернув статус-кво. Однако цепочка произошедших событий сделала возврат в прошлое невозможным. По сути, перед принцем-беглецом лишь один путь — захват престола, который возможен только через гражданскую войну и убийство кровных родичей. Увы, дорога к власти устлана не розами...

Положение Линана усугубляет его зависимость от древней вампирши Силоны, чья кровь придает ему нечеловеческие способности, одновременно превращая юного героя в алчущую все новых смертей демоническую тварь. А разобраться с Силоной ох как непросто: для этого придется пожертвовать жизнью близкого человека и частицей собственной души.

А когда окончательная победа окажется на расстоянии вытянутой руки, хватит ли решимости сделать последний ственную столицу, убить пусть нелюбимую, но сестру и сесть на дымящийся от свежей крови отчий трон... Разрушить один мир, чтобы создать на его обломках новый... Но лучший ли?

Австралиец Саймон Браун продолжает приятно удивлять. Первые две части трилогии (рецензия на них опубликована в сентябрьском «МФ» за этот год) были очень неплохи, заключительная — еще лучше. Здесь нашлось место и подробно описанным эффектным битвам, и политическим интригам, и магии, и любви. Но, пожалуй, главная идея книги и всей трилогии — тщетность хитроумных планов и расчетов. Почти все персонажи строили многоступенчатые сложные планы на будущее — и потерпели жестокий крах. Только Линана несло по течению, но в решающий момент он напряг усилия, поставив на кон жизни — свою и соратников, — и выиграл. Впрочем, самое сложное для Линана еще впереди. Захватить трон — полдела, главное — усидеть на нем...

Итог: может, Браун и не великий мастер, но его книги читаются с интересом. И «Государь», и вся трилогия — очень качественный образчик современной фэнтезийной эпопеи.

ЦИТАТА
— Что же я наделал?..
— Ты уничтожил королевство. И теперь... Теперь ты должен создать другое.

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

ОЦЕНКА МФ: 8

Борис Невский

ЗОВ МУЖСКОГО ЧТИВА

АНДРЕЙ ЧЕРНЕЦОВ, ВИКТОР БУРЦЕВ
ЗОВ ВРЕМЕН. ТОМ 1

Приключенческая авантюра, археологическая мистика

Романы ● Художник: *П. Борозенец* **● Издательство:** *«Крылов», 2007* **● Серия:** *«Мужской клуб»* **● 992 стр. ● 4000 экз. ● Романы «Гималайский зигзаг», «Святой остров», «Оскал Анубиса».**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- кинотрилогия «Индиана Джонс» (1981—1989)
- фильм «Невероятные приключения итальянцев в России» (1974)

В центре цикла «Зов времен» — «черный археолог» Бетси МакДугал, потомственная английская баронесса и верная продолжательница дела Лары Крофт и Индианы Джонса. Верная, да посредственная. Поместье украшено турниками, канатами и прочей радостью физрука, за плечами — отличное английское образование и приключения во всех уголках мира. А вот влипает в глупые ситуации Бетси не реже героинь Дарьи Донцовой. Чего стоит только падение в помойную яму посреди индийской деревеньки и вопли «Помогите!» в течение часа...

Все три романа выстроены по одной схеме. Богатый чудак нанимает кучу недоумков во главе с сексапильной баронессой для поиска какого-то артефакта. Далее вся эта компания несется, летит, плывет в какую-то дыру, ставит там всех на уши и, достав требуемое, ковыляет обратно в Англию, потирая ушибы и считая переломы, — отдыхать до следующего тома. Все это густо приправлено натужным юмором и разудалой эротикой. В «Гималайском зигзаге» приключения разворачиваются в Индии, «Святой остров» переносит действие в Одессу, а «Оскал Анубиса» забрасывает Бетси в пустынную страну фараонов. Книгу можно было бы записать в ряды добротного развлекательного чтива, но писатели, похоже, замахнулись на большее. И вот перед читателем экскурс в историю белой эмиграции, справочник по Индии, вставки из греческой мифологии и туристический путеводитель по Египту... Не книга — лоскутное одеяло! Рискну предположить, что не последнюю роль сыграло наличие сразу трех соавторов (Виктор Бурцев — псевдоним Юрия Бурносова и Виктора Косенкова). Страшно подумать, что будет во второй трилогии, над которой поработал еще и Валентин Леженда...

Вместе с тем авторам нельзя отказать в умении выписывать яркие образы второстепенных персонажей. Чего стоят, например, необъятная начальница археологической экспедиции по прозвищу Папа или стосковавшийся по любимой работе военврач из романа «Святой остров».

Итог: книгу можно было бы рекомендовать для чтения в транспорте, не будь она фолиантом в тысячу страниц.

ЦИТАТА
— Давайте все-таки сдерем с нее кожу! Или к кобрам бросим! Зачем же в тюрьму? Ай, нехорошо! Живого человека в индийскую тюрьму? Лучше мы ее зарежем, задушим, скормим крокодилам! Только не в тюрьму, боги такого не простят!

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	5
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 6

Джей Ирин

«...АЛЭ НЫЗЭНЬКО-НЫЗЭНЬКО»

ПИТЕР ГАМИЛЬТОН. ДРАКОН ПОВЕРЖЕННЫЙ
PETER HAMILTON. FALLEN DRAGON

Космическая опера

Роман ● **Переводчики:** *А. Бушуев, Т. Бушуева* ● **Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2007* ● **Серия:** *Science Fiction* ● **736 стр.** ● **3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● «космические» романы Пола Андерсона

Яркие старты — явление редкое, какое литературное направление ни возьми. Наверное, поэтому многим читателям так запомнился шеститомник Питера Гамильтона «Пришествие Ночи». Живые образы, динамичный сюжет, глобальный размах, смесь космооперы, НФ и мистики... Даже при корявеньком переводе книги читались влет.

И вот наконец вышел следующий, внецикловый роман этого автора — «Дракон поверженный» (2001). Судя по зарубежным отзывам — ничуть не хуже: и в шорт-лист премии Артура Кларка попал, и в финал мемориальной премии Джона Кэмпбелла. Опять же, начало, вроде, интересное: шпионские страсти, тщательно проработанный, ори-

ЦИТАТЫ

- Широко раскинув руки, Дениза вцепилась в гладкую металлическую перекладину. Затем глубоко вздохнула, ощущая, как по артериям, насыщая клетки тела, побежал кислород. Физическая сила подарила ей чувство уверенности.
- Дети расположились на лужайке посреди школьного сада, каждый со стаканом холодного лимонада в руках. Белые зонтики защищали их от лучей солнца, отбрасывая на траву приятную тень. В эту тень и забились ребятишки, укрывшись от палящих лучей утреннего солнца.
- Ага, ног все-таки не шесть, а восемь, отметил про себя Лоренс. Значит, точно инопланетянин.

дущего...

Внушительный замах — и оглушительный, 700-страничный пшик! Чем дальше читаешь, тем больше крепнет ощущение, будто по иронии судьбы это и есть первый роман Гамильтона: затянутый, с избыточным и наивным дидактизмом, с повторами и пустопорожним трепом, который перемежается длинными, в несколько страниц описаниями и авторскими отступлениями. В этой словесной трясине тонет оригинальная концепция космической экспансии через вкладывание средств в колонии, с которых потом «спонсоры» взимают «дань за двенадцать лет» почти пиратским способом; теряется и размазывается сюжет: две временны́е линии, в одной — воспоминания главного героя, в другой — его приключения на планете, куда он прилетел в качестве мздо-

имца... Пожалуй, в этот раз переводчикам, выполнившим свою работу очень средне, можно лишь посочувствовать.

Итог: что самое обидное — и автор талантливый, и в роман он вложил несколько интересных фантастических допущений. Но, боже мой, как же все уныло и тягомотно у него получилось!

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

ОЦЕНКА МФ **6**

Владимир Пузий

ТОРЖЕСТВО ПОСРЕДСТВЕННОСТИ

БРАЙАН РАКЛИ. РОЖДЕНИЕ ЗИМЫ
BRIAN RUCKLEY. WINTERBIRTH

Эпическое фэнтези

Роман ● **Переводчик:** *Н. Баркова* ● **Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2007* ● **Серия:** *«Век дракона»* ● **510 стр.** ● **3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Джордж Р. Р. Мартин, цикл «Песнь льда и пламени»

Похоже, дела на родине Толкина обстоят невесело. Иначе сложно объяснить с какого перепугу журнал Locus окрестил роман шотландца Брайана Ракли «Рождение Зимы» лучшим дебютом 2006 года в британской фантастике. Впрочем, журнал-то американский: может, его обозреватели таким образом пытаются «опустить» заокеанских конкурентов?

Есть мир, как бы основанный на британском фольклоре. Местные боги создали пять рас с идиотскими названиями. Как водится, расы передрались, боги разобиделись и сгинули незнамо куда. Людишки стали жить-поживать, продолжая активно резать друг друга. В мире господствуют кланы, известные как Истинная Кровь. Почти два века назад Крови раскололись на религиозной почве: сторонники новой веры, Темного Пути, были изгнаны. И вот Темный Путь, вступив в союз с нечеловеческим кланом Белой Совы (типа эльфами) и коварным колдуном-полукровкой, возвращается, дабы отомстить. Далее начинается глобальное мочилово с активным участием героев романа, главный из которых — 16-летний Оризиан, племянник тана Крови Ланнис.

Это интересно

Брайан Ракли заявил, что его цикл абсолютно точно будет трилогией. Ныне он дописывает второй том Bloodheir, который должен выйти весной 2008 года.

Что можно сказать по прочтении сего опуса? Довольно заурядное подражание знаменитому циклу Джорджа Мартина. Мартину ныне подражают многие, однако наиболее талантливые все же пытаются вставить в книги оригинальные идеи и сюжетные повороты. О Ракли этого не скажешь. Хотя и плохим его роман не назовешь. Более того, если бы он вышел под именем Бориса Раклина из Саратова или Тамбова, автора тут же окрестили бы надежей русской фэнтези-эпопеи. Зуб даю! Но на фоне англоязычных грандов, даже просто мастеровитых ремесленников Ракли явно теряется. Сюжет вторичен, герои выписаны поверхностно, а мир никак не желает оживать. Очень мешает и отсутствие глоссария. Возможно, негативному восприятию романа способствует не совсем внятный перевод: точнее, у книги отсутствует лите-

ратурный редактор. Однако сюжет переводом не испортишь, а здесь и он не радует...

Итог: ура! Не только в России «зауряд-ботва» пользуется спросом! Хваленые англичане тоже не без греха. А может, за спиной Ракли маячит зловещие тени могущественного Ордена Иллюминатов? Дэна Брауна сюда!

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

ОЦЕНКА МФ **6**

Борис Невский

АЛЕКСЕЙ ВИТКОВСКИЙ
ВИТЯЗЬ. ВЫБОР ВОИНА

Скандинавское фэнтези, хроноопера

Роман ● **Художник:** *П. Борозенец* ● **Издательство:** *«Крылов», 2007* ● **Серия:** *«Мужской клуб»* ● **784 стр.** ● **5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Александр Мазин «Варяг», «Место для битвы»
- Елизавета Дворецкая «Огненный волк», «Лес на Той Стороне»

Десятый век. Ладога и Белоозеро, Ольбард Синеус и Стурлауг Трудолюбивый, викинги и варяги, русы и весь... и в этот котел попадает сбитый в 1942 году над Баренцевым морем советский летчик. Да как: буквально на головы сваливается! На глазах у князя и его дружины выпадает из врат Вальхаллы эдаким подарочком богов: вынимай из вод морских, принимай на службу и радуйся новому воину! Тем более воин оказывается не последнего разбора. Не раз князю жизнь спасет, принесет не одну победу. А там и сам вождем станет...

Поначалу не вполне понятно, зачем для типичного славяно-скандинавского романа понадобился персонаж из нашего времени, да еще и военный летчик. Единственной видимой причиной кажется желание автора «подыграть» герою, эффектным появлением облегчить «человеку с Неба» вписывание в достаточно агрессивное к чужакам общество — и, возможно, путь наверх. Но вот остается позади шок перемещения, и сын белоказака, Герой Советского Союза капитан Александр Савинов начинает сравнивать два мира. И начинается самое интересное. Эйфория от чудесного спасения, обретения новой жизни и новых друзей сменяется непониманием, а то и неприятием того, что для этого мира естественно и не вызывает вопросов. Отношение к своим и чужим, к пленному врагу и пленной женщине, к семье и к мести — слишком во многом Сашкино мировоззрение отличается от принятого здесь. Ловушки непривычности подстерегают Олексу везде: от простого похода на торг до невольного убийства, от свадьбы и побратимства до ритуальной перуновой пляски и смертных боев. Что-то придется принять, что-то захочется изменить — но для этого надо приобрести некоторый вес в местных политических раскладах. Стать не просто своим — а незаменимым и уважаемым.

Однако есть у Савинова проблемы и более насущные. Прежде чем менять этот мир и даже прежде чем здесь обживаться, Сашке нужно укротить пробудившийся в нем медвежий дух — иначе, став берсерком, он обречен погибнуть. А есть еще и родной мир, который не хочет отпускать до конца — и рано или поздно затянет обратно, к окончательной смерти. Обе проблемы решаются лишь обретением полной власти над собственным духом — а для этого Сашке-Олексе придется немало потрудиться, и лишь помощь побратимов и любимой поможет в итоге одержать победу. Дружба и любовь привязывают Олексу к новой жизни — и еще осознание той нехитрой истины, что его воинский долг перед Родиной остается прежним и здесь. Савинов понимает вдруг, что оказался в той точке русской истории, откуда растут долгие распри между князьями, потеря исконно славянских земель на севере, долгое монголо-татарское иго, отставание от Европы... Предотвратить сейчас междоусобицы, сплотить разрозненные роды и племена в единый народ под сильной рукой единого для всех князя — и скольких бед в будущем удастся избежать! Перспектива тем более заманчивая, что кандидат на такого правителя есть — юный Святослав, стоящий в самом начале своего княжения. Усобицы, которые возникнут уже при его сыновьях, надо предотвратить — вот та цель, та почти непосильная сверхзадача, которую ставит перед собой Сашка. Вот только путь к ней долгий, и в этой книге показано лишь начало его...

Созданный Витковским гибрид славяно-скандинавского фэнтези и хроноопера с намеками на альтернативную историю интересен еще и двойным временем действия — не только «там», но и «здесь», в прошлом нашей страны — и в «современном» прошлом героя. Автор показывает самые трагические страницы века двадцатого — и смутную пока возможность перекроить историю так, чтобы они не настали вовсе. Избавление от бед его герой видит в сильной Российской империи, имеющей вес и авторитет в мировой политике. И вместе с тем — перед нами гимн личной свободе, зависящей только от мужества и воинского мастерства героя, в противовес «почетной обязанности» быть винтиком государственной машины. Противоречие? Как знать. По мне, довольно-таки показательно, что и «точка расхождения» с реальным миром, достаточно далекая от дней сегодняшних, и предполагаемый путь создания Великой Империи вызывают в памяти Ордусь Хольма ван Зайчика. По-настоящему великое государство смогут построить лишь сильные и свободные люди.

Итог: очередная попытка переиграть историю, правда, едва намеченная: больше на уровне «а что, если?» и «надо бы попробовать», чем «я сделаю это!». Тем не менее, российско-имперская позиция автора видна вполне отчетливо и наверняка найдет немало сторонников. Те же, кому не слишком интересны имперские планы начинающего прогрессора, смогут приятно провести время, разделив с героем его приключения.

Автор о герое

«Я долго выбирал главного персонажа для «Витязя». Если сделать его десантником — банально и нереально. Представьте себе человека, который два года чистит картошку, а потом попадает в мир, где люди с детских лет владеют оружием! А он их, как щенят, «раскидывает». Это смешно! Сравниться с теми воинами могут только наши современники — профессионалы высокого класса из спецподразделений. Я постарался «отправить» к викингам человека, который обладает потенциалом не меньшим, чем тамошние обитатели. Летчик-истребитель Александр Савинов — это сверхчеловек. У него абсолютное зрение, реакция, успешный опыт начала войны. У моего героя есть прообраз — военный летчик Борис Сафонов. Помимо всех этих качеств, он одинаково владел обеими руками. И гибель произошла при загадочных обстоятельствах.»

ЦИТАТЫ

- «Воин, со связанными руками убивший врага, вооруженного мечом, не умрет как свинья! Принесите его оружие!» (Лекша).
- «Предположим, родятся у нас с Яринкой дети. А там и до внуков недалеко... Как я буду смотреть на них, если знаю, что через две сотни лет... или через три?.. придут монголы. И ляжет эта земля прахом» (из мыслей Савинова).

Присутствуют

- известные по легендам персонажи
- бои на суше, на море и в воздухе
- НКВД

Отсутствуют

- неведомые боги
- тайные Ордена
- нечистая сила

СЮЖЕТ	9
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 8

Алла Гореликова

ИЭН УОТСОН. БЛУДНИЦЫ ВАВИЛОНА
IAN WATSON. WHORES OF BABILON

Киберпанк, научная фантастика

Роман ● **Переводчик:** *С. Самуйлов* ● **Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2007* ● **Серия:** *«Альтернатива. Фантастика»* ● **320 стр.** ● **3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Роджер Желязны «Князь света»

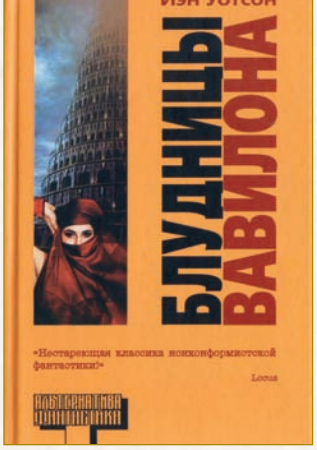
Во все века люди мечтали об идеальном городе: городе-мире, густой смеси языков и времен, культур и нравов, где, тем не менее, жилось бы привольно и правильно. Вместе с человечеством эта мечта взрослела и менялась, и нынешние фантасты создают более приземленные и высокотехнологичные модели.

А уж такому парадоксальному писателю, как Иэн Уотсон, сам бог велел довести этот принцип до крайности! Какой бог? Мардук, разумеется! Ведь город, где предельно идеальное сливается с предельно же греховным, — Вавилон! Город универсального языка и город величайшей гордыни — каким же он будет, если воссоздать его с помощью современных технологий?

Цель дорогостоящей ролевой игры — попытка гибнущей американской цивилизации познать самое себя. Правила суровые: если живешь в Вавилоне, то никаких чипсов и машин, никаких разговоров о ядерных бомбах, США и прочих тенях из *будущего*, которое отныне для тебя стало *прошлым*. Тебя с помощью мнемотехник обучат древнегреческому, а если захочешь остаться навсегда, — то и вавилонска, как культурно-темпоральные эмигранты пытаются выжить в жестоких «Вратах бога», ученые 21 века предотвратят гибель западной цивилизации...

Увы, идея оказывается ярче и интересней, чем ее воплощение. Главный герой «Блудниц» — молодой человек Алекс, не слишком сообразительный и не очень опытный в житейских делах. Воспитанный в некоей коммуне, он приезжает в Вавилон скорее из протеста против принципов, которые исповедовали его собратья. В городе с ним происходит ряд событий: он находит таинственную инфо-кассету, его подставляют, он видится с самим царем (точнее, с человеком, играющим Александра Македонского), становится гражданином Вавилона и рабом хорошенькой девушки... Все это в меру интересно читать, но в какой-то момент Уотсон перестает «раскручивать» идею города-модели и концентрирует внимание на похождениях Алекса. В финале перекос выправляется, последние страницы безусловно хороши, но впечатление, что это лишь растянутый до размеров романа рассказ, остается.

Итог: книга интересная, но до шедевра не дотягивает. Тем не менее прочесть стоит.



Уотсон в России

Это не первый роман Уотсона, изданный на русском. Раньше у нас выходили книги «Внедрение» и «Книга Звезд» (рецензия на последнюю — в майском «МФ» за 2005 год).

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

ОЦЕНКА МФ 7

Владимир Пузий

НА ОДНОЙ ШЕСТОЙ, ПЕРЕД РАЗВАЛОМ...

ВЛАДИСЛАВ РУСАНОВ
БРОНЗОВЫЙ ГРИФОН

Приключенческое фэнтези

Роман ● **Художник:** *В. Бакшеев* ● **Издательство:** *«Крылов», 2007* ● **Серия:** *МК-fantasy* ● **352 стр.** ● **6000 экз.** ● **1-ая книга цикла**

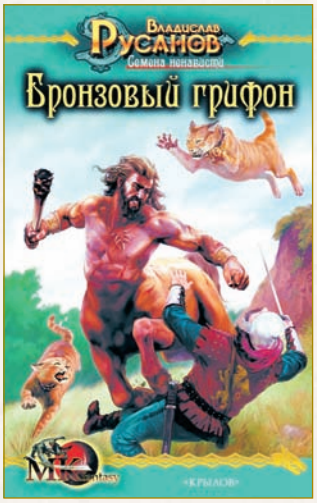
ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Владислав Русанов «Окаянный груз»

Окончание учебы для студента — праздник не меньший, чем для гвардейца — получение звания. Новый статус нужно как следует отметить! Вот только кто ж знал, что для двух развеселых компаний торжество окончится дракой в борделе? А дальше — одним разжалование, другим — тюрьма и каторга. Правда, у империи впереди война, можно податься в волонтеры...

Есть писатели, для которых погружение в вымышленный мир — способ отвлечься от сегодняшних проблем. Есть и такие, для кого широкие возможности этого жанра — лишь способ заострить внимание на каких-то аспектах реальной жизни. Владислав Русанов — из вторых. Современная политика, недавняя история все сильнее отражаются в его творчестве. Вот и новый цикл откровенно базируется на параллелях с развалом СССР. Причем по тексту раскиданы подсказки: от известной старшему поколению со школьной скамьи «одной шестой части суши» до пресловутой «тюрьмы народов» и звездно-полосатого флага главного врага, от бровастого императора до почти всесильного тайного сыска.

Мне кажется, люди разных поколений, открыв «Бронзового грифона», будут читать две непохожие книги. Для тех, кто помоложе, — приключения бывшего студента Антоло и бывшего гвардейца Кира, начало войны, шпионская интрига. Но тех, кто не просто застал СССР, а успел пожить в этой стране, роман зацепит другим. За философскими раздумьями старого сыскаря, за едкими мыслями главы заговорщиков, за разглагольствованиями завербованного тайным сыском мошенника легко читается авторская горечь — понятная, я думаю, людям старшего поколения.

Итог: книга для тех, кому нравится неспешность повествования, «академическая» манера подачи информации, в меру острый сюжет и параллели с современностью.



ЦИТАТА

Что ж это за напасть такая? Из-за него один друг погиб, а еще четыре судьбы так изломались, что никакой мастер не починит. И ни один гороскоп из тех, которые они составляли вчера, не предсказывал каторги, позорного столба, нищеты. Или врут все гороскопы?

— У тебя что по гороскопу выходило? — словно подслушал его мысли т'Гуран.

— Успех, победы в сражениях. Я должен свергнуть двух королей и одного возвести на престол, — без утайки отвечал табалец. Стукнул кулаком по колену. — Какая глупость!

— Интересно... А я нагадал себе смерть от огня. А перед этим — великую смуту, скитания и борьбу за власть.

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ 7

Алла Гореликова

ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА

Ироническое славянское фэнтези

ВЛАДИМИР ПУЧКОВ
ЧЕРТОВСКИЙ ПЕРЕПОЛОХ

Роман ● **Художник:** *Л. Клепакова* ● **Издательство:** *«Альфа-книга», 2007* ● **329 стр.** ● **7000 экз.** ● **Продолжение книг «На службе у Кощея», «Тень великого канцлера»**

СЕРГЕЙ ПЛАТОВ
РЫЖЕЕ ПРОРОЧЕСТВО

Роман ● **Художник:** *И. Воронин* ● **Издательство:** *«Альфа-книга», 2007* ● **409 стр.** ● **7000 экз.** ● **Продолжение книг «Собака тоже человек!», «Собака снова человек!»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- мультфильмы «Алеша Попович и Тугарин Змей» (2004), «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» (2006)

Ироническое фэнтези в псевдославянском антураже занимает в нашей фантастике приблизительно такое же место, как детективы в мягкой обложке — во всей остальной отечественной литературе. Впрочем, это не значит, что любой нормальный читатель будет воротить нос от «гой-еси» и «добрых молодцев». Для интереса мы взяли с книжной полки два томика, вышедших в «юмористической» серии издательства «Альфа-книга», и провели сравнительный анализ.

Наверное, не стоит уточнять, что историческая достоверность миров ограничивается несколькими устойчивыми фразочками, по мнению ряда современных авторов, бытовавших в древнерусской речи. А вот к проработке фэнтезийной вселенной подход у авторов разный. Владимир Пучков описал не только псевдо-Русь, но смежные государства, причем разбросал по тексту множество деталей мира. Сергей Платов же ограничился столицей и ее окрестностями, хотя и мелких деталей в его книге хватает. Но в целом оба мира — с одного куста (развесистой клюквы, не иначе) ягоды.

В главных героях «Чертовского переполоха» ходят три былинных богатыря и витязь Яромир — признанные спасители отчизны от козней чертей и прочей нечисти. Силы у воинов хоть отбавляй, и помахать кулаками они не прочь. Герой «Рыжего пророчества» могущественный светлый маг Даромир, напротив, предпочитает решать вопросы с помощью мозгов. В то время как богатыри Пучкова открыто признают, что думать — не их стезя, волшебник Платова все время нахваливает свой ум, однако даже не очень проницательный читатель может наперед угадать, к какому умозаключению придет Даромир. Пожалуй, только в одном герои обоих писателей сходятся: и богатыри, и маг одинаково охочи до выпивки, а приключаются походя, между пьянками. Тревожная особенность для национального героя, не находите?

Сюжеты книг непохожи. Яромир сотоварищи отправляется на Курсы государственных богатырей (КГБ) и походя спасает царство от козней нечистой силы. А на родственников Даромира нападет неизвестный черный маг с одной ему ведомой целью, поэтому на протяжении всей книги герой занимается спасением родни и борьбой со злодеем. Размах, как видите, у Пучкова побольше, да и читать его роман интереснее. Кроме того, если концовка «Рыжего пророчества» просчитывается приблизительно на первой трети книги, то сюжет «Чертовского переполоха» держит в напряжении почти до финала. Пара логических неувязок также не прибавляют очков Платову.

Оба автора используют «фирменные» приемы. Так, Владимир Пучков нередко коверкает слова, в итоге чего появляются Суждаль, пароезд и т. п. Часто подобные выверты смотрятся комично. А в каждой книге Сергея Платова о приключениях Даромира главный герой некоторое время бегает в шкуре животного.

Итог: обе книги предназначены лишь для того, чтобы убить пару вечеров. Однако от «Чертовского переполоха» остается побольше приятных впечатлений.

ЦИТАТЫ

● — А чтой-то у вас нечисти так много?! — не выдержал Вали. — У нас тоже есть, но не до такой же степени!
— А вы чего хотели? — усмехнулся Гаркуша. — У нас на Руси завсегда так. На одного человека по два упыря приходится. Это не считая чертей и кумарцев. Специфика. Трудные условия. Не всякий может остаться человеком...

(«Чертовский переполох»)

● — От продвинутого колдовства высокой степени бурый цвет квачей не спасает, — признал я и поспешил уточнить. — Но их шкура, словно зеркало, ловит и возвращает заклинание тому, кто его наложил, к тому же изрядно усиленное. То есть хочешь шарахнуть по нему боевым заклинанием, будь готов, что оно тут же ударит по тебе самому. В общем, изощренная форма самоубийства.
— Получается, они практически неуязвимы? — уточнил Федор.
— Да, — кивнул я. — У нас в скиту даже выражение такое ходило: ты, мол, чего, обурел совсем?

(«Рыжее пророчество»)

Что было раньше

И «Чертовский переполох», и «Рыжее пророчество» — третьи части сериалов. А чем же раньше занимались святорусские богатыри и белый маг?

Яромир сотоварищи спасли Русь от нашествия нечисти, а также вызволили из заключения короля Артура, победили Великого Деформатора, который хотел завоевать весь мир, и выиграли первый приз на Евроведьменье.

Даромир же мир не спасал. Белый маг приключался в Кедровом скиту, превращался в дворового пса Шарика, а получив диплом, боролся против личных врагов.

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 оставляться без оценки.

ЧЕРТОВСКИЙ ПЕРЕПОЛОХ

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

РЫЖЕЕ ПРОРОЧЕСТВО

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

Александр Прытков

АЛЕКСЕЙ БЕССОНОВ
ПРОЙДЯ СКВОЗЬ ДЫМ

Космическая опера

Роман ● **Художник:** *Лео Хао* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2007* ● **Серия:** *«Абсолютное оружие»* ● **384 стр.** ● **15000 экз.** ● **Продолжение книг «Змеи Эскулапа» и «Стратегическая необходимость»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Сергей Лукьяненко «Танцы на снегу»
- Александр Евтушенко «Под колесами — звезды»
- Алексей Калугин «Мятеж обреченных»

После трехгодичного перерыва Алексей Бессонов вновь вернулся к циклу «Миры Конфедерации». В романе «Пройдя сквозь дым» мы встретимся с хорошо знакомыми героями: доктором Андреем Огоновским, нежданно-негаданно получившим звание легион-генерала медицинской службы, и униг-генералом Виктором Ланкастером, десантником, который во время последней войны командовал частями, усмирявшими мятежные человеческие планеты. На сей раз перед заслуженными воинами стоит непростая задача: в составе небольшой группы проникнуть на неприсоединившуюся к Конфедерации планету, где правят фанатичные клерикалы, поклоняющиеся давно сгинувшим инопланетянам, и сыграть роль прикрытия для исследователей, изучающих местный природный феномен. Дело в том, что одной из областей планеты Трайтеллар управляет давний товарищ и соратник Огоновского Халеф, сумевший худо-бедно наладить жизнь в стране после разрушительного религиозного путча. И именно здесь расположены спонтанно открывающиеся каналы, ведущие в параллельные миры. Из одного в нашу вселенную заносит существ, не приспособленных для жизни на кислородных планетах, из другого — гнилые бревна, из третьего — странный бомбардировщик с мертвыми представителями неизвестной расы на борту...

Сюжет получился чрезвычайно запутанным — возможно, даже чрезмерно. С одной стороны, встреча представителей Конфедерации и жителей планеты Трайтеллар уже обещает ряд острых моментов. Конфедераты с их преклонением перед законом, высокоразвитыми технологиями и правительственным Сенатом напоминают идеализированных римлян времен расцвета Республики. В этом контексте неприсоединившиеся воспринимаются либо как враги, либо как непредсказуемые варвары. Для тех жителей Трайтеллара, которые готовы сотрудничать с Конфедерацией, Огоновский и Ланкастер, выглядящие в свои семьдесят лет едва на сорок, служат живым примером того, что высокоразвитая цивилизация может дать своим полноправным гражданам. Но есть еще и жрецы, мутящие воду и готовящие грандиозную провокацию против гуманитарной миссии Конфедерации, и тысячи запуганных клерикалами людей, не представляющих другой жизни, и местные царьки-самодуры, которым сам черт не брат... В общем, уже весело. С другой стороны, героям книги приходится налаживать отношения и с обитателями параллельного Трайтеллара, которые сильно отличаются от людей — хотя бы тем, что произошли не от приматов, а от хищников. Кроме того, они обладают любопытными паранормальными способностями, которые вполне можно использовать в оборонных целях. Стоит подчеркнуть, что события романа происходят в год очередных выборов в Сенат, а конфедераты очень трепетно относятся к соблюдению гражданских свобод, так что случись на неприсоединившейся планете дипломатическое осложнение, генералов не спасут ни погоны, ни награды, ни былые заслуги перед человечеством. Приходится им «проскальзывать меж струйками», как Анастас Иванович Микоян в известном анекдоте. Такой вот получился у Бессонова головоломный шахматный этюд — или, если угодно, уравнение с кучей неизвестных.

Напоследок — камень в огород литературного редактора: книгу все-таки не мешало бы вычитать повнимательнее. Понятно, что Бессонов пишет грамотно и гладко, тут легко расслабиться... И пропустить, например, фразу, в которой персонаж «кивает головой». В романе «Пройдя сквозь дым» таких моментов совсем немного, но тем сильнее бросается в глаза каждая мелкая ошибка, каждый ляп.

Итог: харьковчанин Алексей Бессонов, в силу обстоятельств временно обосновавшийся в Санкт-Петербурге, — один из тех немногочисленных авторов, благодаря которым держится на плаву наша современная «космическая опера». Да, он не ищет новые пути в потемках, то и дело упираясь в очередной тупик, но честно и уверенно следует традициям, насчитывающим не одно десятилетие. На ином литературном уровне, конечно, чем Эдмонд Гамильтон или «Док» Смит, он обыгрывает те же архетипы, что и классики фантастики 20 века. Хотя арсенал литературных приемов у Бессонова, безусловно, гораздо шире, нежели у авторов, закладывавших основы жанра, — хотя бы в силу того, что сама «космическая опера» за сто без малого лет прошла долгий и непростой путь.

Это интересно

На сайте ***fantlab.ru*** Алексей Бессонов рассказывает, почему отдал предпочтение «звездолетной» НФ: «В силу рано сформировавшегося стереотипа «романтики звезд» совершенно не умею и не люблю писать о колдунах, драконах и достопочтенных джентльменах с длинными ножиками. Более того, к фэнтези в целом отношусь со снисходительной брезгливостью. Единственный герой данного жанра, который вызывает у меня искреннюю симпатию, — неистребимый ведьмак Геральт, вышедший из-под пера Анджея Сапковского».

ЦИТАТА

— ...У вас стоимость самолета ненамного ниже стоимости экипажа, а у нас — подготовка, жалованье и пенсия семье одного отдельно взятого унтер-офицера — бортинженера ВКС, — наоборот. Стоимость машины составляет полпроцента от этой суммы... То есть жизнь этого унтера дороже, чем двести таких машин. Жизнь лейтенанта-командира — приблизительно две тысячи. Я не желаю давить на вас, коллеги, — я полагаю, что имею право называть вас именно так, но вы должны знать, что громадный линкор упрощенных серий мы собираем менее чем за пятьсот часов. Катер, подобный этому, — минимум за три. Поэтому раненого унтера обрабатывает автоматический доктор и выбросит, в случае необходимости, тоже автомат. Если, конечно, унтер не примет решение идти в атаку...

Присутствуют

- параллельные миры
- звездолеты
- враждебные и дружественные инопланетяне

Отсутствуют

- «маленькие люди»
- нерешительные офицеры
- слабые противники

СЮЖЕТ	8
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Василий Владимирский

ДМИТРИЙ КАЗАКОВ
УДРАВШИЕ ИЗ АДА

Юмористическое фэнтези

Роман ● **Художник:** *Е. Деко* ● **Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2007* ● **Серия:** *«Звездный лабиринт»* ● **379 стр.** ● **6000 экз. (в двух сериях)** ● **Продолжение книг «Укротители демонов» и «Грязная магия»**

Над чем можно посмеяться? Возьмите «Удравших из ада», и вы поймете, что настоящему шутнику особый повод не нужен. Казаков высмеивает все, что под руку попадется.

Где-то в лоскутной реальности находится великий город Ква-Ква. Здесь имеется все, что есть в нашем мире: университет и трущобы, городская стража, напоминающая героев известного ментовского телесериала, рынки, на которых торгуют лица эльфийской национальности, ынструкции, написанные на «подонковском» языке...

Есть даже мир демонов со своей тюрьмой, откуда с самыми черными намерениями сбегает заключенный. Беглеца пытаются поймать все кому не лень: героические студенты и самовлюбленный маг-одиночка, спевшиеся в честь такого случая жрецы религиозных культов и городская стража, даже демон-спецагент. Кому улыбнется удача? Даже если вдруг не заметите ответа на этот вопрос — не беда. Весело проведете время.

Итог: книжка написана простым, даже простецким языком и прекрасно убивает время в метро, автобусе, очереди к зубному врачу, приемной президента и прочих скучных местах. Вот только есть для автора хоть что-то святое, над чем он постеснялся бы издевнуться? Кажется, нет.

ОЦЕНКА МР 6

Алексей Гравицкий

ЧТО НАМ СТОИТ МИР СПАСТИ?

МИХАИЛ ВЫСОЦКИЙ
НОВОРУССКАЯ БАЛЛАДА

Ироническое фэнтези, путешествия между мирами

Роман ● **Художник:** *Л. Клепакова* ● **Издательство:** *«Альфа-книга», 2007* ● **343 стр.** ● **7000 экз.**

Верховный вампир Олег решил отдохнуть от своей жены (по совместительству — верховной ведьмы). Поэтому он поймал попутку и уехал из Киева. Попутчиками оказались «братки» Толян и Колян. Как водится, свернули они в лес и попали в другой мир. Там обнаружились старые друзья Олега (ни много ни мало славянские боги) и его же старые враги — Горыныч и Соловей-разбойник. Да к тому же объявился и неизвестный Черный маг. Вот и пришлось Олегу спасать параллельный мир, а помощниками ему стали «братки» да богатырь с волхвом...

Несмотря на то что и сюжет, и прочие составляющие книги довольно неплохи, в целом роман вызывает больше отрицательных эмоций. Уж очень все смотрится неестественно даже для фантастики. Главный герой, для которого спасение мира чуть не официальная работа, выглядит крайне неправдоподобно. Это он разрушил Атлантиду и убил Александра Македонского. Это он то и дело пополнял знакомыми пантеон славянских богов. Он же указывает Сварожичам, что надо делать. В общем, Супермен, Бэтмен и прочие Люди Икс нервно курят в сторонке.

Итог: книга о вампире — неоднократном спасителе мира. Хоть сейчас берись за карандаш и рисуй комикс.

ОЦЕНКА МР 5

Александр Прытков

ВИТАЛИЙ БОДРОВ
КРОВЬ ТИТАНОВ. КОЛЬЦО ИЗ ЧИСТОГО ДЕРЕВА

Юмористическое фэнтези

Роман ● **Художник:** *И. Воронин* ● **Издательство:** *«Альфа-книга», 2007* ● **376 стр.** ● **7000 экз.** ● **Продолжение книг «Неизведанные пути» и «Шутки судьбы»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- большинство образчиков юмористического фэнтези

Что же еще нужно для счастья храброму Аргенталю, ученику мага Мастера Лура, победителю коварного колдуна Сугудая? Казалось бы, все у него есть: замок, пожалованный королем за заслуги перед отечеством, красавица невеста и куча верных друзей. Ан нет! Не сидится ему на месте, приключения подавай. А тут к собрату по оружию то самое оружие и пропало. Вернее, не пропало, а расколдовалось. И теперь вместо того, чтоб быть говорящей секирой в руках варвара Нанока, скитается где-то по миру племянница бога зла Блина, давным-давно превращенная дядюшкой в боевой топор. Вот и пришлось магу-недоучке отправляться на поиски малахольной девицы. А тут еще собирается проснуться и уничтожить весь мир великий и ужасный Корраан, остановить которого может только легендарный эльфийский артефакт — деревянное кольцо. В общем, скучать героям не придется.

«Кольцо из чистого дерева» — третья книга из цикла Виталия Бодрова «Кровь Титанов», потому и читать ее дение сложновато. Часть описаний упущена, но общая картина, в принципе, вырисовывается довольно четко. В романе довольно стандартный набор персонажей: маг, его очаровательная ученица, эльф, варвар, парочка оболтусов (один из которых — русский богатырь с лексикой «нувориша», а второй — болтливый волшебник), а также тролль, гномы и прочая фэнтезийная нечисть. Местами произведение напоминает длинный анекдот, местами — компьютерную игру вроде «Героев меча и магии». Сюжет тоже традиционный: герои скитаются по свету, на их пути возникают всяческие преграды, которые они тут же с легкостью преодолевают.

Итог: выискивать какие-либо серьезные или поучительные моменты в книге бес-

смысленно — это очередная развлекаловка, которая все же оставляет приятное впечатление. Непонятно только, какое отношение к команде Таля имеет вор по имени Лень, собирающий королевские регалии? Что ж, надеемся, что автор все же расставит все точки над *i* в продолжении сериала.

ЦИТАТА

— Бляха-муха! — ахнул граф Деран.

Да, это была она, знаменитая королевская бляха в виде мухи. Носящий ее имел право говорить от лица короля, судить и миловать, руководить и направлять, а также бесплатно пить пиво в придорожных харчевнях.

СЮЖЕТ	6
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ 6

Анастасия Кара

БЕЗУДАРНАЯ КОНЦОВКА

ПОЛ ДИ ФИЛИППО. НЕЙТРИННАЯ ГОНКА
PAUL DI FILIPPO. NEUTRINO DRAG

Фантастика, сатира

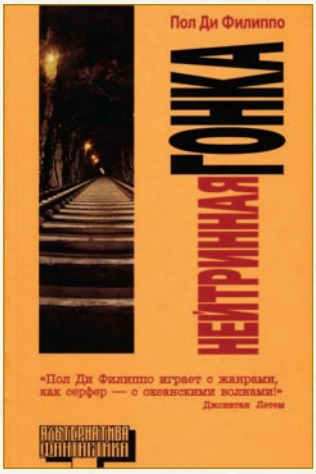
Рассказы ● **Переводчики:** *А. Бушуев, М. Клеветенко, А. Криволапов* ● **Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2007* ● **Серия:** *«Альтернатива. Фантастика»* ● **480 стр.** ● **3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Харлан Эллисон «Все звуки страха»
- Нил Гейман «Дым и зеркала»
- Брайан Олдисс «Суперигрушек хватает на все лето»

Пол Ди Филиппо — писатель довольно необычный для современной англо-американской фантастики. Начать с того, что в его библиографии основное место занимают вовсе не романы, а средних размеров новеллы, хотя их число и не столь велико, как, например, у Харлана Эллисона. Многие из произведений Ди Филиппо связаны тематически, но хватает и разрозненных рассказов. Именно из таких текстов состоит ретроспективный сборник 2004 года «Нейтринная гонка», вышедший недавно в России.

К сожалению, годы первоиздания рассказов не указаны, но, судя по предисловию и авторским комментариям, перед нами панорама творчества писателя от самых ранних сочинений и до вещей, написанных сравнительно недавно. Объединяет их только одно: почти везде действие происходит в наши дни и в нашем мире. Больше ничего общего: одни рассказы написаны прежде всего ради атмосферы («Осенний гость»), другие — ради последней фразы («Эффект Муна-Боннема»), третьи представляют собой едкую социальную сатиру («Баллада о Салли НутраСвит (ТМ)»). На мой взгляд, самое слабое место в прозе Пола Ди Филиппо — отсутствие неожиданных ударных концовок: обычно уже к середине рассказа понятно, куда клонит писатель. Поэтому наиболее любопытные его произведения — либо стилизации (лучшие из них вошли в сборник «Потерянные страницы», но и здесь есть парочка), либо почти бессюжетные зарисовки вроде «Моей жизни с гигантами» или «Надеюсь, и они тоже».

Несколько соображений по поводу перевода. С одной стороны, русским языком переводчики «Нейтринной гонки» владеют куда лучше, чем многие из их коллег, работавших над книгами серии «Альтернатива». С другой стороны, творчеством Томаса Пинчона А. Бушуев явно не интересовался, иначе знал бы, что название романа *The Crying of Lot 49* традиционно переводится на русский как «Выкрикивается лот 49», а не «Плач по лоту №49».



Итог: если вас интересует взгляд на причуды Вселенной неангажированного эксперта, критично воспринимающего реальность и обладающего богатой фантазией, «Нейтринная гонка», несмотря на предсказуемость развязок, почти наверняка придется вам по вкусу.

ЦИТАТА

Вселенная, какой мы ее себе мысленно представляем, не просто странное место. Она странна даже больше, чем мы способны себе вообразить.

(Из авторского предисловия)

СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	6

ОЦЕНКА МФ 7

Василий Владимирский

КЛАЙВ БАРКЕР. КНИГИ КРОВИ I-II
CLIVE BARKER. BOOKS OF BLOOD, VOL. I-II

Сплаттерпанк

Сборник ● **Переводчики:** *М. Массур, М. Галина, В. Филипенко* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2007* ● **Серия:** *«Клайв Баркер»* ● **432 стр.** ● **5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- некоторые произведения Ричарда Лаймона, Рекса Миллера, Джона Ширли, Нэнси Коллинз.

Что такое сплаттерпанк? В 1987 году критик Дэвид Шоу впервые употребил этот термин, чтобы охарактеризовать рассказы британского автора Клайва Баркера. Сплаттерпанк — вид литературы ужасов, где подчеркнуто гротескная фантазия соседствует с натуралистическими сценами кровавого насилия. Это урбанистический ужастик, действие которого происходит в современном мире, чаще всего в декорациях больших городов. Персонажи описаны бегло, временами откровенно схематично. Как правило, они маргиналы (потому и панк!), социопаты или просто отмороженные злодеи. Большинство произведений мистические или фэнтезийные, немало и ужасных историй о «подвигах» маньяков. Смерть, насилие, ужасы подчеркнуто отвратительны и носят фетишизированный характер. Среди предшественников направления обычно называют странные фантазии Уильяма Берроуза и Харлана Эллисона. Элементы сплаттерпанка используют известные авторы «кислотного» мейнстрима Брет Истон Эллис, Чак Паланик и Рю Мураками. Но именно «Книги крови» Клайва Баркера, которые невозможно подогнать под привычные схемы триллера, саспенса и хоррора, послужили причиной появления термина и направления «сплаттерпанк».

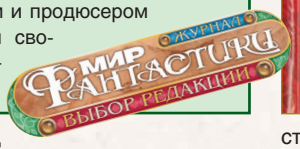
В выпущенный «Эксмо» том вошли два начальных сборника «Книги крови», всего — 11 больших рассказов (или маленьких повестей). Никаких претензий к качеству издания нет. Оформление приятное, перевод отменный. Что до содержания...

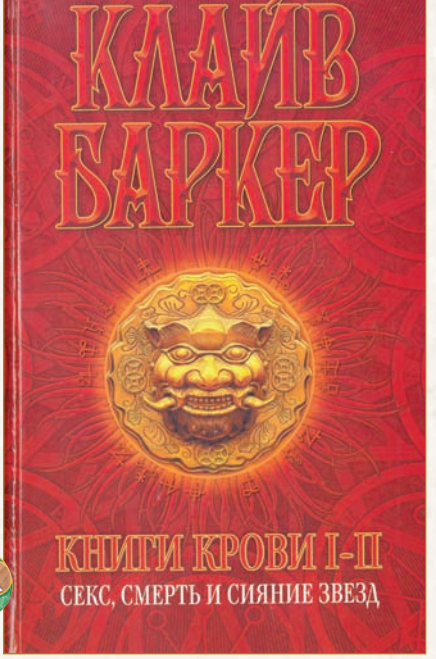
ЦИТАТЫ

- Не тратя больше слов, Мясник нанес удар. Широкое лезвие стремительно рассекло воздух, но Кауфман успел отступить, и оружие Мясника, лишь распоров рукав его пиджака, с размаху погрузилось в голень пуэрториканца. Под весом тела глубокий надрез стал быстро расползаться. Открывшаяся плоть походила на свежий бифштекс: сочный и аппетитный.
- Зрелище было эффектным — повсюду кошачьи мозги, шерсть, внутренности.
- «Мама! Меня скормили свинье. Не верь, если они тебе скажут, что я никогда не любил тебя или что я сбежал. Это неправда. Они скормили меня свинье. Я люблю тебя. Томми».
- Джуд двигался, Джуд поворачивался, Джуд давал жизнь новым существам. В его животе копошились черви, а лисицы дрались за его сладкую плоть. Все произошло быстро. Кости пожелтели и рассыпались; то, что когда-то наполнялось дыханием и мыслью, стало пустым местом. Тьма, свет, тьма, свет. Их чередование не прервалось его именем.

Это интересно

- Всего издано шесть «Книг крови», куда вошло 30 повестей и рассказов. Первый том получил Всемирную премию фэнтези.
- Самый первый том «Книг крови», напечатанный в Англии, не привлек особого внимания. Однако Баркер повторил судьбу Толкина. В США книга имела внушительный успех, который подхватили и на родине писателя.
- После того как два его рассказа были неудачно экранизированы, Клайв Баркер решил попробовать силы как режиссер. В 1987 году по собственному сценарию он поставил фильм «Восставший из ада», ставший классикой киноужасов. На счету Баркера-режиссера также фильмы «Ночной народ» (1990) и «Повелитель иллюзий» (1995). Баркер не раз был сценаристом и продюсером экранизаций своих произведений.





То, что «Книги крови» — шедевр литературы ужасов, сомнения не вызывает. Но шедевр не для слабонервных. Потому что, например, в сравнении с шизофреническими фантазмами Баркера кошмары «короля» классического ужаса Говарда Лавкрафта смахивают на детские страшилки про Черную Руку. Баркер по-настоящему страшен. Дело даже не в подчеркнутом натурализме, а в некой общей атмосфере, настроении его произведений. Читая «Книги крови», отчетливо понимаешь: этот парень чертов гений, но в его голове водятся огромнейшие тараканы. Целые полчища тараканов!

То, что происходит с героями рассказов, не укладывается в рамки обычного сознания. Оскорбленные духи пишут свои жуткие повести прямо на человеческом теле («Книги мертвых»). Население небольших городов выстраивает великанов из своих тел («Холмы, города...»). Ад участвует в марафоне на улицах Лондона («Адский забег»). Актеры играют Шекспира толпе мертвецов («Секс, смерть и сияние звезд»)... Однако если бы Баркер попросту пугал читателя выдуманными ужасами, его книги не были бы настолько притягательны. Ведь, чтобы со смаком описать зверства демона или маньяка, особо великого таланта не нужно. Читая рассказы Баркера, понимаешь, что, кроме желания напугать и шокировать, здесь имеется кое-что еще: причудливая форма и временами довольно глубокомысленное содержание. «Нет большего наслаждения, чем страх. Если, конечно, это чужой страх», — подобные сентенции на страницах «Книг крови» кишмя кишат. Черпай горстями — хватит на пухлый том афоризмов.

Баркера неизбежно сравнивают со Стивеном Кингом. Однако если сильная сторона Кинга — в контрасте между обыденной жизнью обыкновенных людей и вторгшимся в нее фантастическим ужасом, то мир Баркера даже не пытается притвориться нормальным и заурядным. Его подспудная нереальность ощущается с самых первых страниц. Клайв Баркер обладает богатой фантазией — это одновременно и сильная, и слабая часть его таланта. Правда, по «Книгам крови» отчетливо видно, что Баркер особо силен именно как новеллист. В романах писателю частенько изменяет чувство меры: его фантазия перехлестывает через край, поглощая содержание и смысл. А вот Баркер-рассказчик выглядит более дисциплинированно, с гениальной легкостью отсекая все лишнее...

Честно говоря, я не люблю ужасы. И не могу сказать, что «Книги крови» доставили мне удовольствие. Но в том, что они написаны невероятно мощно, даже, можно сказать, гениально — у меня сомнений нет.

Итог: однозначный шедевр — читать всем поклонникам ужасов в обязательном порядке. Остальным стоит прочесть для общего развития: а вдруг понравится? Но делать это надо очень осторожно...

Присутствуют

- демоны
- маньяки
- странные фантазии

Отсутствуют

- штампованный ужас
- милосердие
- однозначно положительные герои

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

ОЦЕНКА МФ **9**

Борис Невский

ЛЕОНИД КАГАНОВ
ДЕФИЦИТ БЕЛКА

Фантастика, сатира

Повести, рассказы ● Издательства: *«АСТ», «Хранитель», 2007* **● 384 стр. ● 8000 стр.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Леонид Каганов, сборники «Коммутация», «День академика Похеля» и «Эпос Хищника»
- Сергей Лукьяненко, сборник «Гаджет»
- Владимир Васильев, сборник «Джентльмены непрухи»

Это интересно

Сам Леонид Каганов так отзывается об избранном им жанре: «Я уверен, что основой произведения должен быть человек и человеческие взаимоотношения, а иррациональные декорации — лишь фон, который помогает полнее и ярче это раскрыть. Поэтому фантастика — уникальный жанр, который, с одной стороны, открывает современному автору широкую дорогу к читателю, позволяя избежать прозябания на малотиражной полке под грифом «серьезная современная проза», а с другой стороны — никак не сковывает в литературных средствах, позволяя писать то, что хочется, и так, как велит душа. Ну а все остальное — ярлыки и условности.»

Леонид Каганов пришел в фантастику не самым прямым путем. Получив два высших образования в очень непохожих областях (окончил Московский государственный горный университет по специальности «программирование» и вечернее отделение факультета психологии МГУ по специальности «Клиническая психология, нейропсихология»), он проработал по одной из основных специальностей всего три года, после чего профессионально занялся созданием текстов для телепередачи «ОСП-Студия». Потом были другие телевизионные и эстрадные проекты, создание скетчей для популярных телеюмористов, многочисленные пародии... Все эти годы Леонид Каганов продолжал писать прозу и публиковать ее в периодике, однако первая фантастическая книга, сборник повестей и рассказов «Коммутация», вышла только в 2002 году. Тем не менее всего за пять лет Каганов успел войти в элиту отечественной фантастики и собрать все самые престижные премии, от екатеринбургского «Старта» и харьковского «Звездного моста» за дебют до питерского «Странника» и московского «Роскона». Правда, пишет Леонид немного: «Дефицит белка» — всего пятая его книга, причем значительная часть произведений, вошедших в состав сборника, до этого уже печаталась.

Несмотря на разностороннее образование, в своих рассказах Леонид ближе скорее к «лирикам», чем к «физикам». Плоды научного прогресса для него всего лишь антураж, элемент фона — а вот к так называемым гуманитарным технологиям он относится чрезвычайно серьезно. Главное сатирическое оружие Леонида Каганова в этой книге — метафора. То есть, обращаясь к словарю литературных терминов, вид иносказания, в основе которого лежит ассоциация по сходству или по аналогии. В рассказе «Сириусянка» он уподобляет эмиграцию отлету на далекую планету, где все почти так же, как у нас, но чуть-чуть иначе. Ровно на ту малость, которая создает непреодолимый барьер между эмигрантами и оставшимися на родине. В «Попугайчиках» Каганов сравнивает человека, чьи политические убеждения не устоялись, с несчастной душой, неспособной сделать выбор между разными вариантами посмертного существования и отправиться наконец в ад или рай, каким его видят представители той или иной конфессии. В «Черной крови Трансильвании» автор проводит параллель между вампирами и странами, которые готовы на все, чтобы добраться до чужой «черной крови» — нефти. К сожалению, эта сатирическая заостренность играет против писателя. Лет пятнадцать назад его рассказы дюжинами печатались бы на «юмористических» страницах журнала «Аврора», читались с эстрады... Но сегодня подобная прямолинейность выглядят несколько архаично.

К счастью, творческий арсенал Каганова одной сатирой не ограничивается. Бытовая фантастика представлена в этом сборнике рассказом «Здание номер 1» — вполне «зощенковской» (или, скорее, «ильфо-петровской») историей о расселении жилого дома будущего, сконфигурированного из силовых полей. Порядком занимает писателя и тема путешествий во времени. Этому посвящено сразу несколько новелл: «Мне повезет», «Путешествие фантаста Свечникова» и «Типовая конфигурация». Впрочем, в данном случае автор использует классический сюжет скорее как повод для создания очередной пародии. А вот в рассказе «Дело правое», впервые опубликованном на страницах «Мира фантастики», автор куда более серьезен. Здесь Каганов обыгрывает ситуацию, известную любителям фантастики по «Демону истории» Севера Гансовского: отправившись в прошлое и устранив немецкого диктатора анфюрера Карла Отто Зольдера, герои вызывают к жизни фюрера Адольфа Гитлера. Но главный вопрос, который Леонид ставит перед читателями, звучит совсем иначе, чем у классика: как жить человеку, совершавшему немыслимое ради высокой цели, и убедившемуся, что все было напрасно? Более того, мир только изменился к худшему: война шла не два года, а четыре, в России погибло не десять миллионов, а более двадцати, концлагеря с газовыми камерами никуда не делись...

Итог: как верно подметили первые читатели сборника, несмотря на имидж оптимиста и записного острослова, Каганов может быть жёсток, даже жесто́к. Причем именно в этом качестве он как писатель интереснее всего. Ну а хорошее чувство юмора украсит даже самую драматичную историю — вспомним повести Гоголя или трагедии Шекспира. Никоим образом не уподобляя Каганова великим, отмечу, что он занимает особую нишу в современной отечественной фантастике: без этого писателя «жанровая» литература была бы гораздо скучнее.

ЦИТАТА

— Страна — это люди, — откликнулся отец Адриан. — Если ты хочешь смерти стране, то ты хочешь смерти людям. А что ты знаешь о той стране и тех людях? Разве ты был там? Господь послал нам испытание жить в стране, где бомбежка и оккупация. Мы должны выдержать его с честью, укрепить наш дух и нашу веру. Значит ли это, что мы должны желать смерти стране, которой этого испытания не послано? Ведь там живут люди, такие же, как мы. Они точно так же трудятся, растят детей и виноград, они ходят в церковь слушать проповеди и исповедоваться. Многие из них даже не знают, что их страна кого-то бомбит. Ты им всем желаешь смерти, сын мой? Желать человеку смерти — самый страшный из грехов, сын мой.

(«Черная кровь Трансильвании»)

Присутствуют

- путешествия во времени
- роботы
- пришельцы

Отсутствуют

- маги
- драконы
- безыдейные рассказы

СТИЛЬ 8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 7

ОЦЕНКА МФ 8

Василий Владимирский

ДИН ДЖЕЙМС. СМЕРТЬ ПО ПОЧТЕ. СМЕРТЬ ПОД ПСЕВДОНИМОМ
DEAN JAMES. POSTED TO DEATH. FAKED TO DEATH

Иронический детектив, мистика

Романы ● **Переводчики:** *А. Сизов, И. Соколов* ● **Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2007* ● **Серия:** *«Холод страха»* ● **475 стр.** ● **3000 экз.** ● **Цикл о Саймоне Керби-Джонсе, части 1 и 2**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Дороти Сейерс, романы о лорде Питере Уимзи

Детективы нравятся почти всем. Истории о проницательных сыщиках способны и позабавить, и дать пищу для ума. Однако книг-детективов не просто много — их чудовищно много. Чтобы выделиться, надо придумать что-нибудь необычное. Например, сделать героя-сыщика... вампиром!

Именно так и поступил Дин Джеймс. Его персонаж Саймон Керби-Джонс обладает целым букетом особых качеств: он вампир, ученый-историк, автор любовных романов и гомосексуалист. Цикл Джеймса принадлежит к тому роду детективов, который носит подзаголовок «иронический». Особо смешных эпизодов в романах не наблюдается, но авторская ирония, переданная через восприятие титульного героя, отчетливо присутствует.

Подробно рассказывать о сюжете детектива — значит, напрашиваться на удар кирпичом по голове от какого-нибудь агрессивного читателя, посему ем. Саймон Керби-Джонс — вампир добродетельный. Кровь упырям ныне пить необязательно, достаточно ежедневно принимать две особые таблетки — и можно вести активный дневной образ жизни. Но многие традиционно вампирские качества утрачены: в туман не превратишься, нетопырем не станешь.

Саймон поселяется в Снаппертон-Мамсли, типичной английской деревушке, словно сошедшей со страниц книг Агаты Кристи. Естественно, не успевает герой слегка обхохмить себя и окружающих, как в деревне происходит загадочное убийство. И понеслось...

Главный недостаток — вампирская сущность героя практически не связана с сюжетом. Обычный скучающий интеллектуал расследует происходящие вокруг убийства, вот и все. Если в первом романе принадлежность Саймона к вампирам еще косвенно влияет на события, то «Смерть под псевдонимом» — не более чем симпатичный салонный детектив в духе Дороти Сейерс и Найо Марш.

Итог: как иронические детективы романы неплохи — милое развлечение. Но при чем здесь вампиры? Похоже, автору просто хотелось любой ценой выделиться из толпы...

Это интересно

Американец Дин Джеймс несколько лет работал в книжном магазине, который специализировался на торговле детективами. Ныне он трудится в библиотеке Хьюстонской медицинской академии. Джеймс пишет с 1998 года. На его счету, кроме цикла о вампире-сыщике, с полдюжины обычных детективных романов и несколько литературоведческих книг по той же теме.

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

ОЦЕНКА МФ: 7

Борис Невский

ЧЕГО СТОИТ СЛЕЗИНКА РЕБЕНКА?
ВЕРА ШКОЛЬНИКОВА. *ВЫБОР НАМЕСТНИЦЫ*

Эпическое фэнтези, романтическое фэнтези

Роман ● **Художник:** *О. Бабкин* ● **Издательство:** *«Альфа-книга», 2007* ● **Серия:** *«Магия фэнтези»* ● **602 стр.** ● **8000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Юлия Остапенко «Игры рядом»
- Полина Копылова «Летописи Святых земель»
- киносериал «Омен» (1976—2006)

Дебютный роман Веры Школьниковой многие назовут «женским фэнтези». Наверное, это верно: условное средневековье, властная правительница, Великое Пророчество, эльфийский король, дети, судьбы которых предначертаны заранее, любовь, меняющая людей, и сильная морально-этическая составляющая. В таком случае необходимо отметить, что «Выбор наместницы» — хорошее женское фэнтези.

ЦИТАТА
Некоторые старые обычаи и впрямь несли в себе определенную мудрость, одна беда — обычно эта мудрость исправляла последствия исключительной глупости, сотворенной в угоду другому старому обычаю.

Начинается роман неторопливо: автор часто отвлекается на мелкие детали, казалось бы, не имеющие особого значения, но на самом деле помогающие понять героев и ощутить общую атмосферу мира. Вскоре Школьникова четко обрисовывает реалии мира, находящегося на грани катастрофы, дает понять, что пророчество истинно даже в деталях, и начинает рассказывать о людях, которых закрутил водоворот событий. Что именно произойдет, предугадать несложно, сюжетная канва мало выходит за рамки канона. Однако «Выбор наместницы» — одна из немногих книг о спасении мира, где сюжет не так важен, как внутреннее развитие героев.

Важнейшее место в романе занимают политические интриги. Они не просто помогают двигать сюжет, а напрямую раскрывают идею произведения. На страницах книги борются два тезиса: «На чужом горе счастья не построишь» и «Цель оправдывает средства». О правильности поступков героев хочется размышлять; спорить, что правильнее: убить в колыбели того, кто обречен стать тираном, или стараться «перевоспитать» его. Одно неоспоримо: все ошибки герои Школьниковой совершают, когда слишком полагаются на собственную оценку ситуации, не считаясь ни с чьим мнением и часто переоценивая свои силы. Однако автору удалось достоверно прописать даже логику магов, уверенных, что дословное исполнение пророчества о воплощении злого бога поможет им его победить.

Итог: интересный подход к раскрытию одной из вечных тем, неплохой язык и внимание, уделенное развитию героев, несомненно, привлекут к этой книге благодарных читателей. Каковые станут еще более благодарными, узнав, что «Выбор наместницы» — начало трилогии.

СЮЖЕТ	6
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 7

Мария Великанова

АВТОР! ДА ЗДРАВСТВУЕТ АВТОР!

МАРИЯ ЕЛИФЁРОВА
СМЕРТЬ АВТОРА

Филологический триллер

Роман ● **Издательства:** *«Книжный клуб 36.6», «Гаятри», 2007* ● **232 стр.** ● **4000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Чарльз Паллисер «Квинканкс»
- Брэм Стокер «Дракула»

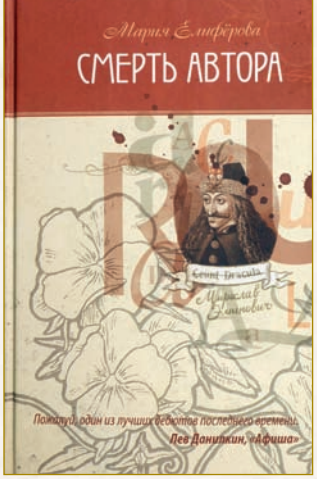
«*Автору следовало бы умереть, закончив книгу. Чтобы не становиться на пути текста*», — писал Умберто Эко в «Заметках на полях» к своему роману «Имя розы». И «Имя», и «Заметки» давно стали культовыми текстами для той категории чудаков, которые готовы до хрипоты спорить об аллюзиях в тексте или о точности разных переводов «Гамлета». Этих чудаков, безусловно, порадует литературная игра, в которую предлагает сыграть Мария Елифёрова в «Смерти автора». Ведь даже название романа можно трактовать по-разному. В книге и правда гибнет популярный писатель (вот и первое прочтение заголовка!), но сама она составлена из многочисленных якобы-документов: газетных статей, дневниковых записей и т. п. — «текст говорит сам за себя», повествователя нет, есть лишь редактор-составитель. Читателю предстоит самому воссоздать ход событий. А в конце составительница покажет, что, в принципе, большинство напрашивающихся умозаключений ло ведь в том, каким образом мы сами складываем осколки витража в единое целое: можно так, а можно и по-другому.

ЦИТАТА

— Я не фройдист, чтобы утверждать, будто я — порождение твоего подсознания. В том-то и дело, что я — сам по себе, я — настоящий. Я не тень, Алистер, я не отражение; мне отрубили голову триста тридцать семь лет назад, но сердце у меня осталось то же. И этому сердцу больно...

Вообще же история, рассказанная в «Смерти», — этакий зеркальный лабиринт со многочисленными отсылками к известным сюжетным ходам, литературным архетипам и прочим любимым филологами «вкусностям». Здесь вам и Англия начала 20 века, и образ неупокоенного борца за независимость своего народа (Дракула стал для него прообразом? Или он сам прообраз Дракулы?), частные расследования таинственных смертей, романтическая любовь, чудовищная просьба...

Писательница очень удачно складывает эти типовые кубики, создавая в меру ироничное повествование. Ее Мирослав Эминович убедительнее и живее многих литературных и киношных вампиров. И главное: Елифёровой удалось в заезженной донельзя теме отыскать новое, оригинальное и *правильное* звучание.



Итог: есть мелкие корявости («*кабинет имел вид не лучше, чем весь остальной дом*»), но общей картины они не портят. Яркий дебют, на который стоит обратить внимание издателям и читателям.

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ 8

Владимир Пузий

СКАЗКА КУКУЯ И СКАЗКА МОСКВЫ

ЮЛИЯ НАБОКОВА
ПОБЕГ ИЗ СКАЗКИ

Юмористическое фэнтези

Роман ● **Художник:** *Л. Клепакова* ● **Издательство:** *«Альфа-книга», 2007* ● **410 стр.** ● **7000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Дарья Гущина «Слово павшего»
- Александр Попов «Безумная практика»
- Светлана Дмитриева «Рассадник добра»

Не каждой современной волшебнице, окончившей Высшую школу магии, достается распределение в отсталое средневековье. Ларисе Вольской «повезло». Пять лет в сказочном королевстве Кукуй, без кино, шоколадных конфет и пломбира, зато с ежедневной очередью из назойливых клиентов! Каждый третий житель королевства хоть немного смыслит в магии, но почему-то всем, от короля до последнего крестьянина, нужна именно Лариса! Неудивительно, что однажды терпение девушки лопнет и она сбежит в родную Москву. Вот только побочного эффекта не учтет: вместо нее в Кукуй перенесется семнадцатилетняя девчонка без малейших способностей к магии, зато с кашей из фэнтези-книг в шальной голове. И не вернуться Ларисе к надоевшей работе и любимому человеку, пока Глаша не найдет дорогу в родной мир...

ЦИТАТЫ
- «Нет, это не фэнтези, а просто какое-то издевательство» (Глаша).
- «Как только я открыла крышку, из кувшина повалил белый дым с удушливым пряным запахом, и когда он развеялся, а я — откашлялась, в комнате появился сумасшедший старик с ослепительной улыбкой Остапа Бендера, собравшегося свистнуть очередной стул» (из дневника Арины Нарышкиной).

Ну а чтобы безалаберная волшебница запомнила, какое это — нарушать трудовую дисциплину, коллегия магов подкидывает ей работенку по специальности в Москве: сделать счастливой хроническую неудачницу Арину. Задание ой с каким подвохом: на нем обломали зубы уже четверо. Попробуй-ка устроить жизнь человеку, единственный талант которого — за три минуты общения вывести из себя даже ангела! По счастью, Ларисе удается нащупать «слабое место» Арины — в свои двадцать шесть та обожает сказки. И вот пока Глаша в настоящей сказке ищет амулет, способный вернуть ее домой, Лариса и ее подруга Настя устраивают сказку посреди реальной Москвы для одинокой и агрессивной ко всему миру девушки...

Фэнтези «Альфа-книги» часто упрекают в легковесности. Но «Побег из сказки» — тот случай, когда это можно поставить книге в плюс. Высокая степень условности создает настоящую сказочную атмосферу, когда логические натяжки прощаются, а победа добра ожидаема и непременна.

Итог: книга для тех, кто любит не столько тщательно прописанное фэнтези, сколько добрые сказки со счастливым концом.

СЮЖЕТ	6
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ 7

Алла Гореликова

ЭНН РАЙС. КРОВЬ И ЗОЛОТО
ANNE RICE. BLOOD AND GOLD

«Вампирская» мистика

Переводчик: *Е. Ильина* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2007* ● **Серия:** *«Вампирские хроники»* ● **592 стр.** ● **7100 экз.** ● **«Вампирские хроники», часть 8**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● отчасти — игра Vampire: The Masquerade — Redemption

«Энн Райс». Изрядно в этом звуке слилось для сердец поклонников мистики и не перестает отзываться в оных уже около тридцати лет — надо признать, с переменным успехом. Принесшее писательнице мировую славу «Интервью с вампиром» — чувственная, эмоциональная история, уступающая «Крови и золоту» по объему едва ли не в полтора раза, — было написано в 1976 году. При этом ощущение того, что новая книга Райс намного длиннее самой первой, создается далеко не разницей в сто-сто пятьдесят страниц: просыпающиеся в авторе излишняя неторопливость и повествовательность делают свое черное дело.

По содержанию «Кровь и золото» — смесь исторического романа, мемуаров и странноватого квеста с размытыми целями. До самого конца книги, со всеми неспешными поворотами сюжета, остается неясным, чего же все-таки хочет очнувшийся от многовекового сна древний вампир Торн, мучимый не то выраженными мазохистскими наклонностями, не то недостатком общения, — и что движет исповедующимся ему не менее древним вампиром Мариусом. Образ последнего, которому на протяжении добрых двух третей книги выпадает роль рассказчика, размывается от подробностей чисто чувственного плана. Существо с подобным эмоциональным фоном могло быть кем угодно из описанных Райс персонажей, от вампира Армана до певчего Гвидо. Дело усугубляют речевые повторы, оставшиеся на совести то ли переводчицы (кстати, сделавшей Миля Маэлем), то ли самой писательницы. К примеру, фраза «он (она, они) заключил(-а, -и) его (ее, друг друга) в объятия» успеет вам встретиться за время прочтения не раз и не два. Контрольным «гвоздем» в гипотетическую крышку виртуального гроба для данного произведения можно считать то, что около сорока процентов книги — витиеватые пересказы и пересмотры тем, поднятых в более ранних томах цикла. Царица Проклятых, музыка Лестата, уже каноническая «слепота зрячести, зрячесть слепоты» лишенных глаз вампиров, в частности, Маарет... Все это уже было, все это уже пройдено.

Райс делает ставку не столько на сюжет, сколько на историческую аутентичность описываемых эпох и эмоциональные переживания героев: все плачут, все влюбляются, все ценят искусство и традиции... Да: исторической точности и наличия проявлений чувств у творений Энн Райс не отнять. Но этого недостаточно, чтобы увлечь позевывающего читателя.

Итог: книга или для патологически верных поклонников цикла, или для тех, кто смотрел экранизации, но не знаком с литературной составляющей вселенной Райс и не чужд мысли потратить время на кропотливое вникание. Для первых есть возможность отследить еще одну сюжетную нить «Вампирских хроник», а вторым будет просто не с чем сравнить, чтобы испортить себе впечатление.

Это интересно

«Кровь и золото» — первая книга Энн Райс, впервые вышедшая у нас не в традиционной серии «Мистика», а в «персональной» серии «Вампирских хроник». В новом оформлении постепенно переиздаются и ранее вышедшие книги цикла.

ЦИТАТЫ

● — Жуткая история, — со вздохом отозвался Торн. — Разве ей не нравилось быть такой, как мы?
Вопрос Торна, казалось, застал Мариуса врасплох.
— А тебе нравится быть таким, как мы? — потрясенно спросил он.
— Кажется... Кажется, теперь да. Снова.

● — Но твоя страна... Там до сих пор царят печаль и нищета. Никто не возделывает плодородные степи, бескрайние земли пропадают зря! Разве что попадется безумный охотник вроде твоего отца. Таково наследие чудовища, имя которому — Чингисхан. Золотой Ордой зовут ту землю, где впустую гибнет прекрасная трава. Я замолчал, спохватившись, что слишком уж разошелся.

(Из рассказа Мариуса о Киевской Руси)

Присутствуют

● Царица Проклятых (2 штуки, попеременно)
● долгие размышления вслух
● исторические справки в форме воспоминаний

Отсутствуют

● Ван Хельсинг (и слава богу)
● традиционная любовь
● персонажи с устойчивой психикой

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

ОЦЕНКА МФ: 6

Владимир Пузий

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"

МАЙКЛ КАННИНГЕМ. ИЗБРАННЫЕ ДНИ
MICHAEL CUNNINGHAM. SPECIMEN DAYS

Психологический роман, постапокалипсис

Роман ● **Переводчик:** *Д. Карельский* ● **Издательство:** *«Иностранка», 2007* ● **Серия:** *«Иллюминатор»* ● **464 стр.** ● **7000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- НФ-романы Роджера Желязны
- некоторые рассказы Пола Ди Филиппо

Об авторе

Майкл Каннингем (родился в 1952 году) — не слишком плодовитый, но достаточно известный писатель. В 1989-м его рассказ «Белый ангел» был назван лучшим рассказом США, а через десять лет, в 1999-м, звания лучшего романа США удостоились его знаменитые «Часы». За них же Каннингем получил Пулитцеровскую премию. Затем вышла экранизация «Часов» с Николь Кидман, Джулианой Мур и Мэрил Стрип в главных ролях. Чуть позже был экранизирован и дебютный роман писателя — «Дом на краю света» (в фильме сыграли Колин Фаррелл и Сисси Спейсек).

«*Странные, очень странные люди, небывалая порода людей // Но сердца все те же и лица те же, // Люди внутри и снаружи все те же, чувства те, порывы те же // И красота, и влюбленность те же...*» — писал американский поэт Уолт Уитмен в знаменитом сборнике «Листья травы». Именно странным людям и странным временам, в которых неизменным остается самое главное, посвятил свою новую книгу Майкл Каннингем. Роман состоит из трех частей, в каждой — по три главных героя, чьи имена схожи: мужчина Саймон, женщина Кэтрин/Кэт/Катарина, мальчик Лукас/Люк. События книги происходят в Нью-Йорке, но это тоже три разных Нью-Йорка: задымленный город конца 19 века, современный нам мегаполис и удивительный реликт прошлого, существующий в тех временах, которые для нас — будущее.

В каждой из частей главным героем становится один из упомянутой троицы. В первой это мальчик, у которого недавно умер брат Саймон. Юный Лукас по-детски влюблен в невесту Саймона, но, конечно, безнадежно. Его родители постепенно превращаются в ходячие машины: бездумные и зациклившиеся на своем прошлом или болезнях. Саймон идет на фабрику, где работал его покойный брат, — и начинает подозревать, что машина, «убившая» Саймона, содержит в себе душу брата...

Главная героиня второй части — психолог Кэт, сотрудница полицейской телефонной службы, которая принимает особые звонки от разных ненормальных, в основном — тихих помешанных. Увы, Кэт вовремя не отреагировала на звонок ребенка, позже взорвавшего себя и случайного прохожего. Теперь она пытается загладить свою вину — и когда в следующий, очень похожий на прежний раз очередной ребенок взлетает с жертвой на воздух, Кэт подключается к расследованию...

Наконец, в заключительной истории «Избранных дней» действие происходит в далеком посткатастрофном будущем. Здесь — и роботы, и инопланетяне в виде разумных ящериц, и странные секты. Главный герой, Саймон, почему-то непременно должен попасть в Денвер к 21 июня — а его попутчиками оказываются странный ребенок и инопланетянка-изгой...

Казалось бы, перед нами три разных истории — но они удивительным образом сливаются в единое целое. Дело даже не в «блуждающих» персонажах, не в Нью-Йорке и не в мелких деталях, кочующих из одной части в другую. Связывает их четвертый «сквозной» персонаж — поэт Уолт Уитмен. Один раз он появится перед читателем во плоти, но и все остальное время Уитмен тоже здесь, в романе. Его стихи цитируют Лукас, Люк и Саймон; его строки, словно та самая плоть травы, пробиваются сквозь реплики и добавляют им неожиданные оттенки смысла.

Якобы мистический триллер, детектив о поисках террористов, постапокалиптический квест — все они, по сути, посвящены пресловутым вечным вопросам. Кто таков человек и в чем смысл его бытия, дано ли нам «*предугадать, как слово наше отзовется*», способны ли мы перебороть одиночество, на которое обречены из-за недостатка взаимопонимания... Главные герои «Избранных дней» стремятся к любви, страдают без обычных человеческих отношений; ради них эти люди готовы пожертвовать всем, что имеют. Маленький Лукас покупает в подарок Кэтрин, невесте своего покойного брата, тарелку — хотя на эти деньги его семья могла бы питаться несколько дней (а позже жертвует много бо́льшим)! Психолог Кэт в одночасье рвет все связи со своей устоявшейся, спокойной жизнью — чтобы спасти маленького Люка, террориста поневоле. Саймон во имя зова (и призрачного шанса стать более *человечным*) покидает Нью-Йорк и едет в Денвер по опасным просторам посткатастрофной Америки... И в какой-то момент сама их цель становится менее важной, нежели поступки, которые они совершают.

ЦИТАТА

Катарина смотрела прямо перед собой. Саймон решил исходить из того, что она его все-таки слушает.

— [...] Крупных заказов не было, а потом, после открытия [планеты] Надии, потихоньку прекратились и исследования дальнего космоса. [Фирма] «Байолог» всплыла брюхом кверху. Но Лоуэлл, по слухам, рук не опустил и продолжал работать. Говорят, он чувствовал себя виноватым, что его детище осталось каким-то недоделанным. Что он придумал, как изменить программные коды, чтобы мы...

— Чтобы что? — спросила Катарина. Выходит, она и вправду слушала.

— Ну... Грубо говоря, чтобы мы стали больше похожи на людей.

— Ты хочешь?

— Чего-то такого я точно хочу. Чего-то мне не хватает. [...] Не знаю, как это назвать. Если честно, чувства меня не больно-то интересуют. В смысле, всякие там тюти-пути... Но я не умею почувствовать кое-что из того, что чувствуют люди. Например, я понимаю, что такое красота, мне известно это понятие, я знаю критерии, но ее не чувствую. Бывает, что кажется, еще чуть-чуть — и почувствую. Но никогда так, чтобы наверняка. [...] Вечно я оказываюсь у порога, который мне никогда не переступить. Мне надо либо заполучить это, либо навсегда от него избавиться.

Итог: Майкл Каннингем написал очень человечную и трогательную книгу. Но она не из разряда слезоточивых романов для барышень, в ней нет неестественной вычурности или нарочитости. Это глубокий и сильный роман, который будет интересен как ценителям «высокой литературы», так и тем, кто просто хочет прочесть увлекательную *историю* — точнее, целых три истории!.

ПРИСУТСТВУЮТ

- психологизм и точность в деталях
- цитаты из Уолта Уитмена
- сам Уолт Уитмен

ОТСУТСТВУЮТ

- инопланетное вторжение
- опереточные злодеи
- Усама бен Ладен

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

ОЦЕНКА МФ **9**

Владимир Пузий

САТОСИ УРУСИХАРА. ПЛАСТИКОВАЯ МАЛЫШКА
SATOSHI URUSHIHARA. PLASTIC LITTLE

Приключенческая фантастика, эротика

Манга ● **Переводчик:** *Д. Казакова* ● **Издательство:** *«Фабрика комиксов», 2007* ● **160 стр.** ● **4000 экз.** ● **Возрастной рейтинг:** *От 16 лет*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Джон Норман, цикл о планете Гор
- картины Бориса Вальехо и Джулии Белл, Луиса Ройо

Гэнтаро Косигая, один из лучших ловцов животных на планете Иэтта, погиб в облачном океане. Теперь на капитанский мостик «Тятямару» встает его 17-летняя дочь Тита, и она полна решимости доказать, что ничем не посрамит светлой памяти отца. Сплоченная команда «Тятямару» берется за самые сложные задания по отлову животных — и с неизменной честью выходит изо всех переделок. Но есть одна маленькая деталь — точнее, две немаленькие детали, — которые превращают производственный роман из жизни китобоев в любимое чтиво юношей пубертатного периода.

Уроженец Хиросимы Сатоси Урусихара прославился на весь мир аниме и манги пристрастием к изображению обнаженной женской натуры. Во все свои работы — а на манги, шесть аниме, десяток альбомов и три компьютерные игры, — он вкладывает изрядную долю того, что просвещенные отаку зовут фансервисом. Вписать обнаженку в сюжет не составляет труда: сейчас Тита с Мэй Лин Джонс (бортврачом «Тятямару») парится в бане, попутно переживая по поводу своего честного третьего размера; затем она вскакивает с кровати после тяжелой болезни, а потом просто торчит в своей каюте голая — а чего одеваться-то, ведь на двери табличка «Парням вход воспрещен». И всякий раз прелести Титы (а порой — и Мэй) занимают каждая по столько места, что хватило бы на целый кадр.

За такими внушительными достоинствами как-то даже неловко искать сюжет! Однако, к чести мангаки, события «Пластиковой малышки» не сводятся к сюжетному обоснованию обнаженки. Понятно, что на отлове животных долго не протянешь, поэтому главы манги представляют собой отдельные истории из прошлого или настоящего персонажей. Впрочем, имеется и общая линия, связанная с утверждением Титы на посту капитана.

Итог: сиськи, конечно, классные, но «МФ» оценивает книги не за них.

Это интересно

«Пластиковая малышка» — один из немногих случаев в японской индустрии развлечений, когда манга вышла сильно позже аниме. Студия KSS выпустила односерийный фильм на видео Plastic Little в марте 1994 года, а соответствующая манга вышла только в мае 2004-го. Сюжеты двух «Малышек» не совпадают: в аниме речь идет о спасении мира. Считается, что действие манги разворачивается после событий аниме.

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

ОЦЕНКА МФ: 7

Петр Тюленев

ЕГО ВТОРОЕ Д

АКИНО МАЦУРИ. МАГАЗИНЧИК УЖАСОВ. ТОМ 4
AKINO MATSURI. PETSHOP OF HORRORS

Городское фэнтези

Манга ● **Переводчик:** *Е. Колотова* ● **Издательства:** *«Фабрика комиксов», 2007* ● **208 стр.** ● **4000 экз.** ● **Возрастной рейтинг:** *От 14 лет* ● **«Магазинчик ужасов», часть 4**

Акино Мацури продолжает знакомить читателей с буднями графа Ди, владельца необычного зоомагазина в сердце Чайна-тауна, и его незадачливого друга, детектива Леона Оркотта. Композиционно четвертый том построен иначе, чем предыдущие. Здесь только три «большие» истории, переложенные двумя интерлюдиями под заголовком «Цветы и детектив». В сюжетном плане также произошла рокировка: куда больше внимания мангака уделяет «второму Д» сериала — детективу, а не графу Ди.

И это — главное достижение тома. Показывая происходящее глазами Леона Оркотта, автор превращает нудноватые притчи о порочности человеческой сути (каковых мы наелись в предыдущей книжке) в истории с почти детективной интригой. Причем интерлюдии не уступают полноценным главам: проблема опыления растений во вторых «Цветах» решена не с меньшей изобретательностью, чем расследование смерти программиста. В плюс сборнику играют и детали, перекочевавшие из третьего тома. Тотэцу на пару с Оркоттом привносят в книжку юмористический элемент, а фотография деда Ди становится важной уликой.

Итог: надеемся, что пятая часть «Магазинчика» подхватит позитивные тенденции четвертой.

ОЦЕНКА МФ: 8

Петр Тюленев

ЛЮБИМОЕ ЧТИВО УМБЕРТО ЭКО

ТИЦИАНО СКЛАВИ. РАССВЕТ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ
TIZIANO SCLAVI. L'ALBA DEI MORTI VIVENTI

Зомби-детектив

Комикс ● **Художники:** *А. Стано, К. Вилла* ● **Переводчик:** *О. Иванова* ● **Издательства:** *Green Cat, 2007* ● **108 стр.** ● **3000 экз.** ● **«Дилан Дог», часть 1**

«Взрослая» рисованная история медленно, но верно пробивается на российский рынок. Регулярно выходит японская манга. Время от времени бьют по книжным полкам графические романы в твердом переплете. А теперь и омский «Грин Кэт» решил познакомить нашего читателя сразу с четырьмя сериями итальянских комиксов. «Дилан Дог» назван на обложке любимым комиксом Умберто Эко; с этого героя и начнем.

Дилан Дог, Исследователь Кошмара — последний из династии детективов по паранормальным делам. Большой любитель фильмов Джорджа Ромеро, игры на кларнете и красивых женщин. Как вы думаете, с чем ему предстоит разбираться в книжке под названием «Рассвет живых мертвецов»?

Захолустная шотландская деревушка, зомби-вирус, воплощение вселенского зла — комикс сложен из заезженных кирпичиков, даже если сделать скидку на 15-летний возраст. Но колоритные образы главных героев (и в первую очередь — непременный помощник детектива, актер Граучо) придают «Дилану Догу» необходимый шарм.

Итог: в наше время, когда все истории рассказаны, особое значение приобретает то, *как* они рассказаны. В стильности «Дилану Догу» не откажешь, хотя интрига могла бы быть и посвежее.

ОЦЕНКА МФ: 7

Петр Тюленев

J. K. ROWLING. HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS
ДЖОАН К. РОЛИНГ. ГАРРИ ПОТТЕР И ДАРЫ СМЕРТИ

Приключенческое фэнтези

Роман ● **Художник:** *М. Гранпрэ* ● **Издательство:** *Arthur A. Levine Books, 2007* ● **784 стр.** ● **«Гарри Поттер», часть 7**

КНИГА НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Джон Р. Р. Толкин «Властелин Колец»

Первые шесть книг о Гарри Поттере были написаны по общей формуле. Во-первых, предсказуемый ход событий: Гарри страдает у Дурслей, отправляется в Хогвартс, вместе с друзьями посещает уроки, сдает экзамены. Во-вторых, яркие отношения между персонажами: подчас следить за перипетиями любовных или дружеских конфликтов было ничуть не менее интересно, чем за противостоянием Ордена Феникса и Пожирателей Смерти. В-третьих, наличие некоей «локальной» — важной не для всего цикла, а для конкретного романа, — интриги. В седьмом томе всего этого нет, что делает роман менее близким и притягательным. Такое впечатление, будто знакомые герои ошиблись дверью и попали совсем в другую сказку. «Гарри Поттер и Дары Смерти» скорее напоминают толкиновское путешествие Фродо в Мордор, за тем лишь исключением, что в роли Сэма выступают Гермиона и Рон, вместо кольца — хоркруксы, да и сам главный герой больше напоминает чрезмерно везучего Арагорна, чем незаметного и юркого хоббита.

Сосредоточившись на завершении семикнижия, Ролинг словно забыла о том, что и сюжет самого романа должен быть самоценен. Понятно, что хоркруксы надо найти и уничтожить, чтобы победить Волдеморта, но нет ни малейшего намека на то, как это сделать. Больше половины романного времени герои вынуждены бесцельно слоняться по магическому миру в надежде на хорошо знакомый отечественному читателю авось. Попытка разбавить скудную сюжетную линию разъяснением прошлого Альбуса Дамблдора оказалась неудачной: линия имеет весьма отдаленное отношение к происходящему, из-за чего выглядит затянутой и слабой.

Почему же Джоан Ролинг решила полностью изменить привычный облик своих книг? Ответ скрыт в конце «Принца-полукровки». Вместе с гибелью любимого профессора закончилось детство Гарри Поттера. Стараясь максимально сильно подчеркнуть изменения в мышлении и характере главного героя, писательница изменила пространство бытия, в котором существует герой. Теперь место Гарри — не в добром и безопасном Хогвартсе, а в лесу, один на один (не считая друзей) с суровым миром. Смерть, пусть уже и знакомая юному волшебнику, теперь оказалась совсем близко, и защитить от нее некому. Лишь Поттер способен остановить распространяющееся по свету зло. А чтобы сделать это, необходимо отыскать способ победить саму смерть. Как сделать это, учил Дамблдор; осталось лишь вспомнить и понять его уроки.

В седьмой книге волшебный мир повернулся к читателю темной, доселе неизведанной стороной. Идет война, где гибнут люди: дети, родители, друзья... Писательница мастерски показала бессмысленность и непредсказуемость смерти. В войне же проявляются истинная суть людей: кто смел, тот не спрячется за чужие спины, кто ставит себя выше всеобщего блага — сбежит. Ролинг блестяще передала атмосферу мрачности, безысходности и постоянного страха, царящую в мире после гибели Дамблдора. Другой вопрос, как воспримут это читатели, привыкшие к уютному Хогвартсу и неизменному свету в конце туннеля.

К сожалению, еще в ранних книгах Ролинг показала, что ей гораздо лучше удаются сцены мирной жизни, чем описания сражений. Там, где раньше был квиддич и подростковые влюбленности, теперь битвы и ненависть, и нельзя сказать, что эти эпизоды выписаны идеально. Особенно это касается экшен-сцен: уже в пятой книге описания магических поединков оставляли желать лучшего, а к седьмой части тут подчас встречаются и хаотичность, и непродуманность.

В романе мастерски сведены воедино все те метасмыслы, которые Ролинг вкладывала в текст на протяжении саги. Все те идеи, поучения, размышления, что она пыталась донести до читателя, наконец получили финальное обоснование. И тезис «любовь сильнее смерти», и ценность семьи и дружбы, и готовность идти на самопожертвование, и необходимость всеобщего единения — все эти столь тщательно пестуемые писательницей добродетели обрели важные, неотделимые места в глобальной мозаике, которая единственно способна принести добро и любовь в волшебный мир. Ролинг сумела так выстроить эпизоды, что каждый символ сыграл собственную роль, при этом сделала это ненавязчиво, но так, чтобы надолго остаться на уровне читательского подсознания.

Итог: Когда в 1991 году издатели раз за разом отвергали дебютную книгу Ролинг, вряд ли кто-то мог предположить, какого масштаба достигнет поттеромания. Сейчас, когда последний том цикла взлетел на вершины продаж, лишь только открылись предзаказы, когда люди во всех уголках планеты с нетерпением ожидали возможности подержать долгожданный фолиант в руках, в события шестнадцатилетней давности верится с трудом. И вот ставшая уже классической сага завершена — именно так, как только можно было ее завершить. Да, последний том обладает рядом недостатков, основным из которых для среднестатистического читателя, конечно же, станет ужасное провисание сюжета в середине книги, — но все же на общем фоне современной литературы «Дары Смерти» стали еще одним шедевром.

Это интересно
В первый же день продаж по всему миру куплено свыше 11 миллионов экземпляров книги. Предыдущий рекорд — 9 с лишним миллионов — принадлежал «Принцу-полукровке».

ПЕРЕВОД
Традиция любительских переводов новых книг о Гарри Поттере, вызванная не самыми удачными официальными локализациям, появилась давно. Вот и седьмой том перекладывала на русский язык не одна бригада переводчиков. Самая быстрая справилась за четыре дня. Что до «лицензии», то издательство «Росмэн» обещает выпустить книгу 13 октября. Русское название — «Гарри Поттер и Дары Смерти» — определилось по итогам интернет-конкурса.

Присутствуют
● Дамблдор
● именные артефакты

Отсутствуют
● учеба в Хогвартсе
● открытый финал

СЮЖЕТ	7
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	9

ОЦЕНКА МФ **9**

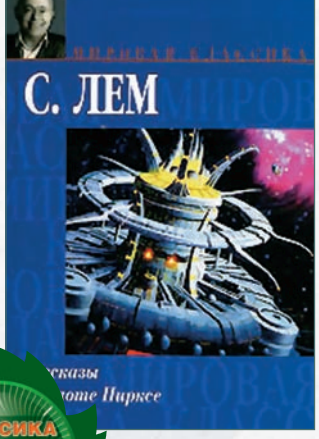
Константин Бобов

СТАНИСЛАВ ЛЕМ. РАССКАЗЫ О ПИЛОТЕ ПИРКСЕ. ФИАСКО
STANISLAW LEM. OPOWIESCI O PILOCIE PIRXIE. FIASKO

«Твердая» научная фантастика

Рассказы, роман ● **Переводчики:** *К. Душенко, А. Борисов, Т. Агапкина. Е. Вайсброт, Ф. Широков, А. Громова, Р. Нудельман, В. Кулагина-Ярцева, И. Левшин* ● **Издательство:** *«АСТ», 2007* ● **928 стр.** ● **2500 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- рассказы Айзека Азимова о роботах
- романы Артура Кларка



КЛАССИКА 1971 год

КЛАССИКА 1987 год

Настоящая литература всегда рассказывает о людях, даже если ее герои — роботы или хоббиты с эльфами. И все-таки в научной фантастике, той самой, которая *hard*, есть произведения, где человек оказывается один на один с необычным и таинственным противником. Этот противник подчас затмевает других персонажей и сам превращается в главного героя; имя ему — Космос. Кто-то превращает его в сцену для лихих межпланетных гонок, кто-то снисходительно похлопывает по плечу: мол, нет ничего такого, что бы не было подвластно человеческому разуму — и Космос тоже будет наш! В этом, конечно, есть доля мальчишечьей самоуверенности; мудрея, человек смотрит на Космос совсем иначе, с вызовом, но и с осторожностью.

Так, как смотрел на него один из мудрейших писателей и мыслителей прошлого века — Станислав Лем. В своих книгах он не раз предостерегал человечество от слишком поспешных выводов и чересчур радужных планов по поводу освоения того безбрежного пространства, которое окружает нас всех. Именно загадкам, подстерегающим человечество в космосе, Лем и посвятил свой знаменитый цикл о пилоте Пирксе.

Рассказы из этого цикла он писал более десяти лет: первый был издан в 1959-м, а последний — в 1971-м. Из зеленого курсанта Пиркс постепенно превращается в настоящего профессионала, командора, пилота межпланетных рейсов. Каждый рассказ — своеобразный ребус, этакая шерлокхолмсовская головоломка. Вот только вместо людей-злоумышленников Пирксу «задает загадки» сам Космос. Этот противник находится вне представлений о добре и зле, вне этики и морали, они не применимы к нему, ведь все это — исключительно человеческие изобретения. Чтобы понять случившееся, Пирксу приходится оценивать его с точки зрения бесстрастной логики мироздания. Но при этом сам Пиркс не превращается в бездушную вычислительную машину, в каждой ситуации он *чувствует* и *переживает*, хотя иногда и вынужден принимать непростые решения...

Только в 1987 году Лем вернулся к своему персонажу: вернулся, чтобы в первой же главе умертвить, а затем — дать призрачный шанс на возрождение. Роман «Фиаско» — последнее крупное художественное произведение Мастера, и здесь Космос еще сильнее вторгается в повествование, оттесняя людей на второй план. Не раз и не два фантасты пытались представить, каким же будет контакт с Иными. Лем по-своему, едко и прагматично показывает, что все эти радужные мечты не так-то просто осуществить.

«Фиаско» — роман, насыщенный идеями: здесь и освоение дальних планет Солнечной системы, и возрождение замороженных человеческих организмов, и межпланетные перелеты, и использование различных типов энергии, и теория «цивилизационных окон» в истории развития Разума, во время которых цивилизация еще способна на контакт... Современному читателю, привыкшему к многочисленным диалогам, будет нелегко — но игра стоит свеч. Помимо «умной» начинки, «Фиаско» поражает пейзажными описаниями (чего стоит один только поход по Бирнамскому лесу!) и динамичным сюжетом. При этом напряжение, заинтересованность читателя возникает не благодаря перестрелкам и погоням. Главный нерв «Фиаско» — попытка людей наладить контакт с диковинной цивилизацией планеты Квинты. Чем все закончится, предсказать несложно (название книги говорит само за себя!), но — как и почему?.. И когда возрожденный якобы-Пиркс, чтобы увидеть квинтян, разбивает биометром, как молотком, твердую скорлупу их дома, — победа это или поражение?

Итог: конечно, написанные несколько десятилетий назад, истории о Пирксе полны анахронизмов: здесь в ходу машинописные копии, фильмы на пленках и тому подобные милые древности. Однако главное осталось живым и ничуть не кажется литературным реликтом: идеи Лема, его персонажи, непростые ситуации, в которых оказываются люди, сделав шаг за пределы своей Ойкумены. Наверное, потому, что книги эти — именно о людях. Ну, и о космосе, конечно.

ЦИТАТА

В одном из стенных шкафов каюты среди личных мелочей у него хранилась старая тяжелая бронзовая монета с профилем Цезаря и пучком фасций на реверсе. Память об отце, нумизмате. Открывая шкафчик, он все еще не был уверен, что таким образом доверит корабль, команду, всю судьбу этой величайшей в истории человечества экспедиции монете, хотя уже подумал, что ликторские розги означают бегство — а чем, как не бегством, было отступление? Затертый же профиль мясистого лица — это то, что, возможно, станет их гибелью. Он преодолел внутреннее сопротивление, открывая в полумраке шкафчик, и на ощупь достал из ячейки плоский футляр с монетой. Повертел ее в пальцах. Имел ли он право?.. Бросок нельзя было сделать при невесомости. Он всунул монету в стальную скрепку для бумаг, включил электромагнит, укрепленный над крышкой стола для фиксации фотограмм или карт стальными кубиками. Раздвинул в стороны стопки машинописных листов и лент и, как мальчишка, которым был когда-то, пустил монету, словно волчок...

Это интересно

Никто не застрахован от ошибок. Несколько забавных ляпсусов, не связанных с анахронизмами, допустил и Лем. К примеру, в одном и том же эпизоде вошедший в комнату медик с «Эвридики» Виктор Терна сперва носит «блестящие, как металл, башмаки», а затем расстегивает «толстые голенища сапог». В другом эпизоде Лем пишет о гигантозаврах «мезозойского и мелового периодов», хотя меловой период — составная часть мезозойской эры.

Присутствуют
- увлекательные научные теории
- инопланетяне
- высокие стремления человечества

Отсутствуют
- постельные сцены
- космические пираты
- четыре всадника Апокалипсиса

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

ОЦЕНКА МФ **10**

Владимир Пузий

ДЖОВАННИ РЕБОРА. ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВИЛКИ. ИСТОРИЯ ПРАВИЛЬНОЙ ЕДЫ

GIOVANNI REBORA. LA CIVILTA DELLA FORCHETTA. STORIE DI CIBI E DI CUCINA

Перевод: *А. Иванова* ● **Издательство:** *«КоЛибри», 2007* ● **Серия:** *«Вещи в себе»* ● **224 стр.** ● **5000 экз.**

Есть такая почтенная серия «Жизнь замечательных людей», каждая книга которой посвящена истории той или иной выдающейся особы. А вот серия «Вещи в себе» могла бы называться «Жизнь замечательных вещей»: здесь что ни книга, то история приключений, связанных именно с предметами. Дошла наконец очередь и до столовых приборов и кухни. Собственно, о вилках-ложках здесь сказано немного. Зато хватает интересных фактов о том, как готовили самые обыденные продукты, почему в разных областях один и тот же продукт считался то деликатесом, то едой бедняков, как большая политика и известные исторические события влияли на то, что происходило на кухнях...

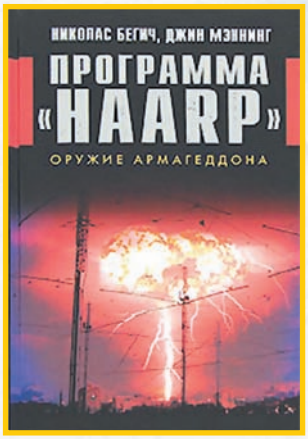
Итог: написано все это живо и увлекательно, с толикой иронии, с примерами, с массой древних гравюр. Пожалуй, впервые при чтении книги мне так часто хотелось есть! Кстати, в книге есть и рецепты, так что, если желаете, сами можете попробовать, чем лакомился, допустим, Христофор Колумб.

Владимир Пузий

НИКОЛАС БЕГИЧ, ДЖИН МЭННИНГ. ПРОГРАММА «HAARP». ОРУЖИЕ АРМАГЕДДОНА

DR. NICK BEGICH AND JEANE MANNING. ANGELS DON'T PLAY THIS HAARP. ADVANCES IN TESLA TECHNOLOGY

Обложка: *П. Волков* ● **Перевод:** *К. Козырев* ● **Издательства:** *«Яуза», «Эксмо», 2007* ● **Серия:** *«Битва за космос»* ● **384 стр.** ● **4000 экз.**



В книге рассказывается об одном из самых необычных проектов современности — «АРФА» (Авроральная резонансная фазированная антенна). Как утверждают авторы, с помощью поля специальных антенн, которые уже возведены на Аляске, можно воздействовать на ионосферу — слой атмосферы, находящийся в 50 км от земной поверхности. На основе документов авторы делают вывод: «АРФА» может быть использована как дистанционное оружие. Воздействуя на ионосферу, можно влиять на климат, вызывать землетрясения и даже изменять умонастроение жителей чужой страны. При этом существует опасность нанести необратимый ущерб биосфере Земли. Авторы призывают остановить работы над «АРФА» и организовать международный научный контроль над любыми проектами, связанными с непосредственным воздействием на природную среду.

Итог: интересная книга о перспективах и опасностях использования энергии высших слоев атмосферы. Из недостатков: материал плохо систематизирован, сухой канцелярский язык.

Антон Кадман

НЕ ТОЛЬКО ПУТЕВОДИТЕЛЬ

ЕЛЕНА ПЕРВУШИНА. ЗАГОРОДНЫЕ ИМПЕРАТОРСКИЕ РЕЗИДЕНЦИИ. БУДНИ. ПРАЗДНИКИ. ТРАГЕДИИ

Обложка: *А. Андреев* ● **Издательство:** *«Паритет», 2007* ● **384 стр.** ● **5000 экз.**

Книга «Загородные императорские резиденции» начинается как обычный путеводитель. Елена Первушина, подобно многим петербуржцам, была с детства влюблена в дворцы и парки Петергофа, Ораниенбаума, Царского села, Павловска, Гатчины. Ей хотелось знать о них как можно больше, понять, какими были эти дворцы сто и двести лет назад, когда в них кипела жизнь. Какие люди жили тогда в этих роскошных хоромах? Как они проводили свои дни? Была ли их жизнь радостной и беззаботной? Ведь загородный дворец — это одновременно и парадная резиденция, где принимают иностранных послов, и частный дом, где государственный человек, политик может забыть о тревогах большого мира и отдохнуть в кругу семьи. Так что же могут рассказать загородные дворцы северной столицы о своих бывших владельцах?

За ответами автор обращается к мемуарам, дневникам и письмам современников, а также к старинным рисункам, гравюрам, литографиям, позволяющим хоть на несколько мгновений совершить путешествие на «машине времени» и увидеть дворцы и парки такими, какими их видели наши предки. И постепенно то, что начиналось как путеводитель, превращается в настоящую семейную сагу — трагическую историю семьи Романовых, сплетенную с судьбой могучей и страшной империи.

Петергоф стал миниатюрным воплощением грандиозных замыслов Петра о переустройстве России — эта мысль вас, очевидно, не удивит. Но оказывается, что те же Петергофские дворцы могут многое рассказать о кратковременном царствовании Екатерины I или о личности другой русской императрицы, Анны Иоанновны, которую историк Н. И. Костомаров описывает как женщину «ленивую, неряшливую, с неповоротливым умом, и вместе с тем надменную, чванливую, злобную», и о которой современники писали «она совершенная государыня, достойная долголетнего царствования». Китайский дворец Ораниенбаума расскажет об амбициозных планах Великой княгини Екатерины Алексеевны, будущей Екатерины II, а соседний Картинный дом — об увлечениях Петра III, который отнюдь не был тупым солдафоном. Гатчина и Павловск позволяют по-новому взглянуть на личность Павла. Парк Александрия в Петергофе стал свидетелем трагедии Николая I, а Александровский дворец в Царском селе — последних дней Николая II и его семьи.

Итог: когда закрываешь последнюю страницу книги, невольно задаешь себе вопрос — действительно ли Романовы были безвинными жертвами «злобных большевиков»? Или они стали заложниками собственной Империи, которая, обветшав, рухнула и погребла их под собой? Ответ на этот вопрос читатель найдет сам. Дворцы и парки готовы рассказать свою тайну каждому, кто готов к ним прислушаться. Они хорошо знают, что реальная история зачастую фантастичнее любого вымысла.

Антон Кадман

КОНСТАНТИН ЧУПРИН
ВОЕННАЯ МОЩЬ ПОДНЕБЕСНОЙ: ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ КНР

Справочник ● **Издательство:** *«Харвест», 2007* ● **800 стр.** ● **3000 экз.**

Книги о военной мощи США уже поднадоели. Мы и так знаем, что Америка — очень мощная держава. В мире существуют и другие «потенциальные противники», о которых в открытой печати пишут сравнительно мало. Посему настоящего любителя военной техники порадует появление на прилавках солидного тома, посвященного современной армии КНР.

Книга названа справочником по недоразумению. На самом деле перед нами превосходный аналитический труд, где не только приведены таблицы тактико-технических характеристик, но и дается обзор военно-политической ситуации в регионе. Очень подробно представлены ВВС, ВМФ и бронетанковые войска Китая. Особого внимания заслуживает раздел, посвященный ракетной технике КНР и ее космической программе, о которых до сих пор мало что было известно. Чуприн не скрывает, что считает Китай самым вероятным и самым опасным врагом России.

Итог: рекомендуется тем, кто интересуется геополитикой и потенциальными угрозами на границах нашей страны.

Антон Кадман

ИЗ БАСТАРДОВ — В КОРОЛИ!
ФРЭНК БАРЛОУ. ВИЛЬГЕЛЬМ I И НОРМАНДСКОЕ ЗАВОЕВАНИЕ АНГЛИИ
FRANK BARLOW. WILLIAM I AND THE NORMAN CONQUEST

Издательство: *«Евразия», 2007* ● **Серия:** *Clio* ● **320 стр.** ● **1000 экз.**

Что важнее для истории: выдающаяся личность того, кто изменяет ее ход, или сам факт совпадения, когда любой человек, оказавшись в нужном месте в нужное время, может стать вершителем судеб? Фрэнк Барлоу, написавший в 1965 году книгу о Вильгельме Завоевателе, уверен как раз во втором. Наверное, поэтому он уделяет немало внимания историческим реалиям 11 столетия, политической и культурной жизни Франции и Англии. При этом Барлоу, как и цитируемые им хронисты, явно симпатизирует Вильгельму и не слишком — Эдуарду и Гарольду, его оппонентам.

Итог: любопытное исследование, но часто приходится делать поправку на то, что последние сорок лет медиевистика не стояла на месте. Некоторые из утверждений Барлоу по меньшей мере спорны. К другим минусам можно отнести несогласованность топонимов на картах и в тексте. А вот к плюсам — то, что автор владеет материалом и приводит много интересных фактов. То есть читать стоит, а безоглядно верить автору — нет.

Владимир Пузий

ПУТЬ КРАСНОГО КАРДИНАЛА
ЭНТОНИ ЛЕВИ. КАРДИНАЛ РИШЕЛЬЕ И СТАНОВЛЕНИЕ ФРАНЦИИ
ANTHONY LEVI. CARDINAL RICHELIEU AND THE MAKING OF FRANCE

Перевод: *Е. Сырнева* ● **Издательства:** *«АСТ», «Астрель», 2007* ● **415 стр.** ● **5000 экз. (в двух сериях)**

Наверное, каждый из нас слышал о кардинале Ришелье — главном злодее «Трех мушкетеров». Но таким ли он был в реальности? Даже читая книгу Дюма, нельзя не заметить, что Ришелье служит прежде всего интересам Франции, а уж только потом — своим. Почему же столь выдающийся деятель стал чуть ли не самым ненавидимым политиком в истории своей страны? Найти ответ на этот вопрос, а также ближе познакомиться с личной, политической и церковной жизнью Ришелье поможет книга Энтони Леви. Автор лаконично описывает все этапы жизни великого кардинала, успевая между делом раздавать оценки и расставлять акценты, зачастую спорные, но тем не менее интересные. Не забыты и другие выдающиеся деятели той эпохи — от Марии Медичи до герцогов д'Эпернона и Сюлли. Серьезный недостаток у книги только один — неудобная система примечаний.

Итог: книга может стать отличным первым шагом для знакомства с Ришелье, хотя заявленному в названии «становлению Франции» автор мог бы уделить и побольше внимания.

Дмитрий Злотницкий

РАКЕТНАЯ МОЩЬ СССР
ИГОРЬ ДРОГОВОЗ
РАКЕТНЫЕ ВОЙСКА СССР

Издательство: *«Харвест», 2007* ● **Серия:** *«Неизвестные войны»* ● **336 стр.** ● **3000 экз.**

При небольшом объеме книги Игоря Дроговоза исчерпывающе освещают заявленную тему. Этот белорусский автор пишет исключительно о военной технике, пишет емко и ярко. При этом он убежден — и пытается убедить своих читателей, — что советские инженеры и конструкторы занимались исключительно копированием западных образцов, а коммунистические вожди запугивали мир несуществующей мощью.

В «Ракетных войсках СССР» есть и то, и другое. Масса интересной информации, редкие документы, рассказ о становлении ракетно-космической отрасли в СССР — и постоянные оговорки, что все это не имело никакого смысла и в конечном счете привело к крушению советской империи. Автор как бы забывает, что ракетные войска не только обеспечивали стратегическое сдерживание, но и позволили осуществить прорыв в космическое пространство: благодаря им мы сегодня можем гордиться и первым спутником, и Юрием Гагариным.

Итог: книга пригодится в качестве справочника по ракетно-космическим технологиям.

Антон Кадман

НАУЧНО-ПОПУЛЯРНАЯ ЛИТЕРАТУРА

ДИСКИ НОМЕРА

В этой рубрике мы рассказываем о лучших аудиоверсиях фантастических книг, а также об альбомах тех групп, творчество которых связано с фэнтези и фантастикой. Если в случае с аудиокнигами принадлежность к фантастике вопросов обычно не вызывает, то относительно того, что считать фантастической музыкой, могут быть разногласия. При отборе пластинок наши авторы руководствуются прежде всего текстами и общей концепцией альбомов.

ТАЙНЫ СОЛЯРИСА

СТАНИСЛАВ ЛЕМ
СОЛЯРИС

Издатели: *«Элитайл», «СиДиКом», 2007* ● **Время звучания:** *4 часа* ● **Носитель:** *1 CD* ● **Формат:** *mp3*

Радиоспектакль

Как бы мастерски ни была написана книга, какую бы популярность ни приобрела, она не может считаться классикой, пока не пройдет проверку временем. Самый известный роман Станислава Лема, «Солярис», был написан еще в 1961 году, но до сих пор вызывает восторг даже у пресыщенных фантастикой современных читателей. Недаром эта книга уже дважды экранизирована — правда, оба фильма достаточно вольно обошлись с текстом Лема. А вот радиопостановка «Соляриса» оказалась гораздо ближе к первоисточнику.

Конечно, это не аудиороман, который представлял бы из себя полностью начитанный текст «Соляриса». У радиоспектакля свои законы: многое пришлось вырезать, чтобы он не получился слишком продолжительным. При таком подходе всегда есть опасность вместе с водой выплеснуть и ребенка, но создатели аудиоверсии поработали на славу: ощущения неполноты или недосказанности после прослушивания не возникает.

Актеры, читавшие роман, заслуживают исключительных похвал — впрочем, иного от звезд российской театральной сцены ожидать и не приходится. Образы персонажей раскрыты великолепно, хотя, возможно, и не все слушатели согласятся с подбором отдельных исполнителей. Есть у радиоспектакля и еще одно важное отличие от аудиоромана: его совсем не обязательно приобретать. «Солярис» вполне можно будет прослушать в прямой трансляции по радио, и если вам представится такая возможность, советуем не упускать ее.

Итог: фильм Андрея Тарковского, хотя и стал культовым, никогда особенно не нравился самому Лему. Рискнем предположить, что данным радиоспектаклем великий польский писатель остался бы доволен. Хотя, конечно, такие знаковые для мировой фантастики книги все-таки стоит сначала читать, а уже потом браться за переложения в иных форматах.

ОЦЕНКА **9**

Дмитрий Злотницкий

АНТОН НЕ ДРЕМЛЕТ

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
ПОСЛЕДНИЙ ДОЗОР

Издатель: *«АСТ», 2006* ● **Время звучания:** *11 часов* ● **Носитель:** *2 CD* ● **Формат:** *mp3*

Аудиокнига

Благодаря экранизациям «дозорная» серия Сергея Лукьяненко стала, пожалуй, самым успешным циклом современной российской фантастики. Не последнее место среди многочисленных адаптаций книг об Антоне Городецком занимают и аудиороманы, первый из которых, основанный на «Ночном дозоре», появился почти одновременно со своим кинотезкой. Едва ли стоило сомневаться, что со временем в звуковом формате будут выпущены и остальные романы цикла — так и произошло.

Это может показаться неожиданным, но главный минус аудиокниги — выбор чтеца. Конечно, нельзя отрицать, что Константин Хабенский, исполнивший роль Антона Городецкого, имеет теперь непосредственное отношение к Иным и Дозорам, но все-таки узнаваемость актера не пошла на пользу аудиороману. Дело в том, что экранная репутация Хабенского сложилась задолго до его участия в экранизациях лукьяненковского цикла. Кого он только не играл: и ментов, и террористов, и даже Троцкого. И если вы знакомы хотя бы с парой его ролей, то отвлечься от этих образов будет нелегко, что серьезно мешает погружению в мир Дозоров.

К тому же и сам писатель в «Последнем дозоре» не выложился на все сто. Конечно, мастерства ему не занимать, и ниже определенной планки Лукьяненко не опустился. Но в последних книгах тетралогии Дозоры изменились и не в лучшую сторону. Эпический размах повествования оттеснил на второй план неповторимый колорит, а рост могущества персонажей пришел на смену развитию их личностей. «Последний дозор» интересен, но не вызывает тех эмоций, которые пробуждали первые два романа серии.

Итог: поклонникам «Дозоров» или актера Хабенского приобрести это издание в коллекцию рекомендуется. Тем же, кто не относится к данным категориям, лучше перечитать или заново послушать первые романы цикла.

ОЦЕНКА **6**

Дмитрий Злотницкий

ВИД «СРЕДИЗЕМЬЕ»

BATTLELORE
EVERNIGHT

Перевод названия: *«Вечноночь»* ● **Издатель:** *Napalm Records, 2007* ● **Число композиций:** *9 (+2 бонусные)*

Музыкальный альбом

Толкинисты — это не только пьяные школьники с лыжными палками, бегающие по лесу с воплями «Элберет Гилтониэль!». Это еще и семь финских ребят, играющих эпик-металл с 1999 года. Основной источник их вдохновения — творчество Профессора. Четвертый альбом Evernight не стал исключением, однако Средиземье здесь присутствует лишь в контексте абстрактно-фэнтезийной лирики. Минимум имен и географических названий, максимум вокала и оркестровых аранжировок.

Альбом великолепен. Каждый трек сделан от души, искренне, с чувством такую энергетику, что некоторые из них возьмут за душу даже тех, кому мумак на ухо наступил. Сочетание глубокого гроулинга с хрустальным женским вокалом выверено как по аптекарским весам. Легкие, неземные акустические партии, готические оркестровые аранжировки и мощнейшие гитарно-ударные отработки сосуществуют друг с другом в идеальном симбиозе.

Настроение альбома — возвышенно-обреченное. Исполнение неторопливое, без напускной суетливой ярости, но иногда слушателя окатывает оглушительным шквалом эмоций (*We are the Legions*). На *Longing Horizon* вам пригодится хороший сабвуфер — такого соло на низах вы еще не слышали. Группа отлично держит ритм и не допускает стилистических «провисаний»:

один трек как бы перетекает в другой, оставляя нас в недоумении: неужели в альбоме не окажется ни одной «проходной» песни?

Итог: браво, Battlelore! Эльфы и финны — братья навек!

ОЦЕНКА **9**

Михаил Попов

МЕНЯЯСЬ, ОСТАВАТЬСЯ ВЕРНЫМИ СЕБЕ

KAMELOT
GHOST OPERA

Перевод названия: *«Призрачная опера»* ● **Издатель:** *Steamhammer/SPV, 2007* ● **Число композиций:** *11 (+2 бонусные)*

Музыкальный альбом

Американская группа Kamelot вот уже около десяти лет остается одним из немногих заокеанских коллективов, способных наравне соперничать с европейскими лидерами пауэр-металлической сцены. Чтобы удержаться на вершине славы, коллективу во главе с солистом Роем Ханом приходится постоянно находить новые пути для самовыражения.

Альбом Ghost Opera как раз и стал попыткой несколько поменять стиль. Хотя в целом музыканты стараются сохранять индивидуальность своей музыки, что особенно заметно в лирике, аранжировок и общего настроя альбома коснулись серьезные изменения. Замедлив темп большей части композиций, активно используя хоровой и женский вокал, а также классические инструменты, Kamelot сделала свою музыку более помпезной и величественной, чем когда-либо прежде. Да и в текстах произошли определенные перемены: мистические мотивы не то чтобы совсем исчезли, но отошли на второй план, уступив место философским размышлениям и любовной лирике. Но самое главное — несмотря на все изменения, сохранилось неповторимое эмоциональное воздействие, которое всегда оказывала музыка Kamelot на слушателей, что дает нам право утверждать: альбом удался.

Итог: не факт, что все нововведения придутся по вкусу всем любителям кол-

лектива. Но уж если Ghost Opera понравится вам, будьте готовы к тому, чтобы слушать этот сравнительно короткий альбом снова и снова, с каждым разом получая все больше удовольствия от музыки, стихов и вокала.

ОЦЕНКА **9**

Дмитрий Злотницкий

ВОТ — НОВЫЙ ПОВОРОТ

LAKE OF TEARS
MOONS AND MUSHROOMS

Перевод названия: *«Луны и грибы»* ● **Издатель:** *Dockyard 1, 2007* ● **Число композиций:** *8 (+1 бонусная)*

Музыкальный альбом

Lake of Tears — группа крайне необычная хотя бы потому, что определить стиль, в котором она работает, не представляется возможным. То это готический металл, то — мощный рок, а временами в их творчестве проглядывают элементы психоделики. Все альбомы коллектива объединяют лишь необычный вокал Даниэля Бреннаре, да настрой стихов — рефлексивный и грустный.

По большому счету, и характерный вокал, и настроение текстов остались прежними и в седьмом альбоме группы — Moons and Mushrooms, — а вот музыка претерпела некоторые изменения, став более легкой, живой и даже бодрой. При этом она не диссонирует с текстами песен, а удачно дополняет лирику. Единственный минус альбома — он запоминается лишь как единое целое, выделить хоть одну хитовую композицию не получается.

Очень интересен подход Lake of Tears к стихам: в их текстах магия, далекие звезды и прочая фантастика — не самоцель, а выразительное средство. Особенно показательна в этом отношении первая песня альбома, *Last Purple Sky*, где музыканты умудряются одновременно рассказать и о выдуманном мире, и об одиночестве лирического героя. Не столь очевидно подобное переплетение реальных чувств и выдуманных обстоятельств присутствует во всех песнях альбома.

Итог: еще одно проявление незаурядного таланта шведских музыкантов. Впрочем, это не лучший альбом группы, и если вы только планируете познакомиться с ее творчеством, то лучше начать с более ранних работ.

ОЦЕНКА **7**

Дмитрий Злотницкий

КАРТЕ МЕСТО

DARK MOOR
TAROT

Перевод названия: *«Таро»* ● **Издатель:** *Scarlet Records, 2007* ● **Число композиций:** *10 (+2 бонусные)*

Музыкальный альбом

Концептуальные альбомы в наши дни не редкость, но вот сюжеты и идеи, положенные в их основу, зачастую оставляют желать лучшего. Альбомы металлических групп страдают от засилья благородных героев и темных властелинов так же, как и фэнтези-романы средней руки.

Впрочем, встречаются и приятные исключения — вроде свежего альбома испанской группы Dark Moor, посвященного картам Таро. Каждая композиция основана на той или иной карте, соответственно, настрой, темп и стихи подобраны так, чтобы отвечать сути и значению этого об-

лирична, Fool — весела, а Chariot и Death полны ярости и тревоги. В итоге почти все дорожки альбома — готовые хиты, которые вполне можно слушать и отдельно друг от друга.

Хотя на диске Tarot сложно выделить какой-то один элемент — настолько удачно все написано, сыграно, аранжировано, — все-таки нельзя не отметить вокал. Именно многоголосие придает звучанию особую атмосферу волшебства. Правда, из-за этого приема неподготовленный слушатель вряд ли сразу поймет, принадлежит ведущий вокал мужчине или женщине (на самом деле основной вокалист — мужчина).

Итог: превосходная идея, подкрепленная блестящим исполнением, — вот что такое альбом Tarot. Диск по праву можно признать лучшим во всем творче-

стве Dark Moor, а ведь эта группа еще сравнительно молода и вполне может добиться еще более впечатляющих успехов, хотя сделать это после «Таро» будет и непросто.

Дмитрий Злотницкий

ОЦЕНКА **9**

ООН? N-o-o!

MEGADETH
UNITED ABOMINATIONS

Перевод названия: *«Соединенные мерзости»* ● **Издатель:** *Roadrunner Records, 2007* ● **Число композиций:** *11 (+3 в специальном издании)*

Музыкальный альбом

Ископаемый монстр трэш-металла собрался в новом составе (от старой группы остался только фронтмен) и выпустил новый альбом. Вокалист Дэйв Мастейн по-прежнему использует группу в качестве «уголка ораторов» Гайд-парка, изливая на слушателей свои социально-политические обиды, проклиная гидру капитализма и клеймя позором всех, кто сидит выше него самого.

Сперва может показаться, что под рев электрогитар нам читают газету «Известия» двадцатилетней давности,

однако там никогда не публиковали фантастику. «Сюжет» нового альбома — безрадостное будущее нашей планеты. «Открывашкой» идет *Sleepwalker* — классика трэша с тяжелыми риффами и злобным соло. Затем происходит биологическая война и порабощение людей (*Washington Is Next* — пожалуй, лучшая песня альбома). А остальные дорожки — обычная мешанина музыки, легких провокаций (*Amerikanistan*), религиозных отсылок (*Blessed Are the Dead*) и восточных мотивов.

Виртуозных соло, которыми славится Megadeath, здесь мало. Зато в альбомной концепции постапокалиптического будущего почему-то нашлось место для римейка *A tout le monde* (Youthanasia, 1984), спетого Дэйвом дуэтом с Кристиной Скаббиа из Lacuna Coul. Интересно, что парень, устроивший стрельбу в колледже

Доусона (сентябрь 2006), якобы сделал это под впечатлением от A tout le monde.

Итог: прогноз от Megadeth — этнические чистки, терроризм, местами — выпадение атомных бомб. Облачность сплошная, беспросветная.

Михаил Попов

ОЦЕНКА **6**

ГРЕКИ УЧАТ УРОКИ

EMERALD SUN
ESCAPE FROM TWILLIGHT

Перевод названия: *«Избавление от сумерек»* ● **Издатель:** *LMP, 2007* ● **Число композиций:** *11*

Музыкальный альбом

Мало какой музыкальный жанр столь же близок к фэнтези, как *power metal*, но именно он в последние годы находится в явном кризисе. Да, лидеры своих позиций не сдают и продолжают радовать поклонников замечательными дисками. Но вот ярких новых групп, способных потеснить «старичков» с пьедестала, не говоря уже о свежих музыкальных находках, днем с огнем не сыщешь — вместо них сплошные подражатели, эксплуатирующие чужие идеи и приемы. Правда, и это еще надо суметь сделать достаточно профессионально, чтобы не затеряться на фоне конкурентов.

Музыканты из молодой греческой группы Emerald Sun не побрезговали подражать мэтрам: музыка вызывает ассоциации с творчеством легендарной группы Helloween, а стихи о благородных героях и драконах заставляют вспомнить Rhapsody of Fire. Позаимствовав лучшее из творчества других групп, Emerald Sun записали симпатичный альбом с красивейшими балладами и парой «боевых» композиций. Голос у вокалиста стандартен для power metal, но это не такой уж большой недостаток. Несмотря на заметную вторичность своего творчества, Emerald Sun заслуживает внимания всех любителей подобной музыки, особенно тех, кто давно не открывал для себя новых имен.

Итог: один из лучших дебютов в жанре за последние пять лет. Грекам есть куда расти и над чем работать, но их потен-

циал заметен невооруженным взглядом, так что вполне возможно, что мы наблюдаем рождение новой группы масштаба Blind Guardian или HammerFall.

Дмитрий Злотницкий

ОЦЕНКА **8**

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
	Города	«АСТ», 2007	«Альтернатива. Фантастика»	Урбанистическая фантастика, антиутопия	Межавторский сборник
	Дневник кота с лимонадным именем	«Альфа-книга», 2007		Юмористическая фантастика	Межавторский сборник
Линда Бакли-Арчер	**Гидеон. Прыжок в прошлое**	«АСТ», 2007	«АСТ-Юниор»	Хроноопера, исторические приключения	«Гидеон», часть 1
Артур Баневич	**Где нет княжон невинных**	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Приключенческое фэнтези	«Чароходец», часть 3
Терри Брукс	**Дети Армагеддона**	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Эпическое фэнтези	Genesis of Shannara, часть 1
Лайон Спрэг де Камп, Флэтчер Прэтт	**Дипломированный чародей ***	«Эксмо», 2007	«Шедевры фантастики»	Приключенческое фэнтези	«Дипломированный чародей»
Мэри Дженис Дэвидсон	**Бессмертная и незамужняя. Бессмертная и безработная**	«АСТ», 2007	«Холод страха»	Иронический «вампирский» детектив	«Королева Бетси», части 1 и 2
Пол Кирни	**Знак Моря**	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Эпическое фэнтези	Sea Beggars, часть 1
Майкл Крайтон	**NEXT**	«Эксмо», 2007	Mystery Line	Технотриллер	***
Глен Кук	**Шепчущие никелевые идолы**	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Детективное фэнтези	«Гаррет», часть 11
Урсула Ле Гуин	**Голоса**	«Эксмо», 2007	«Звезды фантастики»	Фэнтези	«Хроники Западного края», часть 2
Кейти Макалистер	**Секс и одинокий вампир**	«АСТ», 2007	«Холод страха»	Иронический «вампирский» детектив	Dark One, часть 2
Ларри Нивен	**Мир-Кольцо: Инженеры Мира-Кольца *. Трон Мира-Кольца *. Дети Мира-Кольца**	«АСТ», 2007		Космическая фантастика	«Мир-Кольцо», части 2, 3 и 4
Терри Пратчетт	**Пятый Элефант ***	«Эксмо», 2007	«Плоский мир»	Приключенческое юмористическое фэнтези	«Плоский мир», часть 24; «Ночная стража», часть 5
Гордон Ренни	**Перекресток Судеб**	«Азбука-классика», 2007	Warhammer 40000	Боевая фантастика, новеллизация настольной игры	Продолжение книги «Час казни»
Джон Ринго, Майкл Уильямсон	**Герой**	«Азбука-классика», 2007		Остросюжетная фантастика	«Послинские войны», часть 5
Джоан К. Ролинг	**Гарри Поттер и Дары Смерти**	«Росмэн», 2007		Юношеское городское фэнтези	«Гарри Поттер», часть 7
Клиффорд Саймак	**В логове Нечисти ***	«Эксмо», 2007	«Фантастика&Фэнтези: The best of»	Фантастика	Авторский сборник
Брюс Стерлинг	**Зенитный угол**	«Эксмо», 2007	«Матрица. Киберреальность»	Фантастика «ближнего прицела»	
Филип Фармер	**Мир Реки: Магический лабиринт ***	«Эксмо», 2007	«Шедевры фантастики»	Приключенческая фантастика	«Мир Реки», часть 4
Дэвид Ферринг	**Конрад: Клинок войны**	«Азбука-классика», 2007	Warhammer FB	Темное фэнтези, новеллизация настольной игры	Warblade, часть 2
Роберт Хайнлайн	**Вне всяких сомнений ***	«Эксмо», 2007	«Отцы-основатели»	Фантастика	Авторский сборник
Роберт Хайнлайн	**Число зверя ***	«Эксмо», 2007	«Отцы-основатели»	Эпическая космическая фантастика	
Робин Хобб	**Ученик убийцы ***	«Эксмо», 2007	«Короли Fantasy»	Приключенческое фэнтези	«Сага о Видящих», часть 1

** Переиздание выходившей ранее книги*

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
Василий Абвалов	Акцент судьбы	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Космическая фантастика	
Людмила Астахова	Армия Судьбы	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Остросюжетное фэнтези	
Михаил Ахманов	Ответный удар *	«Эксмо», 2007	«Абсолютное оружие»	Остросюжетная космическая фантастика	«Пришедшие из мрака», часть 2
Николай Басов	Князь Диодор	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Славянское фэнтези	
Николай Басов	Лотар-миротворец *	«Альфа-книга», 2007		Остросюжетное фэнтези	Романы «Охотник на демонов», «Лотар-миротворец», «Устранитель зла»
Екатерина Белецкая, Анжела Ченина	Настоящие	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Остросюжетное фэнтези	
Владимир Брайт	Награда победителю — смерть	«Эксмо», 2007	«Абсолютное оружие»	Остросюжетная фантастика	Продолжение книги «Достигая уровня смерти»
Сергей Вольнов	Вечный поход. Приговоренные к войне *	«АСТ», 2007	«Звездный лабиринт. Коллекция»	Боевая фантастика, хроноопера	1 и 2 части цикла
Михаил Высоцкий	Баллада о Кольце	«Альфа-книга», 2007		Ироническое фэнтези	
Юрий Гаврюченков	Кладоискатель и золото шаманов	«Крылов», 2007	«Остров сокровищ»	Приключенческая фантастика	
Александр Громов	Русский аркан	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Альтернативная история	Продолжение книги «Исландская карта»
Владимир Добряков	Глубокая разведка	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Остросюжетная хроноопера	«Хроноагент», часть 5
Роман Злотников	Время вызова. Нужны князья, а не тати	«Альфа-книга», 2007		Фантастика	
Сергей Иванов	Похитители теней	«АСТ», 2007	«Заклятые миры»	Приключенческое фэнтези	Цикл о Светлане, часть 7
Валерий Иващенко	Отблески Тьмы	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Приключенческое фэнтези	
Алексей Калугин	Игра на выживание	«Эксмо», 2007	«Абсолютное оружие»	Остросюжетная фантастика	
Наталья Колесова	Карты судьбы	«АСТ», 2007	«Заклятые миры»	Фэнтези	
Олег Кулагин	Московский лабиринт *	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Фантастика «ближнего прицела»	
Сергей Лукьяненко	Чистовик	«АСТ», 2007	«Звездный лабиринт»	Фантастика, путешествия между мирами	Продолжение книги «Черновик»
Александр Мазин	Варяг: Варяг. Место для битвы *	«АСТ», 2007		Исторический боевик, хроноопера	«Варяг», части 1 и 2
Александр Мазин	Империя: Варвары. Римский орел *	«АСТ», 2007		Исторический боевик, хроноопера	«Империя»
Елена Малиновская	Наперекор канонам	«Альфа-книга», 2007		Ироническое фэнтези	
Макс Мах	Квест империя	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Константин Мзареулов	Зачарованный мир	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Остросюжетное фэнтези	
Павел Миротворцев	Пришествие Хиспа	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Приключенческое фэнтези	
Юлия Набокова	Осторожно: добрая фея!	«Альфа-книга», 2007	***	Ироническое фэнтези	
Виктор Ночкин	Демоны замка Игмор	«Эксмо», 2007	«Боевая магия»	Темное фэнтези	
Алекс Орлов	Правила большой игры *	«Эксмо», 2007	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	Продолжение книги «Западня»
Алекс Орлов	Секретный удар *	«Эксмо», 2007	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	«Тени войны», часть 20
Алекс Орлов	Я напишу тебе, крошка *	«Эксмо», 2007	«Русский фантастический боевик»	Юмористическая фантастика	
Павел Пепперштейн	Весна	Ad Marginem, 2007		Психоделия, фантастика «ближнего прицела»	Авторский сборник
Александр Прозоров	Земля мертвых. Череп епископа *	«АСТ», 2007	«Звездный лабиринт. Коллекция»	Исторический боевик, хроноопера	«Боярская сотня»
Мария Семёнова, Дмитрий Тедеев	Бусый Волк	«Азбука-классика», 2007		Славянское фэнтези	Примыкает к циклу «Волкодав»
Мария Семёнова	Поединок со Змеем *	«Азбука-классика», 2007		Мифологическое фэнтези	
Александр Сухов	Танец на раскаленных углях	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Приключенческое технофэнтези	Продолжение книги «Танец на лезвии ножа»
Юлия Федотова	По следу скорпиона	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Героическое фэнтези	Продолжение книги «Наемники судьбы»
Иар Эльтеррус	Дети смерча	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Фэнтези	Продолжение книги «Серые пустоши жизни»

** Переиздание выходившей ранее книги*

Борис Невский

СКАЗОЧНИК НОВОГО ВЕКА

НИЛ ГЕЙМАН

Фэнтези — литература стереотипная, по большей части безмозглая? Тупая развлекуха? Увы, но так у нас думают очень многие — не только обыватели, но и писатели, критики, журналисты и просто поклонники фантастики со стажем. Однако, помимо шаблонной авантюры и кровавой героики, существует иное фэнтези, не уступающее лучшим образцам интеллектуальной научной фантастики. Один из грандов такого фэнтези — Нил Гейман, которого Британский литературный словарь включил в десятку наиболее ярких постмодернистов современности.

Безмятежное начало

Нил Ричард Гейман родился 10 ноября 1960 года в Портсмуте, в английском графстве Гэмпшир. Его дед-еврей переселился из родной зараженной антисемитизмом Польши в более терпимую Голландию, а в разгар Первой мировой, в 1916 году, уехал в Англию. У него оказались немалые способности к бизнесу: открыв в Портсмуте продуктовую лавку, Гейман-старший смог расширить ее до целой сети магазинов. Его сын Дэвид успешно продолжил семейное дело. Более того, вместе с женой, фармацевтом Шейлой Голдман, он основал преуспевающую компанию по продаже витаминизированной пищи ***G&G Foods***. В общем, семья Гейманов не бедствовала, поэтому у Нила и двух его младших сестер было счастливое детство. Правда, когда родители Нила официально признали себя последователями церкви сайентологов, в Портсмуте посмотрели на это довольно косо. И в 1965 году семья перебралась в Западный Сассекс, где поселилась в небольшом городке Ист-Гринстед.

С раннего детства Нил обожал читать, особенно мифологию: «Северные сказания» и «Легенды Египта» Роджера Ланселина Грина были зачитаны семилетним парнишкой до дыр. Затем его любимцами стали Клайв С. Льюис, Джон Р. Р. Толкин, Гилберт К. Честертон и Редьярд Киплинг. Чуть позже пришло увлечение современной фантастикой, и в комнате мальчика надолго обосновались томики Майкла Муркока, Урсулы Ле Гуин, Сэмюэла Дилэни, Роджера Желязны, Харлана Эллисона и Джина Вулфа. Особенно Нил любил рассказы Говарда Ф. Лавкрафта — не зря, ох не зря!

Ист-Гринстед — город детства

Duran Duran, первые герои Геймана.

Так вышло, что Нил несколько раз менял учебные заведения — последним оказалась школа Уайтгифт в Кройдене, где в 1977 году он и получил диплом о среднем образовании. Казалась, теперь прямая дорога в престижный университет, но Гейман плюнул на возможность отправиться в какой-нибудь Оксфорд ради не самого сытного журналистского хлеба. Он сочинял литературные обзоры и брал интервью, которые печатались в разных провинциальных СМИ и любительских фэнзинах. А заодно заводил полезные знакомства с редакторами, издателями, писателями — Нил сам мечтал стать «инженером человеческих душ». Переломным оказался 1984 год. Сначала интервью с американским фантастом Робертом Силвербергом напечатал ***Penthouse*** (да-да, «взрослые» глянцевые издания публикуют не только фото голых девиц!). Через пару месяцев в журнале ***Imagine*** появился дебютный рассказ Геймана **Featherquest**. А под конец года вышла и первая книга — биография популярной группы ***Duran Duran***, принесшая Гейману 2000 фунтов, — самый приличный его гонорар на то время.

Издатели дали мне выбор: Duran Duran или Барри Манилоу. Мне до смерти не хотелось слушать 40 альбомов Барри, поэтому я выбрал Duran Duran. Ведь они напели гораздо меньше...

Нил Гейман

Затем вместе с журналистом и писателем Кимом Ньюменом Нил выпустил **Ghastly Beyond Belief** — подборку забавных и корявых цитат из фантастического кино и литературы, которая даже была номинирована на *Всемирную премию фэнтези*.

Очень хорошие знамения

Несмотря на пару опубликованных книжек, настоящим писателем Гейман себя не считал. Он по-прежнему занимался журналистикой, попутно выискивая возможность для самостоятельного творчества — чтобы не только деньги зарабатывать, но и получать удовольствие от процесса. И так уж вышло, что Нил решил попробовать себя на ниве создания сценариев и текстов для комиксов.

В 1980-х англоязычный комикс находился в глубоком ауте. Конечно, детишки, особенно американские, с удовольствием поглощали серийную продукцию ***Marvel*** и ***DC Comics*** — все эти бесчисленные опусы про Человека-паука, Бэтмена или Халка. Однако более взрослый потребитель рисованные истории в упор не видел, считая их чтивом для идиотов. А к авторам комиксов относились как к ремесленникам-поденщикам.

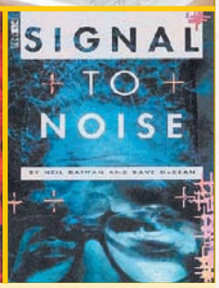
Я разговорился с парнем, который оказался литературным редактором воскресного приложения газеты Daily Telegraph. Он спросил, чем я занимаюсь.

This is trial version
www.adultpdf.com

Когда я ответил, что пишу комиксы, он посмотрел на меня так, будто я сказал, что по мелочи ворую в магазинах...

Нил Гейман

Для начала Гейман проштудировал пару книг о принципах создания комиксов. А затем, воспользовавшись связями, свел знакомство с известным комиксистом *Аланом Муром*, который дал Нилу немало практических советов. Дебютировал Гейман как автор поточной продукции: в 1986-м для издательства ***Eclipse Comics*** он написал основу 488 номера серии **2000 AD**, художником которого стал Марк Бакингем. Позже Гейман сочинил еще три выпуска 2000 AD. В 1987-м Нил познакомился с художником *Дэйвом Маккином* — они стали друзьями на всю жизнь. За пару лет они выпустили два небольших графических романа **Violent Cases** и **Signal to Noise**. На перспективный дуэт обратил внимание гигант ***DC Comics***, задействовав их таланты в мини-серии **Black Orchid**.



Алан Мур многому научил Нила.

Впрочем, Гейман не забывал и про публицистику. В 1988-м вышла его книга «**Без паники**: **Официальный путеводитель по миру «Автостопом по Галактике»** — подробное исследование творчества замечательного фантаста Дугласа Адамса. Занимаясь вопросами фантастического юмора, Гейман сдружился с перспективным, набиравшим обороты писателем *Терри Пратчеттом*. У них нашлось немало общего, поэтому Нил и Терри решили поработать вместе. Так в 1990-м на прилавках магазинов появился роман «**Добрые предзнаменования**» — юмористическое фэнтези о грядущем Апокалипсисе. Книга продержалась в списке бестселлеров газеты

Первая ласточка — вместе с Пратчеттом.

Sunday Times 17 недель, а Гейман наконец почувствовал себя настоящим писателем.

Но успех его первого полноценного романа слегка запоздал. К тому времени Нил Гейман уже стал Мессией мира комиксов — благодаря самому великому графическому роману всех времен...

Песочный человек

В 1987 году ***DC Comics*** приступило к изданию проекта **The Sandman**: сюжет и текст придумал Гейман, а рисовали первые выпуски *Сэм Киф* и *Майк Дринген-берг*. Позднее в «Песочном человеке» поучаствовало еще семь художников, в том числе Дэйв Маккин. Через два года ко-

Легендарный «Песочный человек».

Фантастические книги Геймана

- «Добрые предзнаменования» (Good Omens, 1990, соавтор Терри Пратчетт)
- «Задверье» (Neverwhere, 1996)
- The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish (1998, художник Дэйв Маккин)
- «Звездная пыль» (Stardust, 1999)
- «Американские боги» (American Gods, 2001)
- «Коралина» (Coraline, 2002)
- The Wolves in the Walls (2003, художник Дэйв Маккин)
- «Дети Ананси» (Anansi Boys, 2005)
- Interworld (2007, соавтор Майкл Ривз)

Современный классик.

микс обрел такую популярность — причем у взрослого читателя! — что первые выпуски были переизданы в твердом переплете. Именно тогда привычное слово «комикс» стали все чаще заменять термином «графический роман»: «Песочный человек» действительно был романом, а не просто ворохом слабо связанных сюжетом картинок. В 1991 году 19 выпуск «Сэндмена» завоевал *Всемирную премию фэнтези* — ни до, ни после такого не случалось. У детища Геймана было полно наград — отраслевых, важных для комикс-индустрии. Но чтобы чисто литературная премия (и довольно престижная!) досталась истории в картинках — невероятно...

Что же такое этот «Сэндмен»? Из-за чего шумиха? 6 июня 1916 года в усадьбу английского оккультиста Родерика Берджесса приехал историк Джон Хэтуэй, который привез древний манускрипт «Гримуар Магдалины», похищенный им из Британского музея. С помощью рукописи Берджесс намеревался поймать в ловушку саму Смерть, дабы обрести невиданное могущество и власть. «Мы свершим обряд в ближайшее полнолуние. И тогда больше никому не придется умирать!» — торжествующе заявил Берджесс. После сложного ритуала новоявленный колдун и его адепты материализовали в центре огромной пентаграммы тощее человекообразное существо в закрытом шлеме. К счастью для всего мира, это была не Смерть, а ее младший брат Сэндмен — повелитель снов и кошма-

This is trial version
www.adultpdf.com

The Sandman

Основной цикл (книжное переиздание оригинальных выпусков)

- Preludes and Nocturnes (1991, выпуски 1—8)
- The Doll's House (1990, выпуски 9—16)
- Dream Country (1991, выпуски 17—20)
- Season of Mists (1992, выпуски 21—28)
- Fables and Reflections (1994, выпуски 29—31, 38—40, 50, а также 2 специальных выпуска)
- A Game of You (1993, выпуски 32—37)
- The Brief Lives (1994, выпуски 41—49)
- World's End (1995, выпуски 51—56)
- The Kindly Ones (1996, выпуски 57—69)
- The Wake (1997, выпуски 70—75)

К циклу примыкают

- сборник The Dream Hunters (1999, соавтор Амано Йоситака)
- межавторская антология Endless Nights (2003)

Sandman по-русски

На сайте ***sandman.vne.ru*** размещены неофициальные переводы первых выпусков «Песочного человека».

ров. Более 70 лет Сэндмен находился в плену у коварных людишек, прежде чем смог вырваться на свободу и страшно отомстить. Таково содержание первого выпуска. Далее рассказано о других контактах человечества с Сэндменом (он же Сон) и его родичами — семеркой Бесконечных, которых зовут Судьба, Смерть, Разрушение, Страсть, Отчаяние и Безумие. Бесконечные возникли с первым проблеском мысли во Вселенной и исчезнут, когда погаснет последняя искра разума. Они не боги, а воплощения человеческого сознания. Но люди считают Семерых богами, поэтому без конца пытаются урвать от них что-нибудь — деньги, власть, знания...

Смерть и другие.

У творения Геймана есть несколько отличительных признаков, которые широко распространены в современном сюжетном комиксе, — но «Сэндмен» был пионером. Во-первых, это единое авторство текста и его особое значение для восприятия комикса. Стандартный комикс тех лет сочиняла целая толпа народа — сплошной конвейер. Базовый сюжет, конечно, имелся, но многочисленные выпуски писали все кому не лень. Главным девизом было: побольше бездумных приключений. Читая «Сэндмена», быстро забываешь, что это комикс: он воспринимается просто как нестандартно оформленное литературное произведение. Текст играет значительную роль: кроме реплик героев, имеются авторские ремарки и внутренние монологи. И текст первичен, это не просто подписи к картинкам: никаких «Бум!», «Трах!», «Бах!»... Во-вторых, Гейман не раз подчеркивал обратную связь между изображением и текстом. Стиль иллюстраций «Сэндмена» меняется в зависимости от содержания — для того времени это тоже было новшеством. И наконец, графический роман Геймана никак не укладывается в рамки пустопорожнего развлекательного чтива. Для его адекватного восприятия читатель должен приложить определенные умственные усилия, обладать неким культурным багажом.

«Песочный человек» сочетает увлекательные сюжетные повороты с уклоном в хоррор и темное фэнтези с большим количеством скрытых метафор и аллюзий. Не зря выдающийся американский романист Норман Мейлер назвал «Сэндмена» комиксом для интеллектуалов. При этом Гейману удалось сочинить историю, искреннее удовольствие от которой способен получить не только высоколобый умник, но и обычный подросток. Такое под силу лишь настоящим волшебникам!

The Sandman выходил до 1996 года — 75 сериальных выпусков, которые вместе с дополнениями составляют 10 сборников, переиздающихся до сих пор. Возможно, скоро выдающееся творение Геймана появится и на наших прилавках...

Гейман наряду с Аланом Муром и Фрэнком Миллером входит в число тех, кто превратил комикс из «низкого жанра» в искусство. Кроме «Сэндмена», на счету нашего героя популярные графические романы о Смерти и мальчике-волшебнике Тиме Хантере. Гейман принимал участие в создании ряда серийных комиксов, включая «Бэтмена» и «Спауна», графического воплощения приключений Элрика — героя книг Майкла Муркока. Даже обретя всемирную писательскую славу, Нил Гейман до сих пор возвращается к графическим романам.

Американский бог

В 1992 году Гейман перебрался в США, поселившись в окрестностях Миннеаполиса. Главная причина — любовь: Нил женился на американке Мэри Макграт, которой не хотелось жить в Англии. Однако была у писателя мечта, которую он смог реализовать только в Штатах:

Я сказал Мэри, что желал бы жить в доме, как у семейки Аддамс из одноименного фильма... Мне хотелось настоящей викторианской готики — от которой аж мурашки по коже! Так что я начал искать, и тут же нашел.

Нил Гейман

Нил продолжал писать «Сэндмена» и стал пробиваться в кино. Поначалу он создал сценарий для телесериала **Neverwhere** британского канала ***BBC*** — мрачноватой фантазии о мире под Лондоном, где в закоулках метрополитена обитают странные люди и существа. В том же 1996 году Гейман новеллизировал сценарий, выпустив свой первый сольный роман «**Задверье**». Книга неплохо продавалась, заодно принесла Гейману номинации на *Британскую премию фэнтези*, *премию Брэма Стокера* и *Mythopoetic Award*. Гейман понемногу становился звездой не только мира комиксов.

Затем вышел проиллюстрированный Дэйвом Маккином роман для детей **The**

Легенды подземного Лондона.

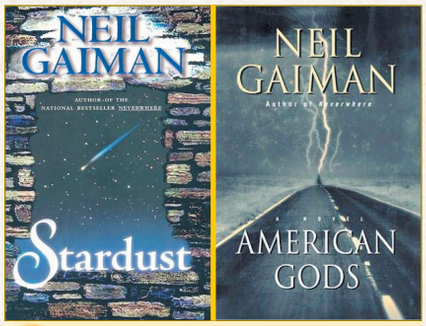
This is trial version
www.adultpdf.com

Day I Swapped My Dad For Two Goldfish, тепло принятый читателями и критиками: авторитетный журнал ***Newsweek*** включил его в число лучших детских книг года. А в 1999-м появилась «**Звездная пыль**» — взрослая сказка, ставшая международным бестселлером и удостоенная *Mythopoetic Award* (премию за фэнтези, обладающее особыми литературными достоинствами).

Издатель сказал: «Во-первых, я ненавижу фэнтези. Во-вторых, мне понравилась «Звездная пыль». Мы ее опубликуем и откроем ей Spike Books». И я спросил: «А это что такое?». А он ответил: «Spike Books — это наша книжная серия о поп-культуре!». Я поинтересовался: «Почему это сказочное фэнтези о викторианской Англии относится к поп-культуре?!» И тут он выдал: «Потому что его написали вы».

Нил Гейман

В общем, все шло для Геймана как нельзя лучше. Были, конечно, и проблемы: Нилу до смерти хотелось пробиться в Голливуд, но ничего не выходило (а ведь теперь крупнейшие студии пускают в ход когти и зубы, дабы привлечь Геймана под свои знамена!). Но в 2001 году Нил Гейман наконец смог почувствовать себя настоящим «королем»: вышел роман «Американские боги», ставший одним из главных образцов современного нешаблонного фэнтези.



Викторианское фэнтези и гибель богов.

Перед читателем разворачивается классическая американская «дорожная история». Герой — обычный парень по имени Тень, отсидевший в тюрьме за несовершенное им преступление. После смерти жены Тень путешествует по американской глубинке, сопровождая сомнительного старикана мистера Среду, который на самом деле — верховное божество скандинавского пантеона Один. По форме перед нами остросюжетная история противостояния эмигрировавших в Америку богов Старого Света с новыми, недавно появившимися силами, вроде покровителей телевидения, интернета или военно-промышленного комплекса. По стилю роман напоминает книги Стивена Кинга и Клайва Баркера с их особым интересом к жизни провинциальной Америки.

Реакцией читателей было: «Надо же, вы сделали места, над которыми мы пролетаем на самолетах, почти что интересными. Кто бы мог подумать, что там что-то происходит?».

Нил Гейман

Гейману удалось найти собственную интонацию: «Американские боги» — фэнтези, хоррор, триллер, детектив, драма, нравоучительная притча, густо сдобренная мифологией с вкраплениями философских размышлений о жизни, смерти и многих других проявлениях бытия. Особо Гейману удалось мифотворчество. Американцы крайне болезненно относятся к относительной молодости своей страны — отсюда такое пристальное внимание к мельчайшим проявлением местечкового фольклора. Но британец Гейман как бы говорит: успокойтесь, ребята, древние мифы у вас под носом, ибо миллионы переселенцев со всего мира, из которых сплавилась американская нация, просто привезли их с собой. Всех — и богов, и чудовищ. Но боги тоже могут умереть... Роман стал международным бестселлером, завоевав, помимо всего прочего, *премию Брэма Стокера* и вожделенную для любого англоязычного фантаста «*Хьюго*».

В 2002 году Нил Гейман опубликовал страшную сказку для детей «Коралина» — историю девочки, попавшей в Зазеркалье, властительнице которого, древней ведьме, захотелось заиметь настоящую дочку. Вот она и притворилась мамой... Критики сравнили повесть Геймана с книгами Льюиса Кэрролла, только в духе страшилок Стивена Кинга. Через три года появился очередной бестселлер — «Дети Ананси», который многие восприняли как своеобразное продолжение «Американских богов». По словам самого Геймана, «Дети Ананси», несмотря на сцены насилия и даже убийства, скорее комический вариант взаимоотношения людей и богов. И, взаправду, не зря в числе тех, кому он посвятил этот роман, Нил поминает имя великого британского юмориста Пэлема Г. Вудхауза — ирония брызжет через край.

Ныне Нил Гейман — один из самых востребованных и преуспевающих авторов фэнтези. Его буквально рвут на части поклонники, издатели, киношники... В 2007-м выходят сразу два крупнобюджетных фильма, к которым он приложил руку, — «Звездная пыль» и «Беовульф», — и готовятся экранизации еще нескольких произведений. В общем, Гейман заслужено преуспел, ибо этот британец, живущий в Америке, сделал очень многое для того, чтобы фэнтези не считалось Золушкой от литературы.

Это интересно

- У Нила Геймана немало наград. «Американские боги» принесли писателю «Хьюго» «Небьюлу», премию Брэма Стокера. «Дети Ананси» — лауреат Британской премии фэнтези, «Звездная пыль» — Mythopoetic Fantasy Award, глава «Сэндмена» A Midsummer Night's Dream — Всемирной премии фэнтези. Кроме того, на счету Геймана еще 11 номинаций на эти награды, а уж призов за комиксы — не счесть...
- «Песочный человек» Геймана не имеет никакого отношения к Сэндмену из вселенной DC Comics.
- Нил Гейман работал над английским дубляжом аниме Хаяо Миядзаки «Принцесса Мононоке». По его сценарию снят не только мини-сериал Neverwhere (1996), но и эпизод сериала «Вавилон 5» (1998), полнометражные фильмы «Зеркальная маска» (Mirror Mask, 2005) и «Беовульф» (Beowulf, 2007). Недавно вышел фильм на основе повести «Звездная пыль» (Stardust, 2007). Снимается полнометражный мультфильм «Коралина», куплены права на экранизацию «Американских богов» и Interworld. А в 2008 году Гейман экранизирует собственный комикс Death: The High Cost Living.
- У Нила Геймана трое детей: сын Майкл, дочери Холли и Мэдди.
- Любимое блюдо Геймана — суши, особенно из ресторана Sasabune в Лос-Анджелесе.

This is trial version
www.adultpdf.com

(Через тернии — к звездам).
Латинское изречение

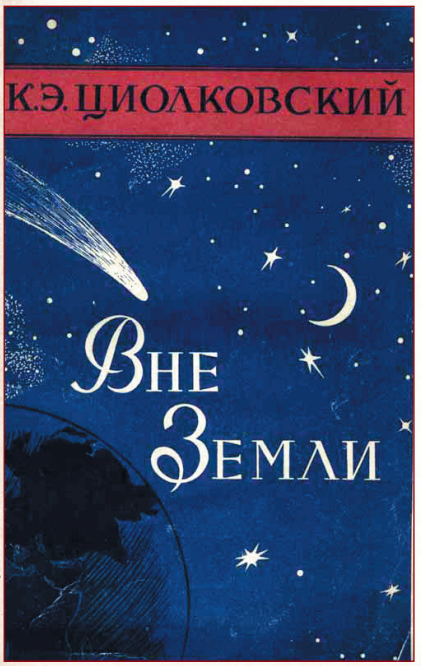
Звездный путь

Советская космическая фантастика

12 апреля 1961 года произошло историческое событие: человек отправился в космос. И этот звездный пионер был родом из СССР! Как представитель главного в мире государства рабочих и крестьян Юрий Гагарин из простого улыбчивого парня моментально превратился в символ Великих свершений. Но задолго до полета Гагарина космические просторы бороздили советские фантасты.

Пролетарии всех планет, соединяйтесь!

Основоположником советской научной фантастики о космосе можно назвать «отца» теоретической космонавтики **Константина Эдуардовича Циолковского**. Фрагменты его повести «*Вне Земли*» с описанием реактивной ракеты были опубликованы журналом «Природа и люди» еще в 1918 году. Впрочем, главной «космической» книгой раннего периода советской НФ традиционно считается роман **Алексея Толстого** «*Аэлита*», впервые напечатанный журналом «Красная новь» как «Закат Марса» (1922—1923).

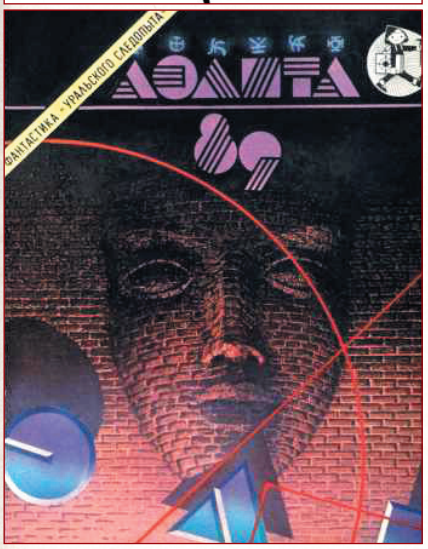


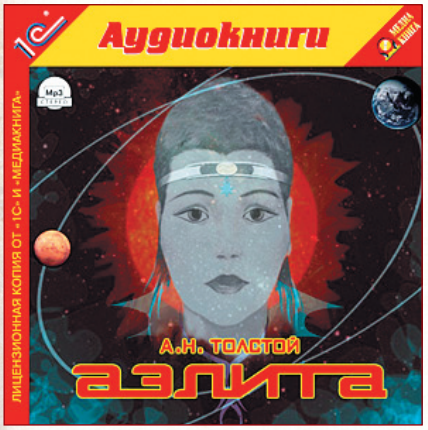
Первый полет.

Писал «Аэлиту» Толстой еще в эмиграции. При этом «красный граф», человек довольно начитанный, явно вдохновлялся «марсианским» циклом Эдгара Райса Берроуза. По сюжету Толстого, гениальный энтузиаст инженер-изобретатель Лось строит ракету и, взяв в попутчики красноармейца Гусева, отправляется на Марс. Там герои обнаруживают загнивающую цивилизацию атлантов и вволю приключаются: Лось завоевывает сердце прекрасной принцессы Аэлиты, а Гусев, как и положено истинному коммунару, организовывает революцию. Правда, в отличие от доблестного капитана Джона Картера, который живо показал всем марсианам «берроузовскую мать», герои космооперы Толстого особых успехов не добились и еле-еле унесли ноги на Землю.

В 1920-х в Советской России появлялись и другие книги, герои которых отправляются в космос. Об этом писал, например, **Виктор Гончаров**, чьи персонажи — комсомолец Андрей и ученый Никодим — помогают аборигенам совершить революцию на Луне (дилогия «*Межпланетный путешественник*» и «*Психомашина*», 1924). На Марс летят герои романа Александра Ярославского «Аргонавты Вселенной» (1926). Ближний космос осваивают персонажи рассказа Андрея Платонова «Лунная бомба» (1926) и повести Валерия Язвицкого «Путешествие на Луну и Марс» (1928). Встречам с иным разумом посвящены сборник рассказов Грааля Арельского «Повести о Марсе» (1925) и повесть С. Горбатова «Последний рейс «Лунного Колумба» (1929). А в романе **Николая Муханова** «Пылающие бездны» (1924) впервые в отечественной НФ описана межпланетная война, где земляне сражаются с вездесущими марсианами. Причем космические эскадры ведут битвы с применением лучевого оружия!

В общем, на Толстом свет клином не сошелся. Почему же именно его книга стала символом ранней советской фантастики? Дело, пожалуй, в такой «малости», как талант. Писателем Алексей Николаевич был отменным. Имелись, конечно, и у него провалы, но «Аэлита» к ним не относится. На ее фоне книги большинства остальных отечественных





Вечно живая «Аэлита».

Космос для Страны Советов.

авторов явно теряются. В хронике советской космофантастики их имена сохранились, а вот в сердцах читателей — нет.

В начале 1930-х появилось еще несколько произведений, сюжет которых так или иначе связан с космосом: «Планета КИМ» Абрама Палея (1930), «Страна счастливых» Яна Ларри (1931) и «Прыжок в ничто» Александра Беляева (1933). На две последние книги стоит обратить особое внимание. Повесть классика советской детской фантастики **Яна Ларри** — утопическая фантазия, где отображены представления автора о коммунистическом обществе близкого будущего. Помимо других тем, Ларри затронул и необходимость освоения космоса. В повести имелись намеки политического свойства, из-за чего ее много лет усердно игнорировали. Впоследствии наивный Ларри возмечтал написать фантастический роман лично для товарища Сталина. Историю инопланетянина, который воочию видит все недостатки советского строя, Ларри анонимно посылал вождю, за что в 1941 году был арестован НКВД и получил 10 лет лагерей.

Роман одного из столпов советской фантастики **Александра Беляева** «*Прыжок в ничто*» заслужил одобрительный отзыв самого Циолковского. Это авантюрная история о группе буржуев, которые отправляются в путешествие на космическом лайнере «Ковчег», дабы переждать революционные события, происходящие на Земле. Однако судьба приводит «Ковчег» на Венеру, где происходит разборка между хозяевами и обслугой. В итоге победившие трудящиеся, члены экипажа и некоторые «перековавшиеся» буржуины возвращаются на Землю, где к тому времени наступила коммунистическая утопия. Нельзя сказать, что роман принадлежит к лучшим книгам Беляева, но это значительное произведение ранней советской космофантастики.

В 1934 году состоялся первый Всесоюзный съезд советских писателей, который сыграл для развития нашей НФ негативную роль. Во-первых, фантастику четко определили по ведомству литературы для подрастающего поколения. А во-вторых, указали путь — заниматься научно-техническим просвещением советской молодежи в духе социалистического реализма. Именно тогда и началась пресловутая эпоха фантастики «ближнего прицела». К тому же 1930-е вошли в историю страны как время серьезных политических потрясений, одним из проявлений которых стал повальный поиск врагов — реальных и мнимых. Поэтому типичная советская НФ тех лет выглядела примерно следующим образом. Где-нибудь на заводе или в научном институте прогрессивный инженер (ученый) вкупе с друзьями-комсомольцами и при поддержке мудрого парторга пытается внедрить передовой квадратно-гнездовой метод в работу социалистического народного хозяйства. А рядом мутит воду коварный «шпиён» иностранной разведки, которому оказывают аморальную поддержку недобитые кулаки и затаившиеся белогвардейцы. Но «наш бронепоезд» летит вперед, а подлых гадов выводят на чистую воду доблестные сотрудники компетентных органов. Лучший образец такой фантастики — «Тайна двух океанов» Григория Адамова (1939). Большинство же подобных опусов заслуженно списаны в литературный утиль...

Впрочем, некоторым писателям было тесно в навязанной схеме, поэтому произведения, герои которых стремились летать, а не ползать, нет-нет да и появлялись. Роман Александра Беляева «*Звезда КЭЦ*» (1936) посвящен орбитальной космической станции, его же «*Небесный гость*» (1937) рассказывает о путешествии к звездам. В романе Владимира Владко «Аргонавты Вселенной» (1938) описан космический полет на Венеру, Борис Анибал в повести «Моряки Вселенной» (1940) отправляет персонажей на Марс, а А. Тарасов в рассказе «Над лунными кратерами» (1941) — соответственно, на Луну. Но эти книги погоды не делали. А потом началась война...

Великий Перелом

После Победы космические истории в нашей НФ по-прежнему появлялись нечасто. В 1945-м вышел военно-приключенческий роман Сергея Беляева «Десятая планета». В повести тогда еще начинающего писателя Ивана Ефремова «Звездные корабли» (1947) продвига-

лась идея множественности разумной жизни во Вселенной. Можно вспомнить еще познавательный рассказ Владимира Обручева «Полет по планетам» и художественный очерк Бориса Ляпунова «Из глубины Вселенной» с теорией инопланетного корабля как источника Тунгусской катастрофы (оба — 1950). Но нарочито приземленная НФ господствовала почти безраздельно, усиленно насаждаясь свыше. Вот отрывки из типичной для того времени статьи, напечатанной в одном из ведущих литературных журналов:

Советская научно-фантастическая литература должна отображать завтрашний день нашей страны... промежуток времени, отделенный от наших дней одним-двумя десятками лет, а может быть, даже просто годами. А некоторые литераторы ориентируются сами и ориентируют других на изображение отдаленного будущего... Это не случайная ошибка. Это стремление поклонника западноевропейской фантастической литературы направить нашу литературу на тот же лад.

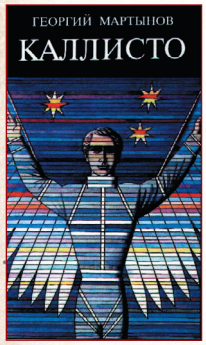
Из статьи С. Иванова (журнал «Октябрь», №1 за 1950 год)

Не литературоведческая статья — донос «куда следует»! Какие там мечты о космосе — тут бы на Колыму не загреметь за «низкопоклонство перед Западом»! Но время не стояло на месте. После ряда политических изменений настал праздник и на улице настоящих советских фантастов.

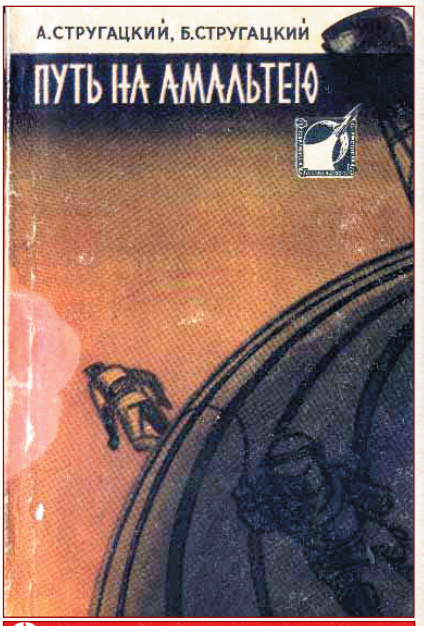
Уже в 1954 году выдающийся кинодеятель Александр Довженко написал сценарий фильма «В глубинах космоса», который, правда, остался нереализованным. Через год в журнале «Знание — сила» был опубликован рассказ Владимира Савченко «Навстречу звездам», посвященный первому звездному старту, который происходит... в 1977 году! Эх, какими оптимистами были тогда советские люди... Велик вклад в развитие отечественной космофантастики **Георгия Мартынова**, чьи повести «*220 дней на звездолете*» (1955) и «*Планетный гость*» (1957) положили начало популярным циклам «*Звездоплаватели*» и «*Каллисто*». Первый из них посвящен освоению в недалеком будущем Солнечной системы, сюжет второго вертится вокруг посещения Земли инопланетянами, которые, оказывается, давно построили у себя коммунизм.

А в 1957 вышел роман **Ивана Ефремова** «*Туманность Андромеды*», ознаменовавший второе рождение советской научной фантастики. Наверное, дело не только в достоинствах самой книги. 1957 год — время для нашей страны особое. С одной стороны, невиданный всплеск народного энтузиазма, вызванный общественной перестройкой, которую окрестили «оттепелью». С другой — колоссальный научно-технический прорыв, ярче всего отразившийся в запуске первого в истории искусственного спутника Земли. Казалось — вот оно, счастье! Наконец-то по-настоящему свободный советский человек сделает решающий шаг в светлое коммунистическое завтра! И книга Ефремова отменно накладывалась на всеобщий оптимизм. Действие происходило в далеком коммунистическом будущем на объединенной Земле, населенной принципиально новыми людьми. Тяжкий труд здесь превратился в радостное созидание, людям открылся секрет долголетия, они отправились к звездам, образовав с иными цивилизациями «Великое Кольцо». В 1959-м Ефремов вернулся к своей истории будущего в повести «*Сердце Змеи*», посвященной контакту землян с расой «чужих».

Настоящий Герой Советского Союза.



Новые лица советской фантастики.



Стругацкие: капитаны советской НФ.

ной НФ того времени — дебютный роман **Аркадия и Бориса Стругацких** «*Страна багровых туч*» (1959), сюжет которого связан с событиями первой экспедиции на Венеру. Главное достижение книги — стремление еще начинающих тогда писателей переориентировать традиционную авантюрную и научно-технологическую НФ на показ становления человеческих характеров. Некоторое время Стругацкие плодотворно разрабатывали космическую тему в серии произведений, показывающих события в годы зарождения Мира Полдня. В повестях «*Путь на Амальтею*» (1960) и «*Стажеры*» (1962) некоторые герои их первого романа вместе с новыми персонажами продолжают тяжелую работу по освоению Солнечной системы. Но главное для Стругацких — проблема нравственного выбора. Особенно четко эта мысль прослеживается в одном из лучших романов ранних соавторов «*Далекая радуга*» (1963).

Стоит отметить и роман **Игоря Забелина** «*Пояс жизни*» (1960) — слабый в художественном отношении, но любопытный тем, что это фактически первая в отечественной НФ книга о терраформировании иной планеты. Проблемам освоения космоса — от чисто научных до морально-этических — посвящен ряд заметных произведений: сборник Генриха Альтова «Легенды о звездных капитанах» (1961), повесть Валентины Журавлевой «Летящие по вселенной» (1963), повести Георгия Гуревича, позже объединенные в роман-утопию «Мы — из Солнечной системы» (1965), рассказы и повести Игоря Росоховатского, Анатолия Днепрова, Владимира Михайлова.

Возвращение со звезд

Как ни странно, полет Юрия Гагарина и новые завоевания советской космонавтики невольно привели к некоторому затуханию космической темы в отечественной НФ. Космос перестал быть Великой мечтой, обратившись будничной работой. Впрочем, общественная потребность в космической фантастике была еще велика, поэтому время от времени в этом жанре появлялись достойные книги.

Одним из самых масштабных произведений стала эпическая трилогия **Сергея Снегова** «*Люди как боги*», действие которой происходит в далеком коммунистическом будущем. Особый восторг читателей (и зубовный скрежет критиков) вызвала показанная с невиданным для советской НФ размахом галактическая война. За начальные романы цикла «Галактическая разведка» (1966) и «Вторжение в Персей» (1968) Снегова тут же принялись обвинять в пропаганде «чуждой» советскому человеку космической оперы. В итоге заключительный том трилогии, «Кольцо обратного времени», вышел только в 1977-м.

Необычную для советской НФ романтическую фантастику, связанную с космосом, писала Ольга Ларионова: повесть «Вахта «Арамиса» (1967), некоторые рассказы. Как всегда, на высоте были братья Стругацкие, вновь поднявшие проблему нравственного выбора в повести о контакте с принципиально чуждой человеку цивилизацией «Малыш» (1971). Герои романа Евгения Войскунского и Исая Лукодьянова «Плеск звездных морей» (1970) занимались терраформированием Венеры в условиях очередной коммунистической утопии — правда, верилось в нее уже с трудом... В романе Сергея Жемайтиса «Багряная планета» (1973) прилетевшие на Марс земляне обнаруживали остатки исчезнувшей цивилизации. Достоверны в психологическом отношении и увлекательные повести Кира Булычева о космическом медике Павлыше.

Во второй половине 1970-х и на протяжении 1980-х советская космическая НФ забуксовала. Во многом это было связано с очередным идеологическим «закручиванием гаек». Да и освоение космоса из суровых будней на глазах превращалось в показушную рутину. «Лунная гонка» с американцами была проиграна. Возникли трудности с реализацией программы космического «челнока». А на орбиту гурьбой отправлялись представители стран соцлагеря — ибо так было *надо*. Что до фантастики, то издательство «Молодая гвардия» выпускало вереницу ничем не примечательных книг, среди которых была даже НФ, написанная советскими космонавтами: «Путь к Марсу» (1979), «На астероиде» (1984) и «Здравствуй, Фобос!» (1988) Левона Хачатурьянца и Евгения Хрунова, «Черное безмолвие» (1987) Юрия Глазкова. Любопытно, но пресновато...

Наиболее заметная книга космофантастики тех лет — роман **Сергея Павлова** «*Лунная радуга*» (1978—1983), где поднимаются вопросы опасностей, связанных с освоением иного пространства. Герои романа, бывалые косморазведчики, фактически перестают быть людьми, приобретая «экзотические» свойства, что не приносит счастья ни им, ни окружающим. Стоит еще отметить дилогию **Владимира Михайлова** о звездном капитане Ульдемире: «*Сторож брату моему*» (1976) и «*Тогда придите, и рассудим*» (1983). Но эту весьма специфическую историю странного экипажа межзвездной экспедиции и их прогрессорской деятельности вряд ли можно отнести только к космической НФ, ибо она носит отчетливый социально-философский характер (как и многие книги поздних Стругацких).

Во время перестройки интерес к космической НФ угас. Пришел черед иной фантастики — с чернушным оттенком. Затем кончился и Советский Союз... Ныне основная масса книг отечественных авторов относится уже к космической опере. Но это уже совсем другая история...

Путь к звездам.

Десять книг советской НФ

- Алексей Толстой «Аэлита»
- Иван Ефремов «Туманность Андромеды»
- Аркадий и Борис Стругацкие «Страна багровых туч», «Путь на Амальтею», «Стажеры»
- Александр Беляев «Прыжок в ничто»
- Георгий Мартынов «Каллисто»
- Евгений Войскунский, Исай Лукодьянов «Плеск звездных морей»
- Сергей Снегов «Люди как боги»
- Георгий Гуревич «Мы — из Солнечной системы»
- Сергей Жемайтис «Багряная планета»
- Сергей Павлов «Лунная радуга»

При написании статьи использованы «Библиография советской фантастики» В. Вельчинского (***bibliography.narod.ru***), материалы сайтов «Русская фантастика» (***rusf.ru***) и «Эпизоды космонавтики» (***epizods-space.testpilot.ru***).

Иллюстрации Александра Ремизова

ЧТО НАША ЖИЗНЬ? ИГРА!

СЦЕНАРИИ И НОВЕЛЛИЗАЦИИ

«Мир фантастики» и Сергей Чекмаев продолжают цикл статей для начинающих писателей-фантастов. Ведущий популярного практикума «Как напечататься в журнале?», проводимого в рамках литконференции «Роскон», дает советы на животрепещущую тему. В новом материале Сергей на основе собственного опыта и опыта коллег по цеху расскажет о новых вариантах самореализации для начинающих и не очень авторов — о сценарировании и новеллизации компьютерных игр.

Спят усталые игрушки?

В июльской «Игромании» за этот год Николай Пегасов в рубрике «Особое мнение» (статья «Языковый терроризм») жаловался на безграмотность и литературную нищету многих современных игровых проектов. Действительно, отечественные разработчики долгое время не уделяли должного внимания качеству сценария, диалогов и описаний — то есть текстового наполнения. Ну, болтают там эльфы что-то, переругиваются по рации летчики, к брифингу миссии приклеена пара нечитаемых абзацев... Короче, сойдет.

Долгое время действительно сходило. Но жизнь меняется, растут деревья и бюджеты, аппетиты и амбиции, кстати, тоже. У нас появились крупные компании-распространители, игры делаются с прицелом на европейский рынок, и теперь уж разработчики стараются не ударить в грязь лицом. Особенно в многопользовательских проектах, которые, как следует из названия, делаются для *очень* массовой аудитории. Конечно, саморекламу по принципу «сам себя не похвалишь...» никто не отменял. TimeZero, например, именуется «онлайн-игрой нового поколения», но мне попадались и куда более нескромные слоганы: «Лучшая игра в Сети», «Лучшая тактическая игра» и т. п... Но все же для того, чтобы похвалили другие (и выбрали из сотен подобных проектов именно твой), мало красивых пресс-релизов и тотального рекламного давления.

Так что пафос пафосом, но сегодня игровые студии все чаще располагают бюджетом, сопоставимым с расходами киноиндустрии на не самый провальный боевик, и потому руководители проектов все чаще привлекают профессионалов не только геймерского мира. На игрострой работают художники, музыканты и даже психологи, ну и, конечно, серьезные компании-разработчики все активнее задумываются о качественной литературной составляющей, что не может не радовать нас, авторов.

Вариантов сотрудничества ровно три, и ниже вы сможете прочитать обо всех: я попытался кратко обобщить свой опыт сотрудничества с проектом TimeZero и еще двумя онлайн-играми, названия которых разглашать пока не могу. Кроме того, во врезках размещены мнения авторов, давно и активно сотрудничающих

Фотография Ольги Коборовой

Современная игровая студия — это не два программиста с ноутбуком на коленке.

о перспективах, узких местах и подводных камнях совместной работы литераторов с геймдизайнерами. Коллеги подошли к вопросу серьезно, хотя и не без сарказма, но в итоге, надеюсь, вы получите самое полное представление о вопросе — с теорией, практическими примерами и экспертной оценкой. Приготовили блокнотики?

Нами уничтожены знаки препинания!

Первый и наиболее перспективный для малоизвестных авторов вариант — это **техрайтинг**. Термин несколько искусственный (от англ. *tech* и *write* — «писать»), зато абсолютно точно отражает суть выполняемых заданий. В обязанности техрайтера входит составление и редактура правил и описаний, простых подсказок, рабочих сообщений. Всего того, что висит на сайте в разделе «помощь» или написано в сопроводительной книжечке игрового диска.

В принципе, правильный русский язык в описаниях не так важен: вряд ли игрок обратит внимание на ошибки, заглянув в руководство в промежутке между тысячным и тысяча первым боем, чтобы узнать слабые стороны нового монстра. Но игровые компании взрослеют. Если поначалу орфография в технических текстах их не очень волнует, со временем появляется желание сделать все по-взрослому. Здесь кроется прекрасный шанс для авторов, чьи фамилии не украшают пока первые места в списках бестселлеров. Техрайтеру совсем не обязательно быть супермэтром, главное — хорошо знать русский язык и уметь складывать слова в предложения.

Конечно, эстеты начнут воротить носы: фу, мол, заказная писанина, где простор для творчества? Спорить ни с кем не собираюсь, скажу только одно: коллеги, а чем вы, собственно, занимаетесь на конкурсах? Точно так же пишете текст на заданную тему в ограниченные сроки.

Возможно, ваша работа и в самом деле сведется «всего лишь» к краткому описанию ТТХ ударного космического истребителя или параметров брони злобных тупых орков. Но, во-первых, вы уверены, что сможете описать все точно, не залезая в справочники и словари? А во-вторых, потом еще и спасибо скажете. Студии-работодателю или мне — как совесть посоветует. Ведь знания, и особенно опыт технических описаний лишним не будет никогда. Кто может утверждать, что они не пригодятся вам год спустя в давно лелеемой космоопере или в прозябающем на задворках папки «Мои книги» эпическом фэнтези? Когда я занялся литературной обработкой технических описаний TimeZero, то и представить себе не мог, какой титанический объем словесной руды придется перелопатить. К моменту моего появления в проекте игра уже развивалась почти три года и студия наработала огромное количество интереснейшего материала: небольшие квесты, редкие и уникальные предметы, утраченные архивные документы, лабораторные записи и дневники погибших персонажей. Правка и сегодня не завершена до конца (по-хорошему там работы еще на полгода минимум), но зато я получил самое полное представление об игре, вплоть до мельчайших деталей и незначительных подробностей. Что очень мне помогло в дальнейшей работе по сценарированию.

Техрайтеру совсем не обязательно быть супермэтром, главное — хорошо знать русский язык и уметь складывать слова в предложения.

Мы наш, мы новый мир построим!

Вариант номер два: **сценарирование**, а в переводе с терминологического на русский — создание исходного сценария всей игры или отдельных ее частей. Тут уже речь идет не о двух-трех абзацах технической писанины, а о серьезной работе. Начинающему автору получить ее куда сложнее, ведь кроме литературного качества есть еще и другие критерии: тиражи книг привлеченного со стороны сценариста или его постоянные читатели и поклонники. Поместив фамилию рейтингового автора на обложку диска или первую страницу онлайн-проекта, игровая студия обосновано рассчитывает на несколько тысяч дополнительных покупателей (посетителей) из числа восторженных фанатов. Конечно, бывают исключения,

Александр Зорич

Дмитрий Гордевский и Яна Боцман («В тылу врага I–II», «Завтра война»)

С 2003 года мы приняли участие в работе над восемью сценариями для компьютерных игр. Что стало для нас самой большой неожиданностью? Если честно, мы всегда наивно полагали, что структура потребления игр проста и незатейлива. По крайней мере, заметно проще, чем структура потребления книг.

Мы думали так. Вот вышла хорошая игра. Все пошли в магазины, купили ее, поиграли, получили удовольствие, отложили на полку и ждут следующей. Ну еще, может быть, профессиональные рецензенты написали по долгу службы восторженные отзывы. Если же вышла плохая игра — пользователи пошли в магазины, купили, игрались, плевались, потом диск выбросили в форточку. Рецензенты игру обругали — и до свиданья.

В любом случае, думали мы, игры «знают свое место», и место это — развлечь на пару часов молодого человека, уставшего от школы (вуза) и телевизора.

Но все оказалось заметно сложнее. Выяснилось, что аудитория неоднородна. Что одна и та же реплика в устах персонажа может вызывать восторги одних и негодование других. Что одни люди играют в игры, чтобы было много взрывов и ни о чем не думать (мы относимся к их числу), а другие, наоборот, ждут от игр квестов, напряженного управления армиями и прочих вещей, которые загрузят работой серое вещество. В любом случае, от игр чего-то ждут. К ним предъявляют высокие требования. Хотят не просто отвлечься и развлечься, а прожить в игровом мире целую жизнь.

То есть за последнее десятилетие появилось множество молодых людей, для которых первая пройденная игра важнее первой прочитанной книги. Мир игр во многом подменил собой мир литературы.

Ситуация эта нас — людей с консервативными взглядами — не радует. Но с нею приходится считаться. Соответственно, тема «писатель в игровой индустрии» раскрывается очень просто: это крестоносец от литературы в стране цифровых сарацинов. Так себя и мыслим.

Илья Новак («Герои уничтоженных империй»)

Производители компьютерных игр уделяют слишком мало внимания литературно-художественной составляющей своей продукции. Ведь никто не требует, к примеру, чтобы дизайнер уровней был программистом и писал движок игры, никто не ждет от начальника отдела рекламы, что тот сможет нарисовать 3D-персонажей, а от менеджера отдела продаж — что он создаст их анимацию. Но при этом почему-то все уверены, что любой может запросто придумать интересный сюжет, квесты, прописать развитие общей интриги и внятную композицию. Хотя это — такая же отдельная профессия, которой нужно довольно долго учиться.

Хорошая иллюстрация моих слов — игра «Герои уничтоженных империй», в работе над сценарием которой я участвовал. Увы, всего лишь как соавтор, к тому же приглашенный в проект больше чем через год после того, как его запустили. От наивности и топорности сюжетной линии, которая была задана роликом, уже почти сделанным к моменту моего появления, избавиться, к сожалению, не удалось.

Еще одна особенность индустрии — крайняя молодость большинства тех, кто в ней работает. Сейчас стали все чаще появляться люди хоть немного постарше, но когда, к примеру, почти весь отдел стратегических игр крупной фирмы состоит из людей 16-20-летнего возраста, это приводит к некоторой... скажем, инфантильности конечного продукта. В этом смысле, допустим, игра «S.T.A.L.K.E.R.» куда взрослее «Героев» — ну так и создавшие ее люди постарше.

Вообще же, компьютерные игры находятся сейчас примерно в том же состоянии, что и кинематограф в конце 30-х — 40-х годах прошлого века. Кино ведь тоже начинало с чего-то наивного и в общем-то примитивного, но постепенно приобрело черты «полновесной» отрасли, в которой есть как простенькие коммерческие поделки, так и глубокие произведения искусства. Все больше это проявляется и в индустрии компьютерных игр, с той только разницей, что развивается она быстрее, чем кинематограф, и за двадцать лет существования прошла столько же, сколько он — за сорок.

Фотография Ольги Коборовой

Художники TimeZero что-то мутят. Бедные игроки, они еще не знают, что ждет их завтра.

поэтому ничего не отметайте сразу: вдруг повезет именно вам?

Важно уяснить разницу между сценарированием игры, к разработке которой только-только приступили, и созданием новых частей готового проекта. В первом случае вам, скорее всего, придется иметь дело с офлайн-продуктом, сиречь с обычной, не многопользовательской игрой. Здесь сценарий — это альфа и омега, костяк и костыли сюжета, все то, что должно подсадить клиента на игру и заставить его не отрываться от монитора вплоть до финальных титров. То есть работа чрезвычайно важная и довольно объемная, но все-таки разовая. Если, конечно, не придется переделывать по десять раз каждый абзац в связи со сменой издателя, движка или вообще всей концепции.

В онлайне же связный сюжет «от и до» — вообще нонсенс, основной интерес именно в том и заключается, что пользователи не имеют понятия, какие изменения произойдут завтра или через месяц. Кстати, этого зачастую не знают даже сами разработчики. На первой странице TimeZero висит предупреждение: «Игровой мир постоянно дорабатывается и дополняется». Слухи о грядущих изменениях в онлайн-проектах мусолятся без остановки, а любые крупицы информации со стола разработчиков — лакомый кусочек для игроков. Сценарирование многопользовательской игры состоит из огромного количества мелких задач (локальных квестов и событий), которые вам предстоит выдавать с пугающей периодичностью. В хорошем онлайне вводится до двух новых квестов еженедельно. Процесс идет без остановки вплоть до закрытия проекта, которое может случиться только через несколько лет. К чему, как вы понимаете, разработчики отнюдь не стремятся, и предпринимают различные шаги по раскрутке уже готового игрового бренда. Например...

Фотография Ольги Коборовой

Иногда есть время и пошутить. Но очень редко — игроки ждут!

Когда б вы знали, из какого сора...

...**Новеллизация**! Книжные воплощения комиксовых, игровых и киновселенных процветают очень и очень давно, составляя вместе с экранизациями и «игроизациями» замкнутый круг современного развлекательного продукта. Рынок давно уже понял, что поклонники известных миров с огромным удовольствием — если не ажиотажем — реагируют на новые ипостаси своих любимцев. Читатели идут в кино, зрители играют в игры, ну а игроки прочтут книжное воплощение известной вселенной.

Конечно, этот вариант сотрудничества наименее доступен начинающим, так как в новеллизации фантастического проек-

фанаты либо останутся очень сильно недовольны и посоветуют автору поиграть годик-другой, либо найдут сто тысяч несоответствий.

режутся в любимую игру 25 с половиной часов в сутки, в первом случае останутся, мягко говоря, очень сильно недовольны и посоветуют автору поиграть годик-другой. А во втором обязательно найдут сто тысяч несоответствий. Мол, разве «писатель» не знает, что вот та большая пушка стреляет на два метра дальше, а патронов у нее в магазине всего 9, а не 11. Да и вообще, в упомянутом эпизоде главному герою умнее было бы «перки пользовать и бары юзать».

Не обольщайтесь: новеллизация — это не вымощенный гонорарами путь к вершинам славы. Это тяжкий труд и не всегда адекватная оценка результата. Будьте готовы ко всему — и не забывайте, что любой подобный опыт сверхценен, он даст вам не один шанс в продвижении фамилии и в самосовершенствовании.

Так что не отказывайтесь.

та как никогда важна фамилия автора. Весенний блокбастер «Параграф 78» перенес на бумагу Андрей Лазарчук, а книги по мотивам Dungeons and Dragons или Warhammer пишут если не сверхтиражные писатели, то по крайней мере крепкие середнячки. Но в случае массового продвижения нового бренда (как это было, например, со S.T.A.L.K.E.R.) издатель может пожертвовать известностью некоторых авторов, создав специализированную серию.

Так же, как и в сценарной работе, у нас есть два пути: либо готовится новеллизация совершенно новой игры, и тогда дословно отражать вселенную исходника нет смысла, либо мы пишем книжку по уже существующей игре, и тогда приходится точно следовать истории, географии и терминологии родительского продукта. Второй вариант намного сложнее — хотя бы потому, что автору новеллизации придется потратить очень много времени на вживание в мир, на ознакомление со всеми его особенностями. При работе над книгой «Точка отсчета: Пепел обетованный» у меня все же была некая фора: к тому времени я больше четырех месяцев активно сотрудничал с TimeZero.

Но в любом случае, на какой вариант вы бы ни подписались, будьте готовы

Полезные ссылки

Официальная страница Сергея Чекмаева — ***chekmaev.belomors.ru***.

«Живой журнал» Сергея Чекмаева — ***lightday.livejournal.com***.

Сайт литературной конференции «Роскон» — ***convent.ru/roscon/2006***.

Литературная редакция «Мира фантастики» — ***story@mirf.ru*** (на письма отвечает литредактор Татьяна Луговская).

Игровой портал проекта TimeZero — ***timezero.ru***.

Алексей Пехов, Елена Бычкова, Наталья Турчанинова

(«King's Bounty: Легенда о рыцаре»)

Работа над сценарием компьютерной игры сильно отличается от создания книги. Принципы творчества совершенно иные. То, что обязательно «сработает» в книге, не факт, что получится в игре. Просто потому, что для воплощения фантазии требуется слаженная работа всей команды и «добро» руководителей.

Когда мы работали над различными проектами, нам все время приходилось сдерживать воображение. Мы отметали десятки вариантов, понимая: чтобы технически выполнить придуманное нами, могут потребоваться сотни лишних человеко-часов, а также бюджет и производительность целой голливудской студии. Как вы понимаете, писатели никогда не страдают от подобных проблем.

Очень часто сценарист компьютерных игр в какой-то мере выступает и разработчиком. Он придумывает схематичную карту, ловушки, чудищ, на которых нарвется герой, расположение замков, тайников, пулеметов и т. п. Так что можно сказать, что он — импульс, который зажигает творческий порыв всего коллектива (руководители проектов и бухгалтеры вполне могут оспорить это утверждение).

Еще одно серьезное отличие — сценарист работает в команде. Он зависит от других людей, которые «видят» все созданное им несколько в иной плоскости. Главная задача сценариста — понять, *что* от него хочет заказчик (который не всегда может это объяснить: «Сделайте мне красиво и интересно», но никакой конкретики). Понятное дело, когда «красиво и интересно» готово, оказывается, что у босса несколько иные представления о нем. Так что если находишь общий язык с заказчиком — самая сложная часть дела, считай, сделана. Но это, разумеется, не защищает от варианта, когда готовый и даже принятый руководством сценарий, оцененный единодушным «вау!», отправляется на переделку или даже в мусорную корзину. Решение главы компании, недостаток сотрудников, болезнь художника, переезд на новый движок или сжатые сроки говорят всей команде: «Концепция изменилась, ребята».

О! Если бы вы знали, как мы тащимся от этой фразы!

И вся работа начинается, можно сказать, с нуля. Грифон превращается в дракона, а Красная Шапочка, то есть воинственный орк, уже едет не к бабушке, а за каким-то чертом взбирается на Эверест.

А вообще, если отбросить некоторую ироничность вышесказанного, работа над играми — это гораздо более длительный процесс, чем написание книги. И куда менее свободный в творческом плане. Но это, безусловно, очень интересно! Новые люди, новые средства выражения идеи, новая ступенька для творческого развития. А самое потрясающее, если честно, — в том, что ты видишь, как твои идеи воплощаются в видео, звук и действие.

НАГРАДЫ С НЕВМЕНЯЕМЫМ ЖЮРИ

И ДРУГИЕ ПРИЗЫ ФЭНДОМА*

Олег Дивов

Писатель

В нашей фантастике слишком много премий. Есть награды уважаемые, есть совсем невесомые, есть нарочито дурашливые, есть такие, что и смех и грех.

Прибыли от них ноль, на тиражи они не влияют. Недаром сказал Борис Стругацкий: «Смысл литературной премии — сделать приятное хорошему человеку». Но почему вокруг этих призов возникают скандалы? Есть основания бить тревогу?

Да, есть.

Во-первых, размножение наград заметно их девальвировало.

Во-вторых, сложился довольно узкий круг авторов, гребущих премии лопатами.

Это не устраивает никого, включая заслуженных орденоносцев фэндома. Весной Александр Громов, получив очередной «Золотой Роскон», высказался о наболевшем, дав вполне адекватный анализ ситуации. Ответным ходом Андрей Белянин — вот уж кого не ждали! — обвинил Громова в лицемерии, а «старичков-фэнов» чуть ли не в заговоре против талантливой молодежи**.

Эта реплика вызвала бурю восторга среди пишущей и читающей братии. Ведь «по Белянину» все выглядит очень просто: «распил» призов, зажим «молодой поросли». А у нас любят простые ответы на сложные вопросы.

Так ли все просто на самом деле? Я, конечно, не «старичок-фэн», но за последние семь лет нахапал (жадно!) почти тридцать премий, так что темой — владею. И раскрыть ее — могу. И про тайные сговоры напишу, и про «стриптиз, обещанный за приз», всех заинтриговавший. Ни слова о благородстве. Ни звука о чести и достоинстве. Только грязь. А вы уж разбирайтесь.

Итак, какие премии вручает фэндом?

1. Авторитарные.
2. Условно неавторитарные.
3. Премии с невменяемым жюри.
4. Премии с профессиональным жюри.
5. Демократические премии.
6. Спецпризы.

1 Самая весомая **авторитарная премия** — это **«Бронзовая улитка»** от Бориса Стругацкого. Ограничен «авторитет» лишь тем, что выбирает призера из номинационного списка конференции «Интерпресс-кон». Составляет «лист» группа фантастоведов, оргкомитет конвента может добавить две-три позиции.

Теоретически здесь возможно «антилоббирование»: допустим, в лист кто-то не попадет. Лоббирование исключено — на БНС*** не надавишь. С другой стороны, у него есть любимчики, что ни для кого не секрет. С третьей стороны, любимчики, как правило, пишут хорошо, а то и очень хорошо.

2 За «**условно неавторитарными**» премиями обычно скрывается никому не известное «спонсорское жюри». Яркий пример — почившая в бозе **премия Харьковского университета внутренних дел**. Создана она была усилиями литературоведа Игоря Черного и настолько зависела от его личных пристрастий, что мнением неведомого милицейского «жюри» можно пренебречь. Дважды лауреат этой премии, между прочим, Андрей Белянин.

Самая курьезная из таких наград — давно всеми позабытая премия издательства «Змей Горыныч». Директор и главред издательства Ю. А. Никитин вручил ее своему ведущему автору Ю. А. Никитину.

Самая смешная — **«Меч без имени»** от издательства «Армада» за лучший дебют. Премию основали в стародавние времена, когда авторов «Армады» никто в упор не замечал, кроме Романа Злотникова, которого трудно не заметить и не любить (но призов ему не давали все равно). Вот издатель и выдумал премию, ежегодно вручавшуюся на конвенте «Звездный мост» самому талантливому из молодых талантов «Армады». С тех пор много воды утекло, «армадовцы» стали брать нормальные призы, но «Меч без имени» функционирует в прежнем режиме.

Особняком в ряду «условно неавторитарных» стоит **«АБС-Премия»** (к ней прилагается денежный приз — большая редкость). Формально это премия с профжюри. Реально — и жюри, и номинаторов назначает БНС. Он же выбирает из лонг-листа финалистов (не менее трех), затем жюри определяет победителей. Хронический лауреат «АБС-Премии» — Дмитрий Быков.

3 **Премия с невменяемым жюри** — заграничный **«Еврокон»**. Андрею Белянину некие болгары объяснили, что «Еврокон» заранее поделен: в этом году даем русскому, в следующем — болгарину и т. п. Да, такой сговор реален, но только на «восточноевропейском крыле» фэндома. И пока не случится конфликт интересов — тут коалиция мигом развалится. «Еврокон» добывается откровенным лоббированием и мощными презентациями. Берут его, расходуя много сил и спиртного. Выбивают для своих. Сделать приятное хорошим людям.

Похожим образом — кто круче презентуется — выбивается и место проведения следующего евроконвента. «Еврокон-2008» пройдет в Москве. А планировали «Еврокон-2007», только вот незадача: украинская делегация буквально утащила его из-под носа у русских, которые уже были уверены в победе... С тех пор наши с украинцами заметно меньше дружат. Да и президент у Украины какой-то подозрительно рябой.

Это так, к слову (слову Белянина) о том, что на «Евроконе» всё распилено и все заодно. Наши не нашли общего языка с киевлянами, которых знают сто лет как облупленных! Хороши лоббисты, ничего не скажешь.

4 До прошлого года самым весомым призом от **профессионального жюри** был **«Странник»**. Увы, одноименный питерский форум сменил формат, судьба его неясна, «вес» приза резко упал. Но раньше взять «Странник» — это было круто. Жюри премии состояло из авторитетных фантастов, над которыми шефствовал лично БНС.

У «Странника» были свои минусы. Во-первых, его не любили давать за книги, уже где-то премированные. Во-вторых, шефство БНС — это дело обоюдоострое. Ибо Борис Натанович объективный человек, но если кого любит, то не преминет о нем вспомнить вслух, а дальше понимай как знаешь, уважаемое жюри... Известны прен-цен-денты. Наконец, они там прикидывали, кого осчастливить премией в этом году, а кто и подождать может — и т. п.

Самая независимая (по исходной задумке) премия с профжюри — московская **«Филигрань»**, судят которую только критики, а принцип отбора один: литературные достоинства текста. Жюри уравновешено за счет критиков с очень разными пристрастиями. Традиционно «Филигрань» держит сторону умелых, но малоизвестных, малотиражных и малопремированных авторов.

Ориентировано на яркие находки и «новые слова», пусть даже вышедшие крошечным тиражом, жюри киевского **«Портала»**. Пока что, судя по результатам, упрекнуть киевлян не в чем.

По двум признакам — высокое литературное качество и высокий гуманизм — отбирают лауреатов **Мемориальной премии Кира Булычева**. Жюри состоит из людей, лично знавших Игоря Всеволодовича, и я готов прися-

* Если кто-то из читателей забыл значение слова «фэндом», редакция «МФ» напоминает, что так именуют сообщество писателей, критиков, просто любителей фантастики.

** Выступление А. Громова — «МФ», №6 (46) за 2007, стр. 50; ответ А. Белянина — «МФ», №8 (48) за 2007, стр. 58. Оба текста также размещены на DVD нынешнего номера «МФ».

***Так в фэндоме по традиции именуют Бориса Натановича Стругацкого (Прим. редакции).

гнуть: мы [sic!] скорее удавимся, чем пропустим текст, не отвечающий этим критериям. Увы, премию можно давать членам жюри, и рано или поздно мы перенаграждаем друг друга. Это, наверное, будет со стороны выглядеть дико. Но что поделаешь: «Других писателей у меня для вас нет». Лишний повод вспомнить статью Громова, с которой началась эта дискуссия.

Наконец, самая безбашенная премия — **«Нетрезвый меч»**, вручаемый фэн-группой «Мертвяки» за лучшее отображение в тексте процесса распития спиртного. Я настаиваю на том, что «Мертвяки» — профессиональное жюри по вопросам выпивки. Хотя они и в фантастике неплохо понимают.

А где же **«Аэлита»**, старейший наш конвент, вручающий свой приз аж с 1981 года? А не здесь.

5 **Демократические премии** (когда голосуют все аккредитованные участники форума) и конференции, на которых их вручают, — наиболее шумные, скандальные и известные. Старейшина тут — некогда буйный, а ныне уютный питерский **«Интерпресскон»**; самый «рабочий» — московский **«Роскон»**; самый роскошный — харьковский **«Звездный мост»**, где золотой **«Кадуцей»** за первое место и правда золотой.

Об этих премиях ходит немало грязных сплетен — и неспроста. Именно при «демократии» расцвело «консолидированное» (т. е. по сговору) голосование. Именно на таких конвентах буйствует пропаганда и контрпропаганда. Это похоже на черные политтехнологии, разве что без подкупа избирателей.

С голосованием на «Интерпрессконе» были связаны шумные скандалы на заре конвента, в ранние 90-е. Питерцы первыми ввели систему аккредитаций: чтобы гости из «групп поддержки писателей» хотя бы деньги платили за бюллетени. Потом эти выкрутасы сами сошли на нет — уж больно не комильфо.

Предварительный сговор на «Интерпрессконе» не давал гарантий уже в двухтысячном году. Тогда московская делегация с перепою вспомнила о романе «Выбраковка» и решила дружно за него голоснуть — а то чего это Дивов у нас как бедный родственник? Честно скажу, бухие были все в дымину. Хоть это нас и не оправдывает... Приз все равно получил Лукьяненко. Сказал: извини, я не нарочно! Ну, посмеялись. А напрасно.

Икнулось нам всем на «Росконе-2002». Самый демократичный конвент, где список для голосования — полная библиография фантастики за истекший год, — оказался неожиданно уязвимым. На ранних «Росконах» заполняло бюллетени человек по сто, редко больше. И выяснилось, что сплоченная группа в дюжину особей может пропихнуть в шорт-лист кого угодно. Во втором туре многие не голосуют, и та же группа, наставив своему протеже первых мест в бюллетенях, подводит его вплотную к «бронзе». Правда, выше аутсайдеру не подняться никак.

Эту тактику — вполне осознано и с трезвых глаз — применило литобъединение «Бастион». С лозунгом: пора двигать своих, чем они хуже других?.. «Свои», кстати, если и были слабоваты, то впоследствии стали точно «не хуже». А тогда вдруг шорт-лист запестрел именами, каких совсем не ждали. И в итоге на третье место выскочил роман Александры Сашневой «Наркоза не будет». По нему кино сейчас сняли. Заметно ученическая, но яркая и неожиданная для того времени книжка. Ее стоило премировать хоть затем, чтобы другим авторам дать стимул писать агрессивный «неформат».

Проблема была в том, что Сашневу еще мало знали, книгу мало кто читал, а «бронза» — опаньки! И ладно бы идейные отцы «Бастиона» делали лица кирпичом. Нет, они шумно праздновали победу. Они и сейчас говорят, что независимое литобъединение имеет право и даже обязано проталкивать «своих». Ну, чисто формально это так...

Конвент был, как нарочно, совершенно чумовой. Опять народ, уже по традиции, нырял в свой любимый фонтан у бара. В том числе там плескалась одна писательница. Топлесс. Ну да, мы такие. Отсюда и пошла байка про «стриптиз, обещанный за приз». Вот только купание было днем раньше голосования. И писательница сняла майку из чисто хулиганских соображений: ее «поймал на слабо» законный супруг, тоже фантаст. Ну да, они такие оба.

Итак, возникла проблема. Старались, выдумывали, как сделать совершенно объективные премии — и нате. Прямо не конференция фантастов, а Государственная Дума.

Было много ругани. «Бастион» просили уняться. «Бастион» не внял. Через год или два, когда некий их автор в шорт-листе поравнялся с Витицким****, Лукьяненко демонстративно, на глазах у этого автора, со словами: «Что же ты, Димка, творишь?!» проголосовал за него и запихал бюллетень в урну.

А потом все кончилось. Резко подскочило число участников «Роскона». На последний съехалось чуть ли не семьсот человек. И общее мнение десяти-двадцати, даже тридцати, стало «весить» очень мало. Почти ничего.

И авторы «Бастиона» так выросли, что не нуждаются в поддержке.

Да, рецидивы консолидированного голосования наверняка случаются. А еще на конвентах вовсю агитируют и разагитируют. Хит прошлого «Роскона» — нашептанная во множество ушей фраза: «За этот роман голосовать нельзя, потому что фэнтези так писать нельзя!». Но вся эта мышиная возня не стоит лишних нервов, когда включаются такие убойные факторы, как «доступность носителей» и «инерция брендов».

Весомее любой пропаганды сам факт приезда писателя на конвент. Но даже появление на «Росконе» самого Крапивина подняло его повесть лишь до «серебра». Хотя живая легенда приехала, человек, вклад которого в фантастику огромен, а личный авторитет среди «старичков-фэнов» запределен. Сами думайте теперь, кто кому чего дает, и за какие особые заслуги...

По идее, наиболее предсказуемая из демократических премий — **«Сигма-Ф»**, за которую голосуют читатели журнала «Если». Ясно, что огромная фора — у текстов, вышедших в «Если». Другой разговор, у каких именно текстов. Там по-разному бывает.

6 **Спецпризы** — каждый по-своему маленькая трагикомедия.

Например, издательство «Эксмо» выдумало премию **«Фантаст года»**, вручаемую по объективному критерию — итогам продаж за год. Когда она возникла, на топе были сплошные «эксмошники» и перемен никто не ждал. Злые языки говорили: «Эксмо», вслед за «Армадой», сделало премию для тех своих, которым нормальных призов не дают... А потом «аэстэшник» Лукьяненко ка-ак жахнет! А через год опять ка-ак жахнет! Тут решили на всякий случай: больше двух раз подряд «Фантаста года» одному автору не давать...

Типичный спецприз — премия **Харьковского Института Чудаков**, красивый искусственный рубин в золоте, вручаемый на «Звездном мосту» «за заслуги перед Ее Величеством Фантастикой». За выслугу лет, короче говоря.

Старейший наш спецприз — **«Аэлита»**. Эта премия с профжюри вручается за лучшую книгу последних двух лет, но получить ее можно только раз в жизни. Что и выводит «Аэлиту» в категорию спецпризов.

Самый экзотический спецприз — **«Большой Зилант»** казанского конвента «Зиланткон». Он вручается за книгу, никогда не получавшую никаких призов.

Бывают и разовые акции. «Самым язвительным спецпризом» я бы назвал денежную премию в несколько тысяч долларов, учрежденную какой-то Северсталью «для поддержки молодых дарований». Кто помнит, кому ее вручила Юлия Латынина, — тот помнит. Зал «Роскона» корчился от смеха. Вот же было время! И Юля была еще... Другая. Вейский цикл, «Сто полей», боже, как далеко это все позади...

Такие у фантастов основные премии. Так они вручаются. Андрей Белянин просил всю правду — вот она на блюдечке. Неужто очень страшная?

А может, все-таки писать надо лучше?

****Псевдоним, под которым Б. Н. Стругацкий пишет «сольные» произведения (Прим. редакции).

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 ломящихся 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.

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Вера Камша
Яд минувшего
Камша рисует полотно «Отблесков Этерны», не скупясь на широкие мазки. Вот и второй том «Зимнего излома» вышел аж в двух книгах. Впрочем, на качестве это не отразилось.

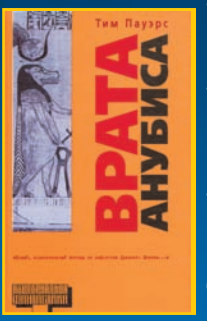
2 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №6(46) за 2007.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ

Нил Стивенсон
Ртуть
Первый том масштабного полотна о становлении европейской науки 17-18 веков в фантастическом антураже. Кто бы мог подумать, что у Исаака Ньютона была такая интересная жизнь?

16 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 10.
Рецензия — в №8(48) за 2007.

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ



Тим Пауэрс
Врата Анубиса
Создавая эту потрясающую книгу, «любимый ученик Филипа Дика» обращался как к британской истории начала позапрошлого века, так и к древнеегипетской мифологии.

Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

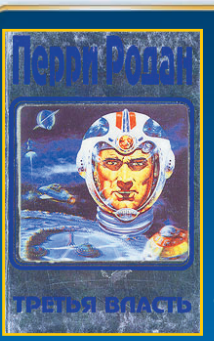
ОСТРОСЮЖЕТНАЯ ФАНТАСТИКА

Алекс Кош
Вечеринка в стиле «вамп»
Новая работа молодого московского фантаста — продолжение книги «Если бы я был вампиром». Приключения, схватки, погони — типично вамирское фэнтези.

17 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 7.
Рецензия — в №7(47) за 2007.

Алексей Калугин
Дом на болоте
Лучшая из трех новеллизаций игры S.T.A.L.K.E.R. Книга московского фантаста — не просто фантбоевик, она поднимает моральные и этические проблемы.

22 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 7.
Рецензия — в №8(48) за 2007.



Перри Родан
Из почти 2400 томов этой масштабнейшей немецкой космоопера у нас вышло всего несколько произведений. Конечно, книги о Перри Родане и его вселенной не могут похвастаться выдающимся качеством, но популярности им не занимать.

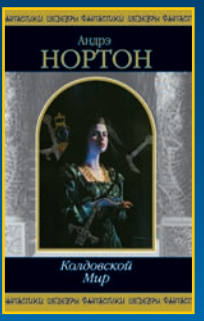
ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

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.

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.

9 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №9(49) за 2007.



Андрэ Нортон
Колдовской мир
С этого романа начался целый поджанр о приключениях «наших» в мирах фэнтези. Это — классика, пусть сегодня она и смотрится немного наивно.

Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №6(34) за 2006.

Выбор читателей. Август 2007

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **944** человека. Всего был отдан **2031** голос (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1	Ник Перумов "Семь зверей Райлега. Тёрн"	13,7%
2	Вера Камша "Зимний излом. Том 2. Яд минувшего"	7,8%
3	Елена Бычкова, Наталья Турчанинова "Рубин Карашэхра"	3,8%
4	Ольга Громыко, Андрей Уланов "Плюс на минус"	3,6%
5	Джордж Мартин "Пир стервятников"	3,2%
6	Саймон Грин "Плач соловья"	3,1%
7	Андрей Белянин "Аархг"	2,6%
8	Вадим Панов "Занимательная механика"	2,5%
9	Мария Семёнова "Там, где лес не растет"	2,4%
10	Юлия Набокова "Побег из сказки"	2,2%
11	Марина и Сергей Дяченко "Vita Nostra"	2,1%
12	Оксана Панкеева "Путь, выбирающий нас"	2%
13	Ксения Баштовая, Виктория Иванова "Тяжело быть младшим..."	1,9%
14	Стивен Кинг "История Лизи"	1,8%
15	Гай Юлий Орловский "Ричард Длинные Руки - пфальцграф"	1,7%
16	Нил Стивенсон "Ртуть"	1,6%
17	Алекс Кош "Вечеринка в стиле "вамп"	1,4%
18	Роман Папсуев "Цейтнот"	1,3%
19-21	Юрий Никитин "Творцы миров"	1,2%
19-21	Павел Корнев "Повязанный кровью"	1,2%
19-21	"Академия Шекли"	1,2%
22	Алексей Калугин "Дом на болоте"	1,1%
23	"Русская фэнтези-2007"	1%
24	Стивен Эриксон "Сады Луны"	0,9%

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

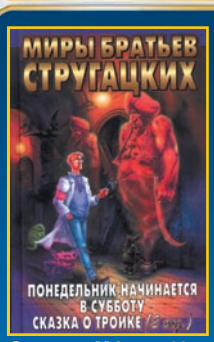
ГОРОДСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Вадим Панов
Занимательная механика
Этот образчик городского фэнтези стоит в стороне от «Тайного города». Путь человека к почти фантастическому совершенству — вот что стало темой новой книги Панова.

8 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №8(48) за 2007.

Роман Папсуев
Цейтнот
Шахматная партия, ставка в которой — Земля, продолжается. Удастся ли одинокому Черному королю отразить натиск Белых? Читайте новый роман талантливого художника и писателя

18 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №7(47) за 2007.



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

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

ДЕТЕКТИВНАЯ ФАНТАСТИКА

Ольга Громыко, Андрей Уланов
Плюс на минус
Искалеченный войной Саня и «фифочка» Леночка становятся напарниками. Им предстоит бороться с городской нечистью — а возможно, и со всемогущей Конторой...

4 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №4(44) за 2007.

Андрей Белянин
Ааргх
Андрей Белянин написал свой новый иронический детектив в декорациях европейского фэнтези. Получилось не хуже «Тайного сыска царя Гороха».

7 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №8(48) за 2007.

Мартин Скотт
Фракс-ловкач
Цикл Мартина Скотта о самом толстом, самом пьющем и самом дешевом маге-детективе фэнтезийного города Турай можно причислить к лучшим образчикам иронического детектива. Недаром начальный роман получил Всемирную премию фэнтези.

ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

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?

3 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №3(43) за 2007.

Джордж Мартин
Пир стервятников
Четвертая часть «Песни льда и пламени» продолжает держаться в лидерах. И это несмотря на то, что российские издатели скверно обошлись с романом!

5 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №4(44) за 2007.

Терри Гудкайнд
Первое правило волшебника
Эта книга — одно из лучших фэнтези конца прошлого века. Продолжения придали ей эпический размах, но с каждым томом Гудкайнд снижает планку.

Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №7(35) за 2006.

ТЕМНОЕ ФЭНТЕЗИ

Саймон Грин
Плач соловья
На магической изнанке Лондона тоже случаются преступления — да пострашнее обычных. Но Джону Тейлору не привыкать к работе со сверхъестественным...

6 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №3(43) за 2007.

Стивен Эриксон
Сады Луны
«Малазанская книга павших» — один из лучших образцов современного эпического фэнтези в мире, нарисованном всеми оттенками черного.

24 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №6(46) за 2007.

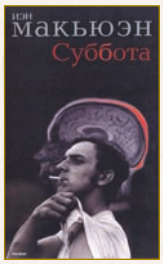
Глен Кук
Черный отряд
Классика темного фэнтези — жанра, где одно Зло противостоит другому, еще более отвратительному. Отряд наемников, каждый из которых сам по себе не ангел, кидает по миру, который раздирает противостояние сил одна другой темнее.

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

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ НЕЙРОХИРУРГА

ИЭН МАКЬЮЭН. СУББОТА
IAN MCEWAN. SATURDAY

Роман ● **Перевод:** *Н. Холмогорова* ● **Издательство:** *«Росмэн-Пресс», 2007* ● **400 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Психологический роман*



Иэн Макьюэн не обделен вниманием критиков и премиями: за роман «Амстердам» он получил «Букер», а за «Субботу» — премию имени Дж. Т. Блэка. Но какое нам дело до премий? — главное, чтобы книга была хорошая! А «Суббота» — роман из тех, которые прочитывают за день-два, чтобы затем возвращаться к ним снова и снова.

Перед нами — история лондонского нейрохирурга Генри Пероуна, его один день, в котором отобразилась вся его жизнь, с радостями и горестями. Он начинается со странного чувства радости и заканчивается им же, но между ранним утром субботы и ранним утром воскресенья — пропасть, в которой и отчаяние, и злость, и страх, и гордость... — всё то, чем живет любой человек. Случайная встреча Генри с уличными бандитами становится причиной целого ряда событий, отнюдь не радостных...

Итог: книга о хрупкости и непреходящей ценности каждой человеческой жизни, о профессионализме и умении оставаться самим собой в любых, самых тяжелых условиях.

Владимир Пузий

АВТОПЕЙЗАЖ В ИНДИЙСКОМ СТИЛЕ

САЛМАН РУШДИ. ПРОЩАЛЬНЫЙ ВЗДОХ МАВРА
SALMAN RUSHDIE. THE MOOR'S LAST SIGH

Роман ● **Перевод:** *Л. Мотылев* ● **Издательства:** *«Лимбус Пресс», «Издательство К. Тублина», 2007* ● **544 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Семейная сага*

Да-да, именно так: не автопортрет, а автопейзаж. Роман Рушди, безусловно напоминает картину и, хотя написан в виде своеобразной автобиографии, на самом-то деле является потрясающим эпическим полотном. Жизнь главного героя — на фоне жизни его родной страны. Он сам — как ее отображение.

Мораиш Зогойби по прозвищу Мавр, странный человек, стареющий в два раза быстрее обычных людей, рассказывает о судьбе своей семьи и своей страны. Он не романтический герой и не спаситель отечества, он скорее зеркало, в котором, отобразившись, исказилось все, что составляло сущность Индии в прошлом веке. Или, если угодно, сущность каждой постколониальной многонациональной страны. Вместе с тем это очень личный рассказ, поэтический, горький, кровавый.

Итог: книга, сильно цепляющая за душу. Ее непросто читать, но она стоит этих усилий. Не последнюю роль играет и перевод, который выполнен так, что ни разу за время чтения не спотыкаешься на корявых фразах или непонятных местах.

Владимир Пузий

«БЫЛ ИЛИ НЕ БЫЛ?»

РОБЕРТ НАЙ. ПОКОЙНЫЙ Г-Н ШЕКСПИР
ROBERT NYE. THE LATE MR SHAKESPEARE

Роман ● **Перевод:** *А. Сафронов* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2007* ● **Серия:** *«История истории»* ● **512 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Биографический детектив*

Такой почти гамлетовский вопрос не первый век мучает шекспироведов всех стран. Одни считают, будто «Уильям Шекспир» — это тайный межавторский проект, другие уверены, что У. Ш. сам написал все свои пьесы, поэмы и сонеты, а не только пресловутое завещание. Как бы то ни было, У. Ш. давно стал культурным явлением, фольклорным персонажем наподобие Чапаева и да Винчи. Най в своем искрометном плутовском романе и пытается показать нам «Шекспира, которого знали», Шекспира народного, оживающего в анекдотах и небылицах. Если вы хоть немного «в теме», получите от книги огромное удовольствие, если нет — тоже! Потому что написана она (и переведена) ярким, сочным, живым языком, а истории о Шекспире хороши вне зависимости от того, происходили они на самом деле или выдуманы Наем.

Итог: «*Я рассказываю и понуждаю вас запомнить определенные вещи о великом покойнике господине Шекспире и том, что его окружало. Я хочу, чтобы вы сами обо всем этом подумали*», — лучше самого автора, пожалуй, и не скажешь!

Владимир Пузий

КОНТРКУЛЬТУРА НЕ РЕЗИНОВАЯ!

ЭДУАРД БАГИРОВ
ГАСТАРБАЙТЕР

Роман ● **Издательство:** *«Популярная литература», 2007* ● **192 стр.** ● **100000 экз.** ● **Жанр:** *«Актуальная» проза*

Пособие московского «лимитчика»? Непохоже — размах не тот. Автобиография? Вполне возможно. Хотя как тогда понимать обозначенное автором: «Правды у меня процентов девяносто»? Где оставшиеся десять процентов неправды? Роман «лучшего контркультурного автора года» — что это?

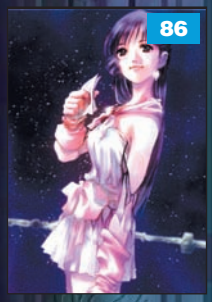
Книга, которая читается за час, — во-первых. Книга, оставляющая после себя лишь разочарованное «и что?», — во-вторых. Книга, которая не оканчивается ничем, — в-третьих. И книга, где не сказано очень многое, — в-четвертых.

«Гастарбайтеру» не хватает резкости, пронзительности и, по большому счету, искренности. История, которая должна продирать до костей, не задевает в душе ни одной струнки. Герою не веришь, герою не сочувствуешь. Красная нить романа — социальное явление, проблема «нелегалов» в Москве — проходит вскользь. А там, где все-таки выходит на поверхность, сводится к совсем уж «кухонным» банальностям, скучным, общим и плоским.

Итог: книга ни о чем и ни для кого. Это и называется «контркультурой»?

Алексей Гончаров

ВИДЕОДРОМ
ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО



Забавно получается, когда киноделы одной страны пытаются проникнуться духом иной культуры. Результаты термоядерных экспериментов зачастую напоминают записки буйно помешанного, зато они весьма поучительны. Благодаря **«Воину севера»** мы знаем, что финские китайцы умеют зависать в воздухе не хуже эстонских парашютистов, а благодаря **«Звездной битве»** — что, когда в одном месте встречаются знаменитый французский художник и китайские аниматоры, ничего хорошего не получается.

Приготовьтесь к экскурсиям. Сегодня Ксения Аташева проведет вас по самым большим залам аниме-планетария и расскажет о месте космооперы в японской мультипликации. Вы помните названия всех ответвлений **Gundam**? Поздравляю, вы либо маньяк, либо японец. Вторая экскурсия — в прошлое. С вершины «киноолимпа» прямиком на наш диск спустился посверкивающий красным глазом **«Терминатор 2: Судный день»**.

Если на вас не произвели впечатления клыки Люси Лиу из **«Вампирши»**, ждите ноября. В этом месяце нас дважды испугают темнотой во время **«30 дней ночи»** и **«Восхода Тьмы»**, и столько же раз — потусторонней нечистью в страшилке **«Кошелек или жизнь»** и очередном зомби-ужастике от маэстро Ромеро **«Дневники мертвецов»**. По всей видимости, грядущей зимой пугать и быть напуганным станет модно.

Олег Гаврилин, редактор

Новости киноиндустрии 64

Съемочная площадка 65

После финальных титров 70

Современники: *МИЛЛА ЙОВОВИЧ* 76

Киношедевры: *«ТЕРМИНАТОР 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ»* . . . 78

Наше кино: *«СМЕРШ-XXI»* 82

Новости аниме 85

Аниме: *КОСМИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА* 86

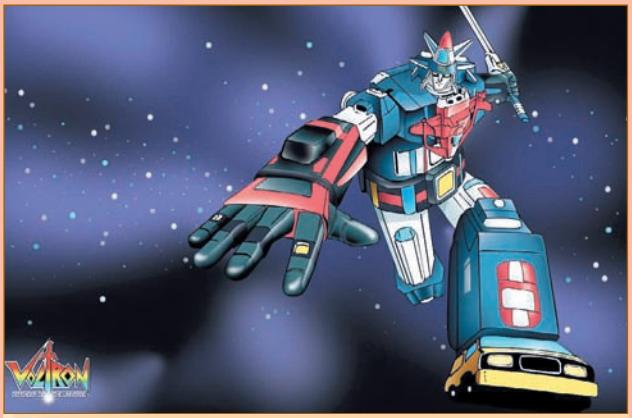
Новинки лицензионного видео 91

Другое кино 95

Что посмотреть? 96

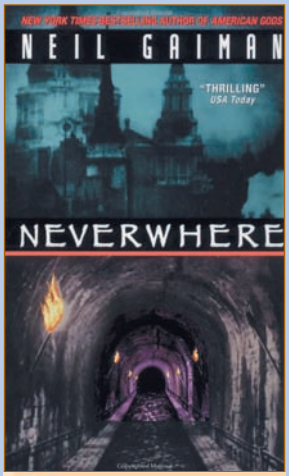
Роботы ныне в моде

После внушительного успеха «Трансформеров» голливудских дельцов потянуло на истории про здоровенных роботов. Продюсер *Марк Гордон* несколько лет безуспешно пытался найти финансирование для экранизации древнего мультфильма **«Вольтрон: Защитник вселенной»** (Voltron: Defender of the Universe). Теперь же компания ***New Regency Pictures*** ухватилась за эту идею зубами и когтями. Тем более у Гордона имеется даже сценарий, который написал Джастин Маркс. Вольтрон — трансформер, который складывается из пяти меньших по размеру боевых машин. Похоже, нас ожидает постапокалиптический боевик, где механический гигант с мечом будет воевать с полчищами врагов, защищая обломки американской демократии. Съемки картины начнутся в следующем году, выпустить ленту на экран студия ***20th Century Fox*** планирует уже в 2009-м.



Постапокалиптический трансформер.

Что там, за дверью?



Сказ о подземном Лондоне.

Братья Вайнштейны обратили внимание на знаменитого британского фантаста *Нила Геймана*, который, похоже, стремительно превращается в голливудского любимчика. Компания ***Weinstein Co.*** возьмется за полнометражную экранизацию романа Геймана **«Задверье»** (Neverwhere), которую осуществит режиссер *Дэвид Слэйд* («30 дней ночи»).

У «Задверья» любопытная судьба: поначалу Гейман сочинил сценарий, на основе которого британский телеканал ***BBC*** снял одноименный мини-сериал. Затем он превратил сценарий в роман, известный и российским читателям. Наконец, дошло и до голливудской экранизации: Гейману поручена переработка сценария, написанного им еще в 2000 году. Герой «Задверья» — обычный молодой лондонец Ричард Мэйхью, который волей случая оказывается вовлечен в опасные приключения, связанные с тайным подземным миром, где обитают маги и чудовища.

Конан жив!

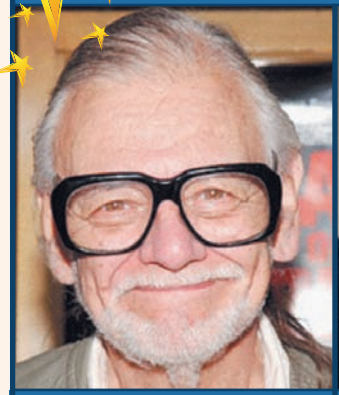
Более двух месяцев в Голливуде продолжалась схватка за права на новую экранизацию приключений легендарного фэнтезийного героя варвара **Конана**. В конце концов правообладатели из ***Paradox Entertainment*** за кругленькую сумму вручили постановку в загребущие ручонки компании ***Millennium Films***, которая собирается приступить к съемкам весной 2008 года. Представители последней обещают создать целый франчайз, довольно точно передающий дух произведений *Роберта Говарда*.

Кто еще посмел тянуть руки к нетленкам Роберта Говарда?!

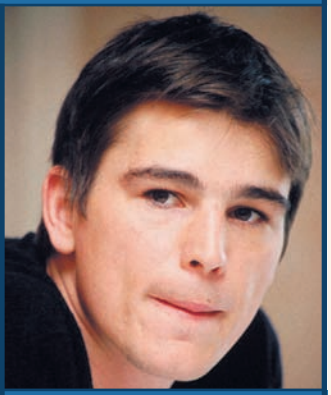
В ДВУХ СЛОВАХ

...Британские компании ***RHI Entertainment***, ***Mob Film Co.*** и спутниковый канал ***Sky One*** приступили к производству мини-сериала **«Цвет волшебства»** (The Colour of Magic), который базируется на двух романах *Терри Пратчетта* о Плоском мире... ● *Эдвард Нортон* не только исполнит главную роль в кинокомиксе Луи Леттерье **«Невероятный Халк»** (The Incredible Hulk), но и, судя по всему, будет единолично заниматься его сценарием... ● Студия ***Warner Bros.*** снимет полнометражный игровой фильм на основе мультсериала **«Джонни Квест»** (Jonny Quest) о приключениях юного авантюриста — несовершеннолетнего варианта Индианы Джонса... ● *Лен Уайзман* («Крепкий орешек 4.0») официально утвержден на место режиссера римейка футуристического боевика 1981 года **«Побег из Нью-Йорка»** (Escape From New York), которым ведает студия ***New Line Cinema***... ● *Джулиан Дойл* приступил к съемкам ужастика **Chemical Wedding** по сценарию лидера рок-группы **Iron Maiden** Брюса Дикинсона, который повествует о новом воплощении Алистера Кроули — известного мистика и мага Нового времени... ● ***20th Century Fox*** поручила *Роланду Эммериху* («День Независимости») поставить римейк НФ-триллера 1966 года **«Фантастическое путешествие»** (Fantastic Voyage)... ● *Мэттью Вон* («Звездная пыль») по заданию студии ***Marvel*** поставит кинокомикс **«Тор»** (Thor)... ● 1 октября в ЮАР *Рассел Малкахи* («Горец», «Обитель зла 3») приступит к съемкам приквела «Царя скорпионов», который называется **The Scorpion King: Rise of the Akkadian**... ● Студия ***Pathe Films*** и ***BBC*** участвуют в создании киноверсии **«Книги джунглей»** (The Jungle Book) Редьярда Киплинга, которую поставит *Джон Доунер*...

ЗВЕЗДЫ ЭТОГО НОМЕРА



Джордж Эндрю Ромеро (родился 4 февраля 1940 года). Закончив университет Карнеги-Меллон в Питсбурге, стал снимать короткометражные фильмы и рекламные ролики. В 1968 году дебютировал фильмом ужасов «Ночь пожирателей плоти», который кинопрокатчики переименовали в «Ночь живых мертвецов». Сосредоточившись на теме зомби, Ромеро по сей день считается непревзойденным мастером фильмов про ожившие трупы.

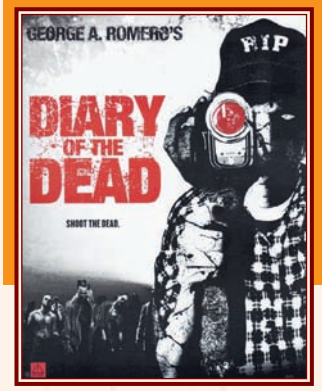


Джош Хартнетт (родился 21 июня 1978 года). В школе, где играл за местную футбольную команду, даже и не думал об актерской карьере. Получив травму, от скуки принял участие в постановке «Тома Сойера», и началось... Кинодебют состоялся в страшилке «Хэллоуин: 20 лет спустя», а «Перл-Харбор» дал его карьере стремительный толчок. По мнению самого Джоша, ему только предстоит доказать свою творческую состоятельность.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Создатели фильма предупреждают, чтобы «Дневники мертвецов» не путали с «Дневником зомби» — малобюджетным фильмом, снятом в Великобритании в 2005 году на манер легендарной «Ведьмы из Блэр». По словам Джорджа Ромеро, «Дневник зомби» — пугающе реалистичный фильм, тогда как «Дневники мертвецов» более кинематографичны. Однако в Великобритании уже рассматривается возможность демонстрировать оба фильма в связке.
- Уж тем более фильм не нужно путать с малобюджетной кинолентой режиссера Арвина Брона с таким же названием. «Дневники мертвецов» 1980 года к зомби не имели никакого отношения.

ДНЕВНИКИ МЕРТВЕЦОВ
DIARY OF THE DEAD



Производители: *Artfire Films, Romero-Grunwald Productions*
Страна: *США*
Прокат в РФ: *«Централ Партнершип»*
Режиссер: *Джордж Ромеро*
Сценарий: *Джордж Ромеро*
В ролях: *Шон Робертс, Меган Парк, Алан Ван Спранг, Эми Сипак Лалонд, Татьяна Маслани*
Премьера в России: *26 октября 2007*
Девиз: *Стреляй в мертвецов.**
Возрастной рейтинг: *Не присваивался*

ЖАНР *Зомби ужасы*

Сюжет

Нелегка жизнь зомби, если, конечно, жалкое существование ходячего мертвеца можно так назвать. Мало того, что не дает покоя невыносимый голод, так еще и люди вокруг, едва завидев его, начинают бегать и что есть силы кричать. Впору кино снимать — драматический этюд «Трудно быть трупом». Кстати, о кино...

Во время съемок любительского фильма ужасов Джейсон Крид и его друзья-студенты узнают невероятную новость: вымысел превратился в реальность, мертвецы восстали из могил и открыли сезон охоты на живых, пополняя между делом свои ряды. Испуганные и растерянные кинематографисты в страхе бегут домой, надеясь найти укрытие в родных стенах, но по прибытии оказывается, что схорониться им уже негде: кровожадные трупы слоняются повсюду. Все, что было дорого Джейсону и его друзьям, все их надежды и мечты растерзаны стонущей толпой живых мертвецов. У приятелей осталась только одна причина не пустить себе в лоб по пуле: любительский фильм, который они снимали. Из игрового он сам собой превратился в документальный, готовый стать последней кинохроникой умирающей цивилизации. Ради возможности добавить еще одну печальную запись в «Дневники мертвецов» Джейсон не остановит съемку, даже когда зомби начнут разрывать на части его друзей.

Прогноз

Цикл Ромеро о «жизни» мертвецов не закончится, видимо, никогда — вопреки злопыхательствам критиков и ворчанию зрителей по поводу наплевательского отношения к гриму, спецэффектам и какому-либо здравому смыслу. Более того, «Дневники мертвецов» Ромеро анонсировал не просто как очередную главу из эпопеи о воскресших дохляках, а как переосмысление самой зомби-идеи в кинематографе. От скромности этот режиссер зомби точно не станет.

Хитроумный дедушка Ромеро может говорить что угодно, но его новый фильм в любом случае обречен на успех у зрителей, которые вешают в спальне постер «Ночи живых мертвецов». Да и любители черного юмора с удовольствием посмотрят на апокалиптическую картину мира, где ваш собственный дедушка может выбраться из могилки, чтобы скушать ваш же мозг. Пусть страшилки Ромеро давно уже не пугают, но неоспоримые заслуги в области продвижения темы зомби в киноиндустрии никому не дают права бросать камни в его огород.

К слову, бюджет у фильма весьма скромный — всего десять миллионов долларов. Так что в хронической убыточности проекты Ромеро уж точно не обвинить, ведь эта относительно скромная сумма явно окупится в прокате. Вот так мертвые и работают на живых, а другим живым напоминают, похрустывая косточками, о бренности всего сущего.

Легко и приятно снимать кино про то, как снимают кино.

С лейкой и блокнотом, а то и с пулеметом...

Я его узнал — он в «Кошмаре на улице Вязов» снимался.

* Игра слов: Shoot the Dead можно перевести и как «снимай мертвецов на камеру».

Восход Тьмы
THE SEEKER: THE DARK IS RISING

Производители: *Marc Platt Productions, Walden Media*
Страна: *США*
Прокат в РФ: *«Фокс», «Гемини»*
Режиссер: *Дэвид Л. Каннингэм*
Сценарий: *Джон Ходж, Сьюзан Купер*
В ролях: *Александр Людвиг, Иэн Макшейн, Кристофер Экклстон, Грегори Смит, Джонатан Джексон*
Премьера в России: *25 октября 2007*
Девиз: *Даже слабый луч света... сияет во тьме*
Возрастной рейтинг: *Не присваивался*

Официальный сайт: *seekthesigns.com*

ЖАНР *Фэнтези*

Сюжет

Фильм поставлен по одной из частей эпической пенталогии английской писательницы Сьюзан Купер. Юный Уилл Стэнтон (Людвиг) — самый обычный мальчик, который ведет заурядную жизнь вплоть до одиннадцатого дня рождения. Именно тогда ему объясняют, что никакой он не простой, а очень даже особенный: оказывается, Уилл — один из Искателей Знаков, бессмертных существ, задача которых — защищать человечество от постоянной угрозы Тьмы. То есть объединенных сил вселенского зла, тоже имеющих бессмертных приспешников.

Поскольку Уилл, помимо прочего, еще и последний из Искателей Знаков, именно на его плечи ложится тяжелая задача — окончательно победить Тьму. Для этого необходимо овладеть старейшим и самым мощным волшебством во вселенной, пройдя через века и отыскав шесть артефактов. Разумеется, противная сторона может сделать то же самое. Времени мало, поэтому волшебник Мерримэн Лайон, в котором угадывается образ Мерлина из легенд о короле Артуре, берет мальчика под крыло и всячески ему помогает. В свою очередь, один из наиболее могущественных ник охотится за юным Искателем — и явно не для того, чтобы угостить мальчика чаем с булочками.

Прогноз

«Самый обычный мальчик, который ведет весьма обычную для таких мальчиков жизнь вплоть до...». Откуда-то сразу выглядывает старый знакомый со шрамом на лбу, не правда ли? Других аналогий можно найти множество: тот же маленький Фродо Бэггинс с волосатыми ножками, от которого нежданно негаданно стала зависеть судьба мира. Возможно, именно из-за явных заимствований пятикнижие Сьюзан Купер не снискало славы Поттерианы, хотя первая книга и вышла аж в 1973 году. Тем не менее Walden Media, набив руку на экранизации «Хроник Нарнии» Льюиса, решило и дальше идти по проторенной дорожке. В результате очередной заурядный, вроде бы, мальчик спасает человечество, показывая силам Тьмы, где раки зимуют.

В России книга не издавалась, поэтому любители сравнивать текст с фильмом заведомо остаются не у дел. Впрочем, уже известно, что сценарист Ходж несколько изменил оригинальный сюжет: в фильме герой на два года старше книжного прототипа (не слишком ясно, почему), к тому же он не англичанин, а американец, просто живущий в Англии (само собой, кому еще можно доверить спасение мира, как не гражданину Соединенных Штатов?). В фильме также будет много экшена и спецэффектов: обещают захватывающую дух сцену погони и сражение в средневековой церкви, полной ядовитых змей.

В «Восход Тьмы» вбуханы значительные денежные суммы, но практика показывает, что это еще не залог успеха. К тому же в последнее время выходило слишком много картин про детей-героев, и создатели сильно рискуют: зрителям есть с чем сравнивать. По крайней мере, трейлер фильма уж точно не впечатляет, оставляя устойчивое чувство дежавю. Мы с вами уже где-то встречались, юный мистер Пот... извините, Стэнтон.

Американский паспорт не забыл, Уилл? Тогда вперед, спасать мир.

Я тебе не Арагорн какой-нибудь, а лорд Тьмы!

Так, и где тут Волдеморт? Или это совсем другое кино?

На киноэкранах России в октябре

С 11 октября:
- **Последний пропущенный звонок** (Chakushin ari final) — ужасы
- **Смени лицо** (Steak) — комедия

С 18 октября:
- **30 дней ночи** (30 Days of Night) — ужасы

С 25 октября:
- **Восход Тьмы** (The Seeker: The Dark is Rising) — фэнтези
- **Кошелек или жизнь** (Trick 'r Treat) — ужасы
- **Кракатук** — анимационный фильм

С 26 октября:
- **Дневники мертвецов** (Diary of the Dead) — ужасы

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

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Джон Ходж — номинант премии «Оскар» за сценарий драмы «На игле». Когда появилась информация о его работе над «Восходом Тьмы», реакция кинопрессы выражалась буквально одним словом: «Докатился».
- «Восход Тьмы» — экранизация второй книги об Уилле Стэнтоне, The Dark is Rising. Права на остальные части — Over Sea, Under Stone, Greenwitch, The Grey King и Silver on the Tree — также куплены Walden Media.

КОШЕЛЕК ИЛИ ЖИЗНЬ
TRICK 'R TREAT

Производители: *Warner Bros. Pictures, Bad Hat Harry Productions, Legendary Pictures, Little Sam Films*
Страна: *США*
Прокат в РФ: *«Каро-Премьер»*
Режиссер: *Майкл Догерти*
Сценарий: *Майкл Догерти*
В ролях: *Дилан Бейкер, Анна Пакуин, Лесли Бибб, Брайан Кокс*
Премьера в России: *25 октября 2007*
Возрастной рейтинг: *R (дети до 17 лет допускаются только в сопровождении взрослых)*

Официальный сайт: *trtmovie.com*

ЖАНР *Ужасы*

Сюжет

По сути это четыре пересекающихся друг с другом истории-короткометражки, герои которых нарушают традиции Хэллоуина, наживая себе большие неприятности. Как будто они раньше не догадывались, что с таким праздником шутки плохи, пусть этому и учит американский кинематограф последние лет тридцать. Но нет, они, видимо, даже фильм Карпентера не смотрели. Вот и получили, что заслужили.

Зрителя знакомят с милым учителем, который на самом деле оказывается серийным убийцей; девственницей-студенткой, ждущей своего прекрасного принца; семейной парой, в которой муж обожает День всех святых, но жена не разделяет его симпатий; а также с группой подростков, задумавших жестокий розыгрыш. Разумеется, повсюду будут праздничные тыквы (куда ж без них), среди которых шныряют вампиры, гоблины и прочие монстры. Фееричные костюмы и сладости, а также грандиозный погром прилагаются. Многие странные существа всех мастей героически попытаются пережить самую жуткую ночь в году. У них будет много причин трястись от страха, ведь ни для кого не секрет, что преподносимые Хэллоуином сюрпризы запросто могут оказаться смертельными.

Прогноз

Итак, снова несколько новелл, соединенные общим сюжетом. Идея не нова — вспомним хотя бы классический «Декамерон» Джованни Боккаччо. В кино такие художественные решения тоже пользуются спросом. Еще бы — в рамках полнометражного фильма можно объединить несколько совершенно разноплановых картин, пусть даже и снятых одним человеком. За примерами в жанре хоррора далеко ходить не нужно: сразу вспоминаются «Городские легенды» или «Байки у костра». Мегахитами они не становились, но пользовались успехом среди поклонников кинострашилок. Каждый зритель мог найти в такой сборной солянке что-то на свой вкус.

Кстати, дебютант в режиссерском кресле Майкл Догерти уже работал в подобном ключе: как раз в «Городских легендах», для которых писал сценарий к новелле «Кровавая Мэри». Поэтому не стоит беспокоиться, что ожидаемое жуткое зрелище на деле окажется этаким легкомысленным комиксом. Нет-нет, господин Догерти целиком и полностью в теме и, судя по всему, прекрасно осознает потребности зрителей. Трейлеры и кадры из фильма обещают, помимо прочего, грамотную операторскую работу. Неудивительно, ведь в съемках задействован Глен Макферсон — ветеран, начинавший еще с трэшевых боевиков 80-х. Ночь, зловещая луна, просвечивающаяся сквозь облака, зыбкая дымка... В общем, все, что требуется понимающему человеку, сиречь любителю пробирающей до костей киножути.

Кому маньяк-убийца, кому злые детки — всем сестрам тандем Догерти-Сингер приготовил по серьгам. Готовьтесь пугаться и не забывайте, что к Хэллоуину лучше относиться с должным уважением.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

«Кошелек или жизнь» — дебютная режиссерская работа известного сценариста Майкла Догерти («Люди Икс 2», «Возвращение Супермена»). Кстати, именно поэтому в картине можно увидеть целый ряд актеров из «Людей Икс 2», да и продюсирует картину сам Брайан Сингер.

Ну, просыпайся же скорее, интересное покажу.

Те, кто еще жив: предъявите билетики.

В Америке много диких ангелов. А потом они ка-ак прыгнут!

30 ДНЕЙ НОЧИ
30 DAYS OF NIGHT

Производители: *Ghost House Pictures, Columbia Pictures, Dark Horse Entertainment*
Страны: *США, Новая Зеландия*
Прокат в РФ: *«Пирамида»*
Режиссер: *Дэвид Слэйд*
Сценарий: *Стив Нилс, Стюарт Битти, Брайан Нельсон*
В ролях: *Джош Хартнетт, Бен Фостер, Мелисса Джордж, Дэнни Хьюстон, Джон Беннетт*
Премьера в России: *18 октября 2007*
Возрастной рейтинг: *R (дети до 17 лет допускаются только в сопровождении взрослых)*

Официальный сайт: *30daysofnight.com*

ЖАНР *Ужасы*

Сюжет

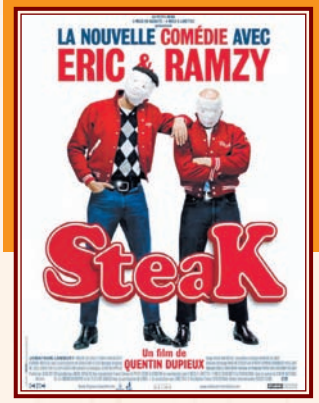
История почти изолированного от остального мира городка Бэрроу на Аляске. Каждый год, когда солнце опускается за горизонт, населенный пункт погружается в темноту на целый месяц. Ситуация привычная, но на сей раз, когда последние лучи света исчезают, Бэрроу подвергается нападению стаи кровожадных (будто бывают другие) вампиров. Спасти оставшихся в живых от превращения в мерзких кровососов могут только доблестный шериф (Хартнетт) и его жена, тоже полицейский. Фильм снят по одноименному комиксу, весьма красочному и жестокому.

Прогноз

Вроде бы очередной вампирский ужастик-боевик, но нельзя исключать такие нюансы, как полярную экзотику, отличную музыку (в частности, благодаря стараниям группы Muse) и работу неплохих актеров Джоша Хартнетта и Бена Фостера. К тому же новозеландский хоррор, расцветший во времена Питера Джексона и несколько увядший с его отбытием в Голливуд, в последнее время заметно воспрял духом. Будем надеяться, что не станут исключением и «30 дней ночи», пусть даже к нему приложила руку вездесущая Columbia Pictures. К тому же — когда еще нам покажут, как хищно скалящегося вампира с размаха отоваривают ледорубом? Это, знаете ли, тоже своего рода креатив.

Получай, клыкастый, по почкам!

СМЕНА ЛИЦО
STEAK



Производители: *Studio Canal, Telefilm Canada, Canal+, Uni Etoile 4*
Страны: *Канада, Франция*
Прокат в РФ: *«Люксор»*
Режиссер: *Квентин Дюпье*
Сценарий: *Квентин Дюпье*
В ролях: *Эрик Жюдор, Рамзи Бедиа, Себастьен Телье, Джонатан Ламберт*
Премьера в России: *11 октября 2007*
Возрастной рейтинг: *Не присваивался*

ЖАНР *Комедия*

Сюжет

Если вас раздражает чуть ли не еженедельная смена моды, то ближайшее будущее не сулит вам ничего, кроме нервных расстройств. Точнее, тот вариант будущего, который нарисовал Квентин Дюпье. По версии француза, к 2016 году мода будет распространяться даже на внешность. Доверить лицо скальпелю пластического хирурга станет обычным делом.

Ощутить все прелести смены облика предстоит пареньку Блейзу. Его закадычный друг, с которым они встретились после долгой разлуки, оказался в дурной компании. Чтобы не дать Джорджу погрязнуть в «гнилой» тусовке, Блейз будет частенько менять внешность, попадая из-за этого в комичные ситуации.

Прогноз

Современная французская комедия — это даже не жанр, а скорее диагноз. Мало кто из режиссеров Страны поедателей лягушек сохранил талант делать легкие фильмы с добродушным юмором. Разумеется, хочется верить, что Дюпье сумеет реализовать потенциал, который заложил в собственный сценарий. Блейзу, меняющему лица, как перчатки, придется иметь дело со своими двойниками и их кредиторами, разъяренными женами, любовницами, полицейскими, пожарными, частными детективами и т. п. Несложно догадаться, что из-за своей внешности герой настрадается изрядно. Главное, чтобы страдания на экране не превратились в головную боль зрителей, а режиссер не ударил в грязь уже собственным лицом, скатившись до пошлости и безвкусицы.

Никогда не знаешь, кто на этот раз окажется под бинтами. Владимир Ильич?

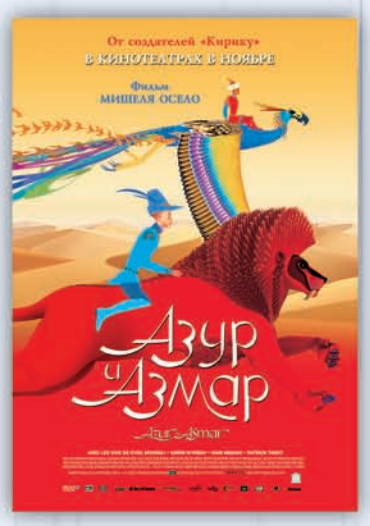
Видеоконкурс

R · U · S · C · I · C · O

Дорогие друзья!

Перед вами очередной киноконкурс от нашего друга и партнера компании RUSCICO. В этом месяце мы разыгрываем целых два DVD с фильмами знаменитого французского режиссера Мишеля Осело. Это детский анимационный фильм **«Кирику и колдунья»** и анимационный фильм **«Азур и Азмар»**, премьера которого в российских кинотеатрах состоится 8 ноября. Победители нашего конкурса получат диск с фильмом одними из первых в России!*

*DVD-релиз «Азур и Азмар» состоится в начале 2008 года.



Вопросы киноконкурса юбилейного октябрьского номера мы решили посвятить французскому кино.

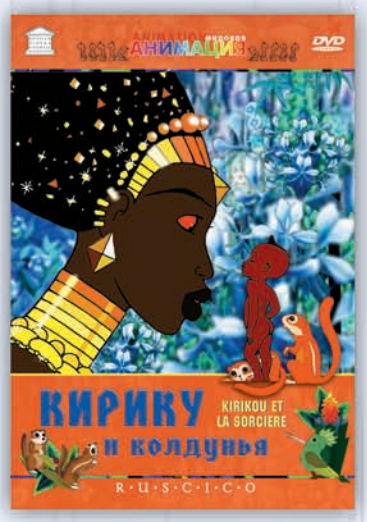
1. Именно эти двое французов являются изобретателями кинематографа. Помните ли вы, как их звали?

2. Этот знаменитый французский актер, родившийся в 1933 году, успел сыграть в 89 фильмах, причем в 6 из них исполнил роль самого себя. Знаете ли вы, кто это?

3. Премия этого французского кинофестиваля, на равных соперничает с «Оскаром» Американской киноакадемии за звание самой престижной в мире.

4. Этот французский актер сыграл главного отрицательного персонажа в вестерне, где главными положительными персонажами были Чарльз Бронсон и Тосиро Мифуне. Назовите фильм и актера.

5. Если вы настоящий знаток французского кино, вам не составит труда сказать, под каким псевдонимом завоевал всемирную славу актер Хуан Морено.

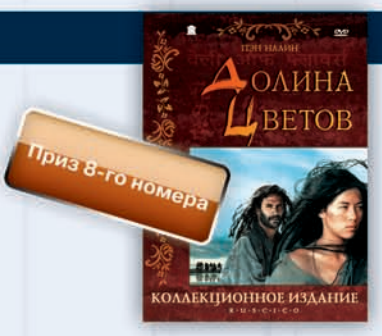


Правильные ответы на вопросы конкурса, размещённого в №8

1. Лхаса
2. Далай-Лама
3. Эверест (Джомолунгма). Высота 8848 м
4. Прорицательница
5. Разбойник

Победители конкурса

Херувимова Алла Александровна
Новиков Александр Сергеевич
Окульский Константин Сергеевич
Коврова Ольга Игоревна
Бронников Евгений Сергеевич



R·U·S·C·I·C·O
RUSSIAN CINEMA COUNCIL
MCMXCIX

RUSCICO
+7 (495) 107 57 00
www.ruscico.com

на правах рекламы

После финальных титров

Кто я?

ВОИН СЕВЕРА
JADESOTURI

ЖАНР *Приключения, фэнтези*

Производство: *Blind Spot Pictures Oy, Fu Works, Film Tower, Ming Productions* • **Режиссер:** *Антти-Юсси Аннила* • **Сценарий:** *Антти-Юсси Аннила, Петри Йокиранта, Марко Яткола* • **Продюсеры:** *Петри Йокиранта, Теро Каукомаа, Маркус Онапуу, Питер Лоэр, Сан Фу Мальта* • **В ролях:** *Томми Эронен, Чжан Жинчу, Маркку Пелтола, Криста Косонен, Дан Хао, Чен Тайшень, Элле Кулл* • **Премьера в России:** *23 августа 2007 года* • **Прокатчик в России:** *Ruscico* • **Ограничения по возрасту:** *Не присваивались*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Герой» (2002)
- «Дом летающих кинжалов» (2004)
- «Матрица» (1999)

Не так давно зрительская аудитория Поднебесной с удивлением узнала, что в далекой северной стране, оказывается, делают фильмы в знакомой стилистике. У большинства же финнов гордость за мировой успех отечественной картины пересилила озадаченность в связи с фактом внезапного появления в Калевале китайских мотивов. Серьезно, ну откуда им взяться в карело-финском эпосе?

Однако успех в данном случае — вопрос спорный. Китайцы фильм разругали за заумность и блеклость, а на Западе сказали, что получилось вроде хорошо и красиво, но где-то они это уже видели.

Судите сами: в фильме одновременно рассказываются две истории, объединенные лишь артефактом Сампо (своеобразная шкатулка Пандоры) и одним (или все-таки разными?) героем. Герой этот — ясное дело, Избранный, обязанный исполнить пророчество. В части фильма, действие которой происходит в наши дни, ему — кузнецу-неудачнику Каю — помогает содержатель антикварной лавки Берг, временами сильно напоминающий Морфеуса. Кай следует наставлениям, и его начинают посещать видения о прошлой инкарнации — великом воине Синтае, жившем несколько тысячелетий назад. Его цель в обоих воплощениях — ни много ни мало предотвратить конец света.

ЦИТАТА

— Ты только что вонзил меч мне в живот?
— Да-да.

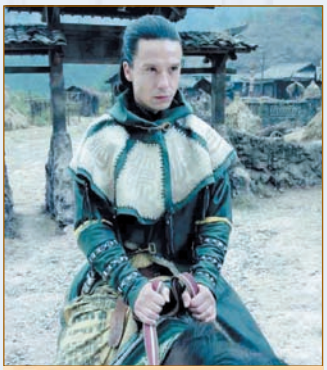
(Диалог между Каем и Бергом)

Еще пара граммов волшебного порошка, и у нас точно получится эликсир счастья.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Согласно Калевале, Сампо — источник богатства и счастья. По легенде, таинственный предмет был разбит во время похищения и его осколки использовал национальный герой Вяйнемёйненом для помощи родной стране.
- Фильм может похвастаться шикарным музыкальным исполнением за авторством Киммо Похьонена. Тот принял участие в работе над картиной, после того как режиссер случайно нашел дома диск с его записями и предложил музыканту сотрудничество.
- Сцены в секретной комнате антикварной лавки снимались в подвале старого Таллинского университета, где во время Второй мировой войны учинялись зверства над людьми. Местный сторож наотрез отказался спускаться в подвал и утверждал, что через охранную камеру наблюдения видел силуэт старухи в комнате, которая должна пустовать.

Разрешите пригласить вас на чашечку кун-фу? — Тогда уж сразу на стакан армреслинга!



Синтай долго тренировался и медитировал, но щуриться как местные жители он не научился.

По отдельности в сюжетных линиях нет ничего выдающегося. Однако они скручены так замысловато, что иногда после перехода от видений к современному Каю не можешь понять, что, собственно, происходит. Особенно сложно в начале фильма: разобраться в мотивах героев не смог бы и Александр Друзь. Добавляет сумбурности и то, что создатели поместили завершающие картину сцены в самом начале, вставив для справки лишь фразу «это не начало, это конец».

Прельстившихся сочными кадрами рекламы при просмотре ждет разочарование. На каждую красочную сцену приходится по десятку весьма унылых. Особенно расстраивают протекающие в наши дни эпизоды — глазу просто не за что зацепиться. В отличие от уха — саундтрек выше всяких похвал.

Итог: не гениальный, но любопытный в художественном аспекте плод сотрудничества финской и китайской студий. Любителям «Крадущегося тигра, затаившегося дракона» и «Дома летающих кинжалов» смотреть обязательно, остальные могут фильм смело игнорировать.

Присутствуют

- несчастная любовь
- демоны
- резиновая уточка

Отсутствуют

- юмор
- огнестрельное оружие
- Джеки Чан

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

ОЦЕНКА МФ: 7

Илья Сергеев

ЗВЕЗДНАЯ ПЫЛЬ
STARDUST

ЖАНР *Фэнтези, приключения*

Производство: *Di Bonaventura Pictures, Paramount Pictures, Marv Films* • **Режиссер:** *Мэттью Вон («Слоеный торт»)* • **Сценарий:** *Нил Гейман, Джейн Голдман, Мэттью Вон* • **Продюсеры:** *Лоренцо ди Бонавентура, Майкл Дрейер, Нил Гейман, Мэттью Вон* • **В ролях:** *Роберт Де Ниро, Мишель Пфайфер, Йен Маккелен, Чарли Кокс* • **Премьера в России:** *9 августа 2007* • **Прокатчик в России:** *UPI* • **Ограничения по возрасту:** *PG-13 (некоторые материалы могут не подходить для лиц до 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- трилогия «Властелин колец» (2001—2003)
- «Питер Пэн» во всех проявлениях
- трилогия «Пираты Карибского моря» (2003—2007)

Какие компоненты необходимы для создания качественного фэнтези-фильма? Оказывается, ничего из ряда вон: нужна слаженная команда голливудских звезд, передовые достижения визуальных технологий, живописные пейзажи и вменяемый композитор. В руках умелого режиссера они помогут картине преодолеть отметку «заурядный фильм».

Казалось бы, что нового можно рассказать в сказках? Все хоббиты давно придуманы, тема волшебства раскрыта, а историями о Золушке никого не удивишь. Нил Гейман вместе с Мэттью Воном доказывают обратное.

«Звездная пыль» получилась очень «британской». Искусные злодейства отрицательных персонажей, множество ярких образов и фееричных сцен, приправленных тонким юмором, — в этом весь Гейман. Не зря он работал с таким монстром художественной литературы, как Терри Пратчетт. Если разложить фильм на составляющие, получится пестрая мозаика заимствований и пародий. Но когда они складываются воедино, перед глазами предстает великолепное панно, завораживающее любого киномана.

Так, кто воткнул бедной коняшке в лоб кусок арматуры?

Большое количество режиссерских находок придают картине неповторимый шарм. Чего стоит одна голубая кровь, текущая по венам монархических особ. А целая таверна, выстроенная мановением руки злой колдуньи? Да ради одних только призраков королевских отпрысков этот фильм стоит посмотреть.

Режиссер явно стремился сделать картину самодостаточной, и ему это удалось. Сюжетная линия обошлась без занудных провисаний, коим грешат экранизации комиксов.

ЦИТАТА

«Мы всегда знали, что вы голу...бок!» (Старый пират капитану Шекспиру после того, как команда застала того в женском платье).

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Сара Мишель Геллар отказалась от главной роли, потому что хотела проводить больше времени с мужем.
- В России Нила Геймана любят в 2 раза больше, чем в США: кассовые сборы в РФ в 500 залах за выходные составили 75 млн рублей (3 млн долларов), а в Штатах фильм шел в 2540 залах и собрал только 9 млн долларов.
- Права на создание фильма Гейман продал студии Miramax еще в 1998 году. Однако за 2 года, пока срок действия прав не истек, никто и не думал приступать к съемкам. Автор так расстроился, что зарекся продавать права на экранизации, хотя ему поступало много заманчивых предложений...

А знаешь, Тристан, под лежачий камень звезды не залетают...

Гляди, какой смешной облачный айсберг!

Четкая логика прослеживается от начала и до конца повествования, что позволяет насладиться фильмом даже тем, кто абсолютно не знаком с первоисточником. Хотя не стоит умалять и заслуги актеров: несмотря на относительно скромный бюджет, они сделали фильм эмоционально насыщенным.

Если бы режиссер решил изменить название оригинального комикса, ему стоило бы вслед за римским поэтом Овидием воспользоваться словом «метафора». Метафоры встречаются в фильме постоянно и сияют как звезды на ночном небе. Весьма поэтично смотрятся превращения маленькой птички в мать Тристана, звезды в прекрасную девушку, сурового капитана в старого добряка, Тристана в мышь, торговца в лягушку и... Впрочем, увидите сами. В конце концов, сложнее всего было создателям картины: им пришлось превращать бумажные комиксы в динамичное видео без всяких магических фокусов.

Итог: неожиданно, ярко, искрометно — это не молодежная комедия, это фильм для всей семьи. Мэттью Вон, несмотря на скромное режиссерское портфолио, справился с задачей на сто десять процентов, чего никак не ожидали многочисленные критики. Если бы все фильмы делались с таким усердием и творческой искрой, кинотеатры просто ломились бы от зрителей. Пока что на афишах у «Звездной пыли» конкурентов нет. Так что спешите видеть!

Присутствуют

- тонкий юмор
- прекрасные пейзажи
- хэппи-энд

Отсутствуют

- эльфы, гоблины, орки
- затянутые диалоги
- плоские шутки

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9
СЮЖЕТ	7
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	8
РЕЖИССУРА	8
АКТЕРСКАЯ ИГРА	8

ОЦЕНКА МФ **8**

София Бокитько

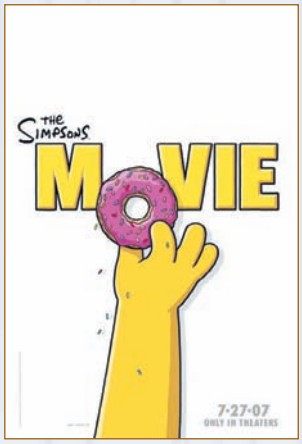
СИМПСОНЫ В КИНО
SIMPSONS: THE MOVIE

ЖАНР *Анимационная комедия*

Производство: *20th Century Fox, Warner Bros.* • **Режиссер:** *Дэвид Силверман («Дорога на Эльдорадо», «Корпорация монстров»)* • **Сценарий:** *Джеймс Л. Брукс, Мэтт Гроунинг, Аль Жан* • **Продюсеры:** *Джеймс Л. Брукс, Мэтт Гроунинг, Аль Жан* • **В ролях:** *Дэн Касталланета, Джули Кавнер, Нэнси Картрайт, Ярдли Смит, Гарри Ширер, Хэнк Азария, Марсия Уоллес* • **Премьера в России:** *16 августа 2007 года* • **Прокатчик в России:** *«Фокс», «Гемини»* • **Ограничения по возрасту:** *PG-13 (некоторые материалы могут не подходить для детей моложе 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- сериал «Футурама» (1999—2003)
- «Бивис и Баттхед уделывают Америку» (1996)
- «Южный Парк: Большой, длинный, необрезанный» (1999)



В 1999 году журнал «Тайм» назвал «Симпсонов» лучшим телесериалом 20 века. Это, возможно, говорит о журнале «Тайм» и 20 веке больше, чем о самих «Симпсонах», но факт остается фактом — с выходом полнометражного фильма люди добровольно пошли в кинотеатры и заплатили за то, что видели по телевизору бесплатно. Далеко не каждый российский зритель был знаком с «Симпсонами». Зато все знали «Счастливы вместе» — римейк американского сериала «Женаты и с детьми». А значит, полнометражные мытарства желтокожих представителей американского «миддл-класса» были заранее обречены на успех.

Сюжет, если его можно так назвать, основан на одной-единственной предпосылке: загрязнение Спрингфилда. Правительство рассматривает его в качестве «экологического Ракун-сити» — то есть изолирует город, готовится сбросить на него бомбу, а заодно рекламирует по телевидению «новый Большой Каньон». Все остальное — лишь незначительные ответвления: комедийные ситуации, которые отряд сценаристов (11 человек) придумывал специально для полнометражного фильма аж с 2003 года.

ЦИТАТА

— Ты сошел с ума от власти! (Служащий).

— Конечно, я сошел с ума от власти. Ты когда-нибудь пробовал сходить с ума без власти? Это скучно! Никто тебя не слушает! (Расс).

От поросенка досталось и Человеку-пауку, и Гарри Поттеру.

Несмотря на сцену «обнаженки» с Бартом, фильм получил очень легкий рейтинг.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- В США есть 16 Спрингфилдов. Премьеру фильма решили провести в Спрингфилде штата Вермонт.
- В день премьеры 12 магазинов сети 7-Eleven в США поменяли название на Kwik-E-Mart и стали продавать продукты из вселенной «Симпсонов». Samsung выпустила специальный «Симпсон-телефон», Microsoft — соответствующую Xbox.
- В толпе, идущей громить дом Симпсонов, можно заметить Фрая из Футурамы.
- Бюджет фильма — 75 миллионов долларов. За 10 дней проката он заработал полмиллиарда.
- Green Day и Том Хэнкс согласились озвучить свои роли не задумываясь. К сожалению, Шварценеггер дублировался другим актером.

Угощение на премьере «Симпсонов» в Спрингфилде.

Надежда, компас... небесный.

Суд Линча. Хорошо, что не Дэвида Линча.

Сохранив структуру обычных телесерий, команда «Симпсонов» смогла сохранить и их дух. Сериал и фильм — примеры идеального баланса. При всей очевидной глупости они умны — разумом человека, который умеет смеяться над самим собой. Истории подаются очень просто и буднично, однако львиную долю шуток поймет только очень эрудированный человек. Авторы демонстрируют неприкрытую мизантропию, хотя их сюжеты, в отличие от того же «Южного Парка», наполнены теплом и добротой. «Симпсоны» умудряются казаться асоциальными, грубыми и циничными, но только казаться. Минусы? Если вы не знакомы с первоисточником, то вряд ли сможете хорошо отоспаться в кресле: соседи будут бодро гоготать и дергать конечностями. Ну и дубляж, как обычно, подкачал. Неужели сложно было пригласить тех же самых актеров с «РЕН ТВ»?

Итог: все полтора часа экранного времени не покидает ощущение, что вы смотрите очередной эпизод телесериала, только очень большой. Это — лучшая похвала, которой могут удостоиться полнометражные «Симпсоны».

Присутствуют
- Симпсоны
- отходы
- шутки

Отсутствуют
- многие персонажи сериала
- трехмерная анимация
- привычный дубляж

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	7
СЮЖЕТ	6
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	10
РЕЖИССУРА	10

ОЦЕНКА МФ 9

Михаил Попов

ВАМПИРША
RISE: BLOOD HUNTER

ЖАНР *Триллер, ужасы*

Производство: *Destination Films, Ghost House Pictures, Kingsgate Films, Mandate Pictures, Rise Productions* • **Режиссер:** *Себастьян Гутьеррес* • **Сценарий:** *Себастьян Гутьеррес* • **Продюсеры:** *Сэм Рэйми, Карстен Лоренц, Грег Шапиро* • **В ролях:** *Люси Лиу, Карла Гуджино, Майкл Чиклис, Джеймс Д'Арси, Мэрилин Мэнсон, Мако Ивамацу* • **Премьера в России:** *16 августа 2007 года* • **Прокатчик в России:** *West* • **Ограничения по возрасту:** *R (дети до 17 лет допускаются только в сопровождении взрослых)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Блэйд 1-3» (1998—2004)
- «Ночь страха» (1985)
- «Ван Хельсинг» (2004)
- «Другой мир» и «Другой мир 2: Эволюция» (2003—2006)

Когда снимался этот фильм, околокиношные издания с придыханием рассказывали, что Гутьеррес под бдительным руководством отца «Зловещих мертвецов» Сэма Рэйми собирается сказать некое «новое слово» в жанре вампирского кино. Настораживало то, что перед этим Гутьеррес написал сценарий очень уж невнятной картины «Змеиный полет». С другой стороны, чуть раньше он сочинил для режиссера Мэтью Кассовица очень неплохую «Готику» о женщине-психиатре и парочке неожиданных маньяков. Однако всем было любопытно, что же нового можно выдумать в исхоженном вдоль и поперек мире вампиров. Как выяснилось, ничего. Слухи так слухами и остались, а история репортерши Сэйди Блейк (Лиу), вышедшей на бой с кровососами, уж больно напоминала десятки подобных историй, появлявшихся на экранах и пользовавшихся переменным успехом.

Судите сами: Лиу, заинтересованная циклом жутких убийств, влезает во все это дело слишком глубоко, и убийцы (а это, само собой, вампиры) в назидание кусают ее и бросают: вот, мол, попробуй сама, каково оно. Но журналистку укусили как-то не совсем правильно. Поэтому она при помощи арбалета, подручных средств, а также сугубо положительного героя-наставника в симпатичных белых штанах (хотя дело происходит вовсе не в Рио-де-Жанейро, а в Лос-Анджелесе) начинает тотальное уничтожение своих теперь уже вроде бы соплеменников. Ах, только не говорите, что вы уже все это видели в сериале о похождениях Блэйда! Там ведь был здоровенный негр, а тут — хрупкая китаянка. Ну разве мало принципиальных отличий?

Без отважного полицейского не обойтись.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Одну из эпизодических ролей в «Вампирше» сыграл сам великий и ужасный Мэрилин Мэнсон, правда, обнаружить его весьма сложно и удается это не каждому. А фишка-то в том, что Мэнсон в кадре без грима! Впрочем, сыграл он не славы ради, у него ее и так достаточно, а «для души» — сам в этом признался.
- «Вампирша» стала последней картиной японского актера Мако Ивамацу, умершего в возрасте 73 лет еще до выхода фильма на экран. Именно Мако (так простенько он значится в титрах) на протяжении многих десятилетий создавал в американских фильмах образ архетипического старого азиата: от «Конана-варвара» до «Перл-Харбора».

А у Ван Хельсинга арбалетик-то побольше, побольше...

Просыпайтесь, девушка! Ваш выход!

ЦИТАТА

— Ты одна из нас (Священник).
— Не по собственному выбору (Сэйди).

В результате на экране имеем море крови, щелканье клыков, посиневшее несвежее мясо, а апофеозом действа должно стать... Именно! Умерщвление Самого Плохого Вампира. Подумать только, какой оригинальный ход. Снято все прилично, но при вялом, полном несуразиц сюжете это дело не спасает.

Итог: «он пугает, а мне не страшно», — сказал как-то писатель Лев Толстой о другом писателе, Леониде Андрееве. Вот и Гутьеррес уж очень старался напугать, а страшно тоже не получилось, не говоря уже о заявленных попытках «сказать новое слово». Уж признались бы честно: снимаем очередной проходной ужастик, ну и на Люси Лиу приятно будет лишний раз посмотреть, даже когда она кушает чужую руку. И никто бы слова не сказал...

Присутствуют
- кровища
- симпатичная азиатка
- дешевые ужасы

Отсутствуют
- связный сюжет
- внятные диалоги
- новизна

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	6
СЮЖЕТ	4
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	5
РЕЖИССУРА	4
АКТЕРСКАЯ ИГРА	5

ОЦЕНКА МФ **5**

Юрий Бурносов

ЗВЕЗДНАЯ БИТВА: СКВОЗЬ ПРОСТРАНСТВО И ВРЕМЯ
THRU THE MOEBIUS STRIP

ЖАНР *Фантастика*

Производство: *GDC Productions, BloodWorks* ● **Режиссер:** *Гленн Чайка («Приключения Мальчика-с-пальчик и Дюймовочки»)* ● **Сценарий:** *Джим Кокс, Пол Гертц, Жан Жиро* ● **Продюсеры:** *Джан Аида, Роксэн Барбат, Фрэд ДеВисоцки, Рэймонд Нео, Гордон Стил, Кристофер Таффин, К. Скотт Вотоу* ● **Роли озвучивали:** *Марк Хэмилл, Крис Маркетт, Джон Ди Маджио, Келли Мартин, Кевин МакДоналд, Майкл МакШэйн, Фил Проктор, Джин Симмонс* ● **Премьера в России:** *23 августа 2007 года* ● **Прокатчик в России:** *Top Film Distribution* ● **Ограничения по возрасту:** *PG-13 (некоторые материалы могут не подходить для детей моложе 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- «В гости к Робинсонам» (2007)
- «Звездные врата» (1994)

Российские кинопрокатчики непредсказуемы, как генератор случайных чисел. Благодаря их стараниям на афиши порой выскакивают такие артефакты мировой киноиндустрии, что впору руками разводить.

Кто мог предположить, что первый китайский 3D мультфильм, дебютировавший в Каннах еще в 2005 году, доползет до наших широких экранов? Более того, в попытке привлечь внимание к этой космоопере для дошкольников кинопрокатчики снова блеснули креативностью и изменили ее название. Логика прямолинейна, как попытка познакомиться с девушкой: нужно взять пару звучных слов, организовать в произвольном порядке, соединить двоеточием и — вуаля!

«Звездная битва и что-то там...» звучит, конечно, броско. Только вот из трех букв, которые в порыве графомании хулиганы пишут на заборах, красивое слово «вечность» не сложишь.

История о том, как физик-изобретатель Саймон Вейр построил межпространственный портал и оказался заперт на обитаемой планете Раффика, очень быстро превращается из клона «Звездных врат» в сумбурный винегрет.

Семья Саймона несется ему на помощь, он меж тем обучает кун-фу местного принца с лицом наглотавшегося ацетона колобка. Вместе они свергают злобного диктатора и устраивают парад с фейерверком и летающими драконами. Все это сдобрено «никакой» режиссурой, отвратительными диалогами и плоскими, как верстак, персонажами. Не в меру шустрый отпрыск Саймона, например, любит с поводом и без кричать «отлично!» и тупо комментировать происходящее вокруг.

К середине фильма вам наскучит считать заимствования из упомянутых «Звездных врат», «Кинг Конга» и даже «Каспера». До титров же выдержат лишь самые стойкие: ужасное визуальное исполнение с унылой 3D графикой и корявой анимацией способствуют появлению чувства отвращения, а вовсе не интереса.

Итог: битва за вселенную авторства Гленна Чайки заканчивается окончательной капитуляцией здравого смысла и чувства стиля. Безвкусную поделку впору отправлять через пространственные врата инопланетянам, чтобы взорвать их мозги, прежде чем они додумаются завоевать нашу планету. Зачем эту муть показывают в наших кинотеатрах — ума не приложу.

ЦИТАТА
«Я сам спущусь туда и раздавлю их!» (Правитель Раффики на борту летающего корабля).

Так ты же... козявка. — От козявки слышу!

ЭТО ИНТЕРЕСНО
- Фильм создавался в китайском Институте электронных медиатехнологий. В 2000 году в работе были задействованы две сотни аниматоров. Под конец их число увеличилось вдвое. Создатели картины утверждают, что учли все ошибки «Последней фантазии» (2001). Однако полуфэнтезийная история «Звездной битвы» оказалась еще более скомканной и по-детски наивной.
- Сюжет и визуальные решения были разработаны французским художником-комиксистом Жаном Жиро, известным также под псевдонимом «Мебиус». Его дизайнерские решения использовались во многих кинематографических шедеврах, таких как «Чужой», «Звездные войны», «Пятый элемент» и т.д.

Присутствуют
- кун-фу
- синие инопланетяне
- глупые диалоги

Отсутствуют
- летающие китайцы
- космические десантники
- световые мечи

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	6
СЮЖЕТ	5
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	6
РЕЖИССУРА	6

ОЦЕНКА МФ: 6

Олег Гаврилин

ИНОПЛАНЕТЯНИН
E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

ЖАНР *Фантастика, приключения, драма*

Производство: *Amblin Entertainment, Universal Pictures* ● **Режиссер:** *Стивен Спилберг («Война миров», «Особое мнение», «Искусственный разум», «Парк Юрского периода 1—2», «Индиана Джонс 1—3»)* ● **Сценарий:** *Мелисса Мэттисон* ● **В ролях:** *Генри Томас, Ди Уоллес, Роберт Макнотон, Дрю Бэрримор, Питер Койот* ● **Дата выпуска:** *11 июня 1982 года* ● **Длительность:** *115 минут (120 — юбилейная версия)* ● **Возрастной рейтинг:** *PG (некоторые материалы могут не подходить для детей)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Полет навигатора» (1986)
- «Искусственный разум» (2001)
- «Мой любимый марсианин» (1999)

КЛАССИКА 1982 год

Существуют фильмы, по которым можно определить, добрый вы человек или нет. Если ваши любимые режиссеры — Лени Рифеншталь и Анатолий Сливко, то творчество Стивена Спилберга заинтересует вас лишь в плане окончательного решения еврейского вопроса. А если вы до сих пор помните такие картины, как «Полет навигатора» и «Враг мой» (немногие образцы импортной подростковой кинофантастики, официально допущенные к прокату в последние советские годы), то фильм, о котором сейчас пойдет речь, должен быть одним из ваших любимых.

Спилберг — единственный режиссер, который может лечиться у психиатров дистанционно. Ему не обязательно лежать на кушетке и отвечать на вопросы вроде «смотрите ли вы в унитаз перед тем, как спустить воду?». Психоанализ маэстро легко провести заочно. Достаточно лишь зайти в прокат и взять пару его семейных фильмов. В них весь Стивен, как на ладони. Он снимает кино про свои детские страхи и комплексы. Главный герой — это он сам, а приключения персонажей — режиссерские мечты полувековой давности.

«Инопланетянин» — духовная автобиография Спилберга. Вдохновением для этой истории послужил развод его родителей. Маленький Стивен точно так же грел градусник на лампочке, чтобы не идти в школу, точно так же изводил свою сестру, а после ухода отца стал ее верным защитником. Может, Толстой был неправ? Все семьи несчастливы одинаково и счастливы по-своему? Иначе как объяснить, что основная тема «Инопланетянина» — детское одиночество и семейные проблемы — вызывает одинаковое сопереживание у юных зрителей от Африки до Японии?

История дружбы маленького мальчика с дальним родственником магистра Йоды — это не просто хороший фильм. Его эмоциональный заряд настолько силен, что он сдувает со зрителя весь скепсис, предубеждения и стереотипы «взрослого» мышления, проникая прямо в сердце.

Итог: один из редчайших случаев, когда режиссер говорит со зрителями на языке доброты. Стивен Спилберг считает этот фильм лучшим в своей карьере. И он прав — многие снимают красивые картины про дружбу с братьями по разуму, но никому еще не удавалось зафиксировать на пленке само детство.

Два смешных имени — Е.Т. и Дрю (Бэрримор).

Это интересно

- «Инопланетянин 2: Ночные страхи» (Эллиота похищают злые инопланетяне, его друг спешит на помощь) так и не был снят. Спилберг решил, что такой сиквел «лишит первый фильм его невинности».
- В 2002 году вышла специальная версия Е.Т. с улучшенными спецэффектами. Изменения коснулись самых неожиданных вещей: теперь мама называет Эллиота не террористом, а хиппи, пистолеты в руках спецагентов превратились в рации, а сцена, в которой Эллиот называет своего брата «дыханием пениса» (penis breath), вообще исчезла.
- Директора школы играл Харрисон Форд, однако сцены с его участием были вырезаны, так как Спилберг решил, что «Индиана Джонс» будет отвлекать зрителей.
- Внешность Е.Т. представляет собой смесь лиц Эйнштейна и поэта Карла Сэндберга, а также морды мопса.
- В ботанической коллекции инопланетян есть триффид (из книги и фильма «День триффидов»).
- Фильм снят за 10 миллионов долларов (около 1 миллиона было потрачено на куклы), а заработал почти 800 миллионов.

Генеалогическое древо Е.Т.

Звуки шагов Е.Т. создавались с помощью мокрой майки, набитой желе.

✓ Присутствуют

- инопланетные сверхспособности
- правительственные агенты
- доброта

✗ Отсутствуют

- насилие
- дорогие спецэффекты
- путешествия в космос

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

ОЦЕНКА МФ **10**

Михаил Попов

Дмитрий Злотницкий

ЭКЗОТИЧНЫЙ ИДЕАЛ

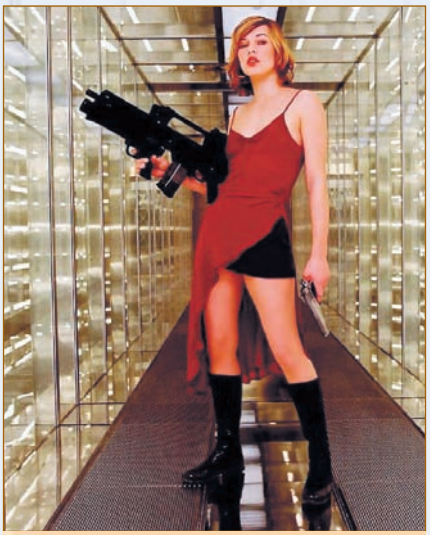
МИЛЛА ЙОВОВИЧ

Я работала как проклятая. Не оставалось времени на пение, клубы, да даже на чай — вообще ни на что!

Милла Йовович о своем участии в фильме «Пятый элемент».

Сколько бы вокруг ни говорили об эмансипации, индустрия развлечений все еще ориентирована на мужскую половину населения. Поэтому актрисы, даже самые талантливые, зачастую вынуждены исполнять незавидные роли живых украшений рядом с героическими мачо — спасителями мира. Требуются редкие качества, чтобы вырваться из заколдованного круга стереотипов.

Миллу Йовович сложно назвать сногсшибательной красоткой, но ее индивидуальности и обаяния с лихвой хватило для завоевания большой известности. Благодаря им девушка стала одной из самых узнаваемых голливудских звезд. Такого не позволила бы добиться даже самая броская внешность. Врожденная твердость характера и привитое родителями чувство прекрасного помогли Милле занять свою нишу в жестоком мире кинематографа. Кстати говоря, не последнюю роль в успехах Миллы сыграли славянские корни звезды.



Горячая красотка всегда готова навести порядок...

...В том числе холодным оружием.

Сестра-славянка

Недаром существует мнение, что русские женщины — самые красивые в мире. В такие мелочи, как этнические отличия русских, украинцев и белорусов, на Западе обычно предпочитают не вдаваться — у них там вообще с географией плохо.

Сама Милла не раз заявляла, что чувствует себя наследницей многовековой российской культуры. Родилась будущая звезда на просторах СССР в городе Киеве, куда после окончания ВГИКа переехала ее мать Галина Логинова. Там советская актриса познакомилась с сербским студентом-медиком по имени Богич Йовович. У молодых завязался нешуточный роман, в результате которого и появилась Милла. При рождении ее нарекли Милицей — имя она слегка изменила, уже прожив достаточно времени в США.

Йововичи эмигрировали в страну победившей демократии, когда Милице было всего пять лет. Правда, ощутить все блага свободы по-американски Галина и Богич смогли лишь после того, как Милла немного подросла. До этого им пришлось столкнуться со всеми малоприятными сторонами эмигрантской жизни, к которым добавилось и разочарование от неудачной попытки Галины возобновить актерскую карьеру. Неудивительно, что родители вкладывали все силы в любимое чадо, стремясь дать Милле хорошее образование, в том числе художественное и музыкальное.

Йовович давно рассталась с образом, принесшим ей славу.

На смену Лолите пришла уверенная в себе звезда.

Первую славу, пришедшую к Милле в возрасте одиннадцати лет, принесли не любовь к чтению или искусству, а внешность Лолиты. Фотосессию девушке устро-

Избранная фильмография

- «Зимняя королева» (съемки начнутся в 2007 году)
- «Обитель зла: Вымирание» (2007)
- «Ультрафиолет» (2006)
- «Обитель зла: Апокалипсис» (2004)
- «Обитель зла» (2002)
- «Жанна д'Арк» (1999)
- «Пятый элемент» (1997)

Именно благодаря ему она стала самой юной фотомоделью, попавшей на обложку глянцевых журналов. Один этот факт мгновенно сделал ее лицо узнаваемым и обеспечил дальнейший карьерный рост.

Затем началась типичная история голливудской дивы: знаменитые поклонники, скоротечный первый брак, робкие попытки сделать карьеру певицы и, конечно же, первые фильмы с ее участием. Правда, заметной можно назвать лишь роль в эротической драме «Возвращение в голубую лагуну», но начало было положено.

Героиня на все руки

Долгие поиски своего места в шоу-бизнесе плохо сказались на кошельке звезды. Творческие метания пришлось завершить, и на время Милла вернулась в модельный бизнес. Но звездный час будущей актрисы был не за горами — и наступил он благодаря знаменитой фантастической комедии «Пятый элемент», в которой Йовович досталась роль Лилу. Любопытно, что Бессон признал в Милле способность исполнить столь необычную роль лишь со второго раза: на кастинге она режиссеру не приглянулась, и лишь позднее, увидев ее в непринужденной обстановке, Люк понял, что перед ним — идеал.

Чтобы полностью соответствовать образу, Йовович пришлось всерьез заняться физическим воспитанием: брать уроки акробатики и карате. В фильме ее героине предстояло немало бегать и драться, а Милла хотела все трюки выполнять сама. Надо сказать, в дальнейшем ей эти навыки еще не раз пригодились.

Вскоре после премьеры «Пятого элемента», сделавшего Миллу настоящей кинозвездой, актриса вышла замуж за Бессона. Брак продержался лишь до следующего совместного фильма, которым стала «Жанна д'Арк»: еще до премьеры супруги развелись, а фильм в итоге был воспринят прохладно и не имел особого коммерческого успеха.

С Люком Бессоном, сделавшим Миллу кинозвездой, а потом и своей женой.

киногероини, которая способна наказать злодеев и без помощи мужчин. Правда, по ее словам, таковые не слишком востребованы в американском кино, но, к счастью, фильмы снимают пока еще не только в США.

В самом начале нового тысячелетия Милле выпал шанс поучаствовать в экранизации популярнейшей компьютерной игры Resident Evil, съемки которой прошли в Германии. Героине Миллы — боевитой девушке по имени Элис — предстояло непосредственно участвовать в борьбе с ордами мертвецов, превращенных Т-вирусом в зомби.

Серия «Обитель зла» — редкое исключение из череды неудачных игровых экранизаций.

Сложно сказать, насколько неожиданным оказался успех фильма с таким немудреным сюжетом, но с образом Элис нашей героине пришлось свыкнуться. Уже через два года вышло продолжение. К сожалению, снимал его не Пол В. С. Андерсон, который хоть и не блещет режиссерским талантом, зато имеет четкое представление о том, как экранизировать видеоигры. А от работы Александра Уитта плевались буквально все. Только принадлежность фильма к вселенной «Обители зла» позволила ей хоть как-то окупиться в прокате.

Как бы там ни было, на сентябрь намечена премьера третьей, заключительной части. Если в первом фильме действие ограничивалось подземной базой, а во втором — границами провинциального городка, то теперь полем битвы станет треть Америки. В перерыве между «Обителями зла» Милла успела сняться в фильме, который обещал стать едва ли не шедевром антиутопии. Однако, вопреки ожиданиям, «Ультрафиолет» Курта Уиммера оказался растянутым и местами глуповатым клипом, провалившимся в прокате.

Это интересно

- Еще будучи крохой, Милла снялась у голливудского режиссера первой величины. Пятилетнюю девочку можно увидеть на любительской киносъемке Брайана де Пальмы, на вилле которого некоторое время работали ее родители.
- В 1994 году родителям Миллы пришлось развестись из-за судебного дела против Богича, которое грозило конфискацией всех заработанных юной звездой денег.
- Милла старается не отставать от своих героинь и соответствовать образу крутой девушки. От ее кулаков пострадали, к примеру, режиссеры «Обители зла» и «Ультрафиолета» — Пол Андерсон и Курт Уиммер.
- Милла играла на гитаре и пела в созданной ею же группе Plastic Has Memory. В 1999-м они дали ряд концертов в Нью-Йорке и Лос-Анжелесе. Интерес к музыке девушка проявляла еще с детства: в 18 лет она выпустила альбом The Divine Comedy, лирику к которому написала тремя годами ранее. Также Милла умудрилась «засветиться» в нескольких альбомах других групп и даже саундртеках к фильмам. В ее послужном списке песни Rocket Collecting (вампирско-оборотневый боевик «Другой мир»), Former Lover (альбом A Gift of Love II: Oceans of Ecstasy Дипака Чопры), Gentleman Who Fell (фильм «Правила секса»), I Know It's You (альбом Legion of Boom группы The Crystal Method) и т.д.

Сейчас Милла, похоже, подустала от фантастических боевиков. К тому же работы у нее и без кинематографа хватает: актриса является официальным лицом лидера мирового рынка парфюмерии и косметики L'Oreal. В общем, жаловаться на низкую зарплату у нее резона нет. Тем не менее следующий фильм, в котором она снимется, будет экранизацией романа популярнейшего российского автора детективов Бориса Акунина. Милла называет фильм, где ей предстоит сыграть роковую красотку Амалию Бежецкую, возвращением к своим национальным корням. Если все пойдет как запланировано, то съемки «Зимней королевы» начнутся в Санкт-Петербурге вскоре после выхода этого номера «Мира фантастики».

●●●

Да, на счету у Йовович пока нет ролей, за которые дают «Оскары». Зато она сумела достигнуть не менее важного для любой актрисы результата: поражать зрителя не только своей внешностью, но и актерским мастерством вкупе с самостоятельно исполненными трюками. Она продолжает заниматься музыкой и модельным бизнесом, выпускает собственную линию модной одежды, не забывая о благотворительности. Многогранность личности этой молодой, но уже успевшей сделать так много женщины внушает уважение.

Михаил Попов

I'LL BE BACK

ТЕРМИНАТОР 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ

Роботы не цепляются за жизнь. Им нечем цепляться — у них нет души, нет инстинкта. У травы больше воли к жизни, чем у них.
Карел Чапек, пьеса R.U.R.

Так уж повелось, что продолжение культового фильма обычно снимается лишь для пополнения банковского счета кинокомпании. Если последователю удастся взять планку, установленную предыдущей картиной, можно ждать третью часть, телесериал и компьютерную игру. Редко, крайне редко «сиквел» укладывает на лопатки именитого предшественника и входит в историю как лучший фильм жанра. Для своего режиссера он становится пропуском в высшую лигу, для других режиссеров — недостижимым идеалом, перечеркивающим возможность снять более успешный «триквел».

В 1984 году Джеймс Кэмерон вывел «в люди» Арнольда Шварценеггера, сделав его самым узнаваемым суперзлодеем. Семь лет спустя он перевернул все с ног на голову и умудрился превзойти самого себя. Терминатор стал драматическим персонажем, а «Судный день» — одним из лучших боевиков в истории кино. Сегодня он у нас на диске.

Шиворот-навыворот

Более рискованный проект сложно было представить. После премьеры «Терминатора» минуло семь лет. Публика изрядно охладела к киборгу из будущего, а Шварценеггер, получив мощный старт в качестве крутого злодея, благоразумно сменил амплуа, став «крутым хорошим парнем» («Коммандо», «Хищник», «Бегущий человек», «Красная жара», «Вспомнить все»). Более того, Арни постарел, размяк и стал проявлять интерес к жанру комедии. Кто рискнет показать детсадовского полицейского в роли механического убийцы?

Только Кэмерон. Продюсеры выделили ему невиданную по тем временам сумму — 90 миллионов долларов. Вскоре бюджет раздулся до ста миллионов. В те годы «Терминатор 2» был самым дорогим фильмом в истории Голливуда. На карту было поставлено все: если бы картина провалилась в прокате, Кэмерон до старости снимал бы рекламу шампуня от перхоти.

Судя по нездоровой тяге Кэмерона к подобным сценам, в детстве на него кто-то наступил.

This is trial version
www.adultpdf.com

Оригинальный гэг: Т-1000 подозрительно вглядывается в серебристый манекен.

Учитывая это, со стороны его действия могли показаться профессиональным самоубийством. Он тратил огромные суммы на спецэффекты. Он заставил героев боевика не только стрелять, но и рассуждать о судьбе и свободе выбора. Перепрограммированный Терминатор стал гуманистом и (в определенном смысле) приемным отцом Джона Коннора.

ОТ СУДЬБЫ НЕ УЙДЕШЬ

После «Терминаторов» Линда Хэмилтон снялась в нескольких успешных фильмах, в 1997 году вышла замуж за Кэмерона, однако два года спустя развелась с ним. Главной проблемой ее жизни стал биполярный психоз (спонтанная смена психического состояния: от депрессии до мании преследования). Некоторые психиатры связывают повышенные творческие способности с этим расстройством.

Ну и как АК?

В первом фильме Сара Коннор была кем-то вроде Девы Марии — матери спасителя человечества. Кудрявая овечка, визжащая от страха, угодила в дурдом и превратилась в накачанную «терминаторшу» с повадками штандартенфюрера СС. Наконец, «эстафетную палочку» для действа у культуриста Шварценеггера принял Роберт Патрик — худощавый парень, единственным запоминающимся элементом внешности которого были оттопыренные уши.

Участие самого Арни в фильме было под вопросом. Актер категорически отказался играть злодея. Вначале Кэмерон хотел сделать «злым» терминатором Майкла Бина, игравшего Кайла Риза в первой серии, но потом рассудил, что «рокировка» положительных и отрицательных персонажей — это уже слишком.

По требованиям цензуры сцена свежевания руки была максимально сокращена.

Оставался открытым вопрос о том, почему Т-800, раздавленный гидравлическим прессом в первой части, вернулся из будущего целым и невредимым. Кэмерон попросил мастера по спецэффектам Стэна Уинстона снять тизер в виде самостоятельного мини-фильма. Проблема с «возрождением» Т-800 была решена следующим образом: в тизере показали футуристическую сборочную линию, на которой один за другим изготавливались терминаторы с лицом Шварценеггера.

Это не вполне соответствовало предназначению Т-800, человеческая внешность которого должна была облегчать внедрение киборга на базы людей. Если к вам в дверь ежедневно стучатся десятки Шварценеггеров — это, согласитесь, должно вызывать подозрения. В комментариях к фильму Кэмерон сказал, что полное название робота — Т-800, модель 101, причем последняя цифра указывает на облик Терминатора. Модель 101 — это Арнольд Шварценеггер. Модель 102 — кто-то другой, и т. д.

Арни орудует старинным ружьем Winchester Model 1887.

Много вопросов было и к «устройству» нового киборга. Например, в финале Т-1000 повреждает источник питания Т-800 (у модели Т-850 из третьей части это был водородный аккумулятор, который взрывался, как заправская атомная

Это интересно

- Обращаться с оружием Линду Хэмилтон и Роберта Патрика учил Узи Галь — создатель одноименного автомата.
- Режиссер не скрывает страсть к крупным планах ног, давящих что-либо: Т-800 раздавил розы, Т-1000 — очки, нога терминатора (в будущем) — череп.
- Голос Эдварда Ферлонга во время съемок начал ломаться, поэтому при монтаже его реплики пришлось дублировать.
- Гонорар Арнольда составил 15 миллионов долларов. За весь фильм он произнес около 700 слов. Таким образом, одно слово стоило более 21 тысячи долларов.
- Металлический звон в главной музыкальной теме — не эффект синтезатора. Это композитор Брэд Фидель стучал по сковородке.
- В звук грузовика Т-1000 был добавлен львиный рык, а в финальном крике Т-1000 использовался голос Кэмерона.
- Грим Т-800 в финальных сценах наносился пять часов.
- Когда Т-800 рассказывал Саре историю «Скайнета», Арни читал ее с бумажки, приклеенной к стеклу автомобиля.
- За участие в фильме продюсер Марио Кассар подарил Арни самолет Gulfstream III.
- Фраза Терминатора «Мне нужен отпуск» — экспромт Шварценеггера.

Т-1000 и его «дедушка» — лаптоп Toshiba T1000.

This is trial version
www.adultpdf.com

В сценах с Т-1000, принявшим чей-либо облик, были задействованы близнецы Линды Хэмилтон (Лесли) и Дона Стэнтона (Дэн, роль охранника).

бомба). Однако роботу удалось найти некий «альтернативный» источник питания.

Кэмерон пояснил, что Т-800 воспользовался радиатором, чтобы выработать энергию из температуры окружающей среды (напомним, что действие разворачивалось на сталелитейном заводе). Из этого можно сделать логичный вывод, что лучшее место для Терминаторов — пустыня Сахара, где они могут работать гораздо дольше ресурса своих батарей (у Т-800 он составляет 120 лет).

Последний, очень человеческий жест Т-800.

Чтобы перекинуть мост между разными сериями «Терминаторов», Кэмерон придумал определенные традиции — своеобразный фансервис, проливающий бальзам на души зрителей: в начале каждого фильма Терминатор отнимает у кого-либо одежду и очки, говорит «культовые» фразы (I'll be back), выбрасывает водителя из машины, легко стреляет из крупнокалиберного пулемета, сверкает красным глазом и героически умирает. В «Терминаторе 3» это легкое подтрунивание над «законами жанра» превратилось в высмеивание, а сам фильм стал откровенной пародией.

ОТ СУДЬБЫ НЕ УЙДЕШЬ

После «Терминатора 2» Роберт Патрик не получал заметных ролей, засветившись в нескольких популярных сериалах (X-files, Lost). Он увлекается ездой на мотоцикле и возглавляет клуб байкеров. Интересно, что Т-1000 еще раз пересекся с персонажем Шварценеггера в 1993 году («Последний киногерой», Т-1000 выходит из полицейского управления).

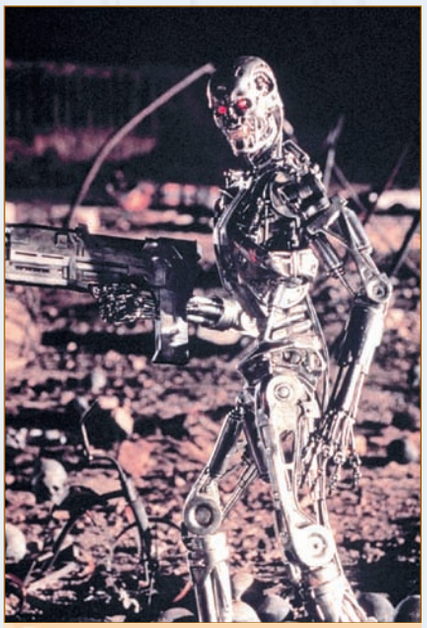
В следующем году Патрику стукнет 50 лет.

Секреты успеха

Съемки фильма шли с октября 1990 года по апрель 1991-го. Он собрал почти 205 миллионов долларов (в четыре раза больше первой части) и получил 4 «Оскара» (лучший звук, лучший грим, лучшие спецэффекты, лучшая звукорежиссура).

Кэмерон сделал «блокбастер с мозгами». Вместо атмосферы мрачности и обреченности первого «Терминатора» он предложил зрителям бешеный драйв и безупречный стиль. Центральная идея фильма — «будущее не предопределено». Действительно, зачем машинам посылать в прошлое терминаторов, если Джон Коннор вырос, возглавил сопротивление и почти победил их? При неизменности времени все их попытки заведомо обречены на провал, ведь в 2029 году мистер Коннор жив и здоров. Следовательно, будущее можно изменить. А если так, то машины должны предпринять вторую попытку.

Кэмерон ограничился этой предпосылкой, решив не усложнять фильм темпоральными парадоксами (например, почему Т-1000 послали в 1994-й, а не в 1820 год, чтобы убить предков Сары Коннор?). Впрочем, одну шалость а-ля «Назад в будущее» режиссер себе позволил: отправив Т-800/101 в прошлое, машины облегчили свое создание (теперь «Скайнет» будет разработан не «с нуля», а на основе микропроцессоров, оставшихся от первого киборга). В конце фильма второй Т-800 совершает самоубий-



Серия «Терминаторов» началась со сна Кэмерона, в котором ему привиделся блестящий механический убийца.

Мрачное будущее и светлое настоящее на съемочной площадке.

Наше досье

Терминатор 2: Судный день
Terminator 2: Judgement Day

- **Производство**: Canal +, Carolco Pictures, Lightsorm Entertainment, Pacific Western
- **Жанр**: Фантастический боевик
- **Режиссер**: Джеймс Кэмерон («Титаник», «Правдивая ложь», «Бездна», «Чужие», «Терминатор»)
- **Сценарий**: Джеймс Кэмерон, Уильям Уишер младший
- **В ролях**: Арнольд Шварценеггер, Линда Хэмилтон, Эдвард Ферлонг, Роберт Патрик
- **Продолжительность:** 146 минут
- **Возрастной рейтинг:** R (дети до 17 лет допускаются только в сопровождении взрослых)
- **Бюджет**: 100 миллионов долларов

This is trial version
www.adultpdf.com

Взрывчатка называется polydichloric euthimal. В фантастическом боевике «Чужая земля» это был наркотик.

ство, благодаря чему Судный день, который должен был произойти 29 августа 1997 года, наступает гораздо позже — 24 июля 2004 («Терминатор 3»).

Перетасовав карты сюжета, Кэмерон принимает очередное парадоксальное решение: окружает спецэффектами не сверхпопулярного Шварценеггера, а Роберта Патрика. Причем речь идет не просто о красивых трюках. Погони, перестрелки, взрывы и драки есть в каждом боевике. Кэмерон же замахнулся на самые передовые компьютерные технологии того времени, сделав «Терминатор 2» настоящим цифровым чудом.

Если есть возможность — пересмотрите первый фильм. Монтаж движений киборга неестественен: робот дергается, как марионетка. Для второй картины студия Джорджа Лукаса Industrial Light & Magic задействовала технологию, ранее опробованную в фильме «Бездна» (1990), где акванавты вступали в контакт с некоей сущностью, состоящей целиком из воды. В «Судном дне» вода обернулась жидким металлом цвета ртути, а его пластику стало трудно отличить от человеческой.

Очеловечился и персонаж Шварценеггера. В начале фильма он — машина, отличающаяся от экземпляра из первой серии лишь боевой задачей и повышенной болтливостью. Когда Джон Коннор узнает, что робот обязан выполнять все его команды, Т-800 становится «ручным Терминатором», которому запрещено убивать людей. Для боевика это очень оригинально: вместо традиционной горы трупов, остающейся за Арни, мы получаем стрельбу по ногам и автомобилям.

«Подобревшая» игрушка Джона быстро эволюционирует. Нелюдимый мальчик учит робота жаргонным словечкам, охотно играет с ним, пытается объяснить, что такое человеческие чувства. Контраст между Т-1000 и Т-800 усиливается. Невозмутимый убийца, идущий к цели напролом, и робот, пытающийся научиться эмоциям. Как и мистер Спок из «Звездного пути», киборг никак не может понять, почему люди плачут. Терминатор никогда не остановится, никогда не покинет Джона, никогда не закричит на него, не напьется, не сделает ему больно, не скажет: «Я слишком занят, у меня нет времени». Машина стала гораздо симпатичнее человека. Более того, Т-800 на несколько дней заменил Джону отца.

Ошибки и неточности

- Когда Т-800 швыряет байкера, под тем можно заметить механический трамплин.
- Внимательно посмотрите сцену, когда Т-800 срезает себе мясо с руки. Настоящая рука актера спрятана под одеждой в районе желудка. Когда его рука раздавливается шестеренкой, настоящая конечность спрятана в рукаве черного цвета под кожаной курткой. На ней даже можно разглядеть контуры часов.
- Сара опускает Т-800, нажав кнопку «Вверх».
- Сцена с ядерным взрывом считается одним из самых точных воспроизведений этого события на экране. Однако обратите внимание, что ударная волна, сдувающая даже мясо с костей, совершенно не действует на маленькую лошадку.
- В очках Дайсона, попавшего под прицел Сары, отражается свет от камеры.
- Судя по часам Джона, он отговаривал свою мать от убийства Дайсона почти полтора часа (с 10:35 до 12:00).
- Когда Т-800 появляется из временного портала, на его теле видны волосы. В следующем кадре он уже гладко выбрит.
- Сара просит о свидании с сыном и говорит доктору, что хорошо вела себя уже шесть месяцев. Тот соглашается. Чуть позже он сообщает студентам, что Сара проткнула его колено ручкой три недели назад.
- Номера машины, на которой Сара и Джон уехали из психиатрической клиники, меняются 6 (!) раз.
- Джон играет в Missile Command (защита городов от ядерных ракет), однако его счет в финале — всего лишь 400 очков, что очень мало. Особенно для спасителя человечества в ядерной войне.
- Сара говорит доктору, что в теле человека 215 костей. На самом деле их 206.
- Т-800 утверждает, что Т-1000 может подражать всему, к чему прикоснется. Однако когда последний растекся по полу, то смог скопировать прошедшего охранника, хотя «коснулся» лишь подошвы его ботинок.

ОТ СУДЬБЫ НЕ УЙДЕШЬ

Не справившись со свалившейся на него славой, Ферлонг стал знатным алкоголиком и наркоманом. Предполагается, что через два года он снова исполнит роль Джона Коннора в четвертом «Терминаторе». Сейчас Эдвард не ест мяса и активно защищает права животных. В 2004 году его арестовали за кражу живых лобстеров из магазина.

Большую часть сцен погони за Ферлонга исполнял дублер.

Здесь кроется один малозаметный, но очень важный аспект взаимоотношений людей и машин. «Мозг» Т-800 представляет собой не обычный кремниевый процессор, а сложнейшую искусственную нервную сеть. В «Терминаторе 2» Т-800 говорит, что он может быстро учиться,

А в третьей части Арни держал пулемет только одной рукой (в другой нес гроб). Вероятно, модель Т-850 сильнее Т-800?

а в специальном издании DVD есть сцена, где он объясняет эту способность: оказывается, «Скайнет» намеренно выставляет интеллект терминаторов в режим «только чтение», чтобы они «поменьше думали». Сара и Джон сняли эту блокировку, благодаря чему Т-800 стал сыпать фразами вроде Hasta la vista, а в финале заявил, что понял, почему люди плачут. Таким образом, Терминатор научился понимать эмоции и, следуя лучшим традициям Азимова, стал человеком в нравственном смысле этого слова.

●●●

Кэмерону удалось подобрать такие элементы сюжета, которые по отдельности смотрятся как откровенный бред, однако, будучи сложенными воедино, образуют настоящий шедевр. Далеко не каждый режиссер может снять нормальное продолжение «Молчания ягнят», где Ганнибал Лектор сделался бы вегетарианцем. Но ведь превратилась же Эллен Рипли из обычной тихой космонавтки в ходящую машину для убийства! У водолаза Кэмерона есть «глазомер» художника комиксов, хорошее чувство юмора и нюх на запоминающиеся сцены. Благодаря этому он создал фантастический боевик, превзойти который удалось разве что «Матрице».

This is trial version
www.adultpdf.com

Олег Гаврилин

СМЕРШ-XXI

ЭКРАНИЗАЦИЯ РОМАНА ВАСИЛИЯ ГОЛОВАЧЕВА

Вопрос «есть ли жизнь на Марсе?» давно стал риторическим и в ответе не нуждается. Вот вам задачка посложнее: есть ли место качественным фантастическим боевикам в отечественном кинематографе? С ходу и не ответишь, ведь последние достижения киноделов в этой области, чего уж греха таить, гениальностью не отличались. Очередную страницу в эпопее о возрождении нашей киноиндустрии откроет фильм «СМЕРШ-XXI», который представляет собой экранизацию книги-бестселлера Василия Головачева «СМЕРШ-2».

Люди со сверхспособностями — частые герои фантастических произведений. Истории о них на порядок занимательнее будней среднестатистического бухгалтера с восьмичасовым рабочим днем, поэтому им посвящены многие книги и фильмы. Хотя, уверяем вас, ни писатели, ни режиссеры не имеют ничего против бухгалтеров, даже среднестатистических.

Перед вами туристическая модификация оружия массового уничтожения. Стволы на все случаи жизни.

Универсальный герой

Пополнить ряды так называемых «уберменшев» теперь уже на широких экранах предстоит Матвею Соболеву. Числящийся погибшим в ходе транспортировки психотронного оружия, он решил воспользоваться оказией и завязать со службой в контрразведке. Однако спокойную жизнь вдали от цивилизации нарушает известие о том, что упомянутое оружие захватил человек по имени Георгий Курыло. Как убедить своего экс-напарника, что использовать опасные игрушки для завоевания власти — совсем

Ребята, а вы точно уверены, что в этом костюме я за обычного дворника сойду?

не по-джедайски? Практика показывает, что самый действенный способ — всыпать негодяю по первое число.

Меж тем некто Горшин агитирует Матвея вступить в ряды организации «Стопкрим», где каждый второй считается идеальным солдатом, а каждый первый обладает сверхумениями. В дальнейшем выясняется, что за всеми политическими играми стоят силы вне мира людей. Вокруг протагониста назревает глобальная заварушка, из которой ему посредством молодецкой удали да крепкого кулака нужно выйти победителем.

Испытание дебютом

Как и многие российские фильмы, относящиеся к жанру научной фантастики, «СМЕРШ-XXI» не может не привлекать внимания. Главный вопрос целевой аудитории (сиречь нас с вами) очевиден: «Что получится на этот раз?». Режиссер Константин Максимов любезно согласился поделиться с нами информацией, чтобы ответ стал более ясным.

Почему из всех романов Василия Головачева для экранизации был выбран именно «СМЕРШ-2»?

Фильм по «СМЕРШ-2» — давняя мечта Василия Васильевича. Книга вышла в начале девяностых, лет пять или шесть он вынашивал идею ее экранизировать.

А какие этапы нужно пройти от стадии «мы хотим экранизировать эту книгу» до стадии «камера, мотор!»?

Начинается все с самого первого варианта сценария, который предоставляет автор. По сути, это сокращенная и переработанная версия первоисточника. Она необходима, поскольку книги и кино живут по разным законам и выражают свои мысли разными способами.

Режиссерские будни.

ристы. Потом находится режиссер, который пишет синопсис — свое видение первого варианта сценария, дорабатывая его до режиссерской версии. Далее идет стадия утверждения — очень длительный и сложный процесс. Приходится вносить много изменений, в то же время стараясь выдержать тон книги. Есть ряд нюансов, которые хочет увидеть в фильме сам автор: какие-то события, развитие персонажей и прочее. К сожалению, все это нереально уместить в полтора часа экранного времени — 100 минут в нашем случае. Мы вынуждены компоновать сюжетную линию в том виде, который требует формат кино.

Важный этап в работе над фильмом — это, знаете ли, вырезать все ненужное.

Книга сама по себе очень непроста для экранизации. Василий мне как-то сказал, что в ней 140 поединков. Уместить их все в час сорок хронометража — это уже даже не научная фантастика. Сценарий долгое время адаптировал Василий, затем работал я сам, а также несколько сценаристов. В конце концов мы нашли общую точку зрения и начали подготовительный этап. Этот период длился около трех месяцев: разрабатывались костюмы, декорации, продумывались малейшие нюансы будущих съемок.

Какой вариант лучше: если сам автор первоисточника занимается сценарием, или когда он пишется сторонними профессионалами? Последним, и довести сценарий «до ума»?

Дело в том, что есть произведения, которые для экранизации выкупаются студией. О таких говорят, что они «сделаны по мотивам». Многие факты в них претерпевают изменения, и писатели обычно говорят, что от их книг не осталось практически ничего. В случае с фильмом «СМЕРШ-XXI», поскольку Василий Головачев был непосредственным инициатором всего процесса, мы старались сохранить как можно больше от первоисточника.

Однако даже при таком раскладе приходилось частенько вносить изменения. Василий обычно с ними соглашался, и нам не приходилось с боем отвоевывать каждую мелочь. Работа шла в атмосфере взаимопонимания. Так как раньше я не занимался экранизациями книг, у меня нет такого уж большого опыта, чтобы однозначно заявить, — нет, гораздо лучше, если автор в съемках не участвует. Василий — очень интересный человек. У нас было весьма плодотворное сотрудничество.

Сильно ли пришлось урезать уровень «фантастичности» книги и непосредственно саму сюжетную линию?

Не скажу, что сильно. Разумеется, поклонники творчества Головачева не увидят планомерное, от листа к листу, от эпизода к эпизоду, развитие событий. Однако это не должно служить поводом для разочарования. Мы приложили все усилия, чтобы найти правильную форму: адекватно скомпоновать ключевые события, максимально приблизив их к первоисточнику, передать главные мысли, которые заложены в книге.

Какой же фантастический боевик без обаятельного женского персонажа?

Мы уделяем особое внимание духовному и физическому развитию Матвея и эволюции характеров других персонажей. Футуристическое оружие и антураж также присутствуют. Мы старались: была произведена очень большая работа на подготовительном этапе. Создавалось множество эскизов, прототипов и форм, из которых впоследствии выбирались лучшие.

Эта картина — ваша дебютная работа. Довольны ли вы, что ею стал именно фильм в жанре фантастики, — «городского фэнтези», как охарактеризовал его сам Василий Васильевич?

Я очень доволен. Сложность проекта — хорошее испытание, пройдя через которое, узнаешь, чего ты стоишь на самом деле. Здесь есть все элементы, которые меня интересовали в тех фильмах, в создании которых я хотел поучаствовать. Простор для фантазии огромен, ведь в «СМЕРШ-XXI» будет много компьютерной графики, много экшен-сцен. У фильма будет свой стиль и эстетика, над которой я много работал.

Как вообще вы относитесь к фантастическому кино и его месту в отечественном кинематографе?

Без сомнений, положительно. У меня очень большая коллекция фантастических фильмов 20-х годов прошлого века, когда только начались первые эксперименты в данном направлении. Есть и трэшевые фильмы 50-х с говорящими андроидами в костюмах из фольги и летающими самолетами, которые зависали в воздухе, а люди переходили с одного крыла на другое, чтобы пообщаться. Сам читал много фантастики и неплохо знаком с темой. Очень рад, что мне удалось еще и поработать в этой сфере.

Относительно места в российском кинематографе... Могу только порадоваться, что жанр фантастики хоть не так благополучно, как хотелось бы, но все-таки возвращается. Пусть через какие-то тернии и трудности, но мы начинаем возрождать то, что успешно

Для этой роли Игорю Петренко пришлось целых полгода тренироваться в спортзале.

Наше досье

СМЕРШ-XXI

- **Жанр:** Фантастический боевик
- **Премьера:** Март 2008
- **Производство:** «Русь-Медиа», PS TVS
- **Режиссер:** Константин Максимов
- **Сценарист:** Василий Головачев
- **Продюсеры:** Егор Кончаловский, Юлия Орлова
- **В ролях:** Игорь Петренко, Владимир Вдовиченков, Александр Балуев, Любовь Толкалина, Тина Канделаки, Анна Ходюш
- **Спецэффекты:** Dr. PICTURE Studious (визуальные эффекты «Волкодава», «Параграфа 78», дилогии про Дозоры)
- **Бюджет:** 10 миллионов долларов
- **Официальный сайт:** smersh-xxi.ru, блог фильма: blogs.mail.ru/list/smersh-xxi/

Это интересно

- Для создания в фильме Москвы будущего использовался макет Делового центра с добавлением небоскребов и прочих сооружений, которых на данный момент нет в столице.
- При постановке трюков в фильме «СМЕРШ-XXI» впервые в России было использовано новейшее оборудование, которое обеспечивает красивое, «нереальное» движение людей. В том числе специально для фильма был разработан новый рэчет (воздушная пушка, которая работает от сжатого газа и обеспечивает резкие движения, например, полет человека «от взрыва»).

Здесь будет город заложен! Точнее, не город, а поле.

эксплуатировалось в 70—80-е годы. Тогда было создано очень много интересных, красивых и до сих пор в какой-то степени актуальных фильмов, которые можно считать примерами для подражания. Разумеется, возвращение фантастического кино — невообразимо сложный процесс, требующий изрядной подготовки и опыта, но мы работаем, и останавливаться на достигнутом не намерены.

Актерам, наверное, было сложно работать в фильме со множеством компьютерных спецэффектов?

Конечно, это тяжело. Игорь Петренко, например, спрашивал меня: «Костя, а ты уверен, что эта сцена получится?» Нам приходилось досконально прорабатывать эпизоды с рукопашными схватками. Да, это сложно, но простых вещей не бывает. Девяносто процентов идей, которые мы хотели воплотить, получились именно такими, какими мы их задумывали.

стическому кино? Не считают ли его слишком легкомысленным и несерьезным?

Не могу говорить за каждого. Знаете, есть один хороший принцип, которого я стараюсь придерживаться, о нем я несколько раз упоминал на съемочной площадке: если хочешь провалить роль, начни критиковать своего героя. Дело ведь не в любви к фантастике, а в понимании задачи, которая стоит перед каждым актером. Героев не нужно анализировать: они уже созданы, уже существуют на страницах нескольких книг. Их нужно реализовывать — просто играть. Отчасти помогает, что это экранизация — героя не нужно выдумывать и ломать голову над чертами его характера. В общем, мне не доводилось сталкиваться с тем, чтобы актеры не любили, не понимали и не принимали своих персонажей. В противном случае я бы назначил на роли совсем других людей.

И напоследок поделитесь секретом: на какой стадии находится работа?

Последние две небольших экшен-сцены мы отсняли в середине августа. Сейчас полным ходом идет монтажный период. Большая часть материала уже отправлена для компьютерной обработки и добавления спецэффектов. Мы стараемся форсировать работу, чтобы уложиться в сроки.

Спасибо большое, Константин, за содержательную беседу.

СМЕРШ'ельный номер

Фильм интересен хотя бы тем, что это первая работа Константина Максимова в большом кино, а дебют — такое волшебное событие, которое заставляет людей реализовывать весь творческий потенциал.

Пессимисты могут сокрушаться, что фильм, видимо, будет напоминать клиповую нарезку экшен-эпизодов, склеенных корявыми диалогами. Такое исполнение симптоматично для всех экранизаций научно-фантастических романов последних лет с пометкой «сделано в России». Однако в данном случае сценарием занимался сам Василий Головачев. Вы можете как угодно относиться к его книгам, но общий тираж в 19 млн экземпляров и титул фантаста 2004 года — весомый аргумент для успокоения скептиков. С другой стороны, в написании сценария «Ночного дозора» принимал участие Лукьяненко. Что из этого получилось, все мы знаем.

Как у тебя только рука поднялась? Сейчас я тебе растолкую, как нужно правильно руки поднимать!

Мы — бригада реаниматоров в масках. Возрождать кинематограф вызывали?

Как справедливо заметил Владимир Вдовиченков, фраза «возрождение российского кинематографа» пока что эквивалентна пустому звуку. Действительно, когда в год снимается одна-две высокобюджетные ленты, сопровождаемые пестрыми рекламными компаниями, говорить о каком-либо возрождении — все равно что называть зажигалку огнеметом. Поэтому мы ждем вестей от научно-фантастического сектора отечественного кинематографа с опаской. Конечно, зрителям нестерпимо, просто-таки отчаянно хочется увидеть качественный фантастический боевик. Ради такого зрелища можно подождать и до весны следующего года, на которую запланирована премьера «СМЕРШ-XXI». Съемочной группой была проделана отнюдь не маленькая работа, следовательно, есть повод надеяться, что фильм получится достойным книги-первоисточника. Наши вера и любовь торжественно отдали концы после «Волкодава». Только надежда и осталась — она, как известно, умирает последней.

Комментарий Василия Головачева

Началось все с разговора в Харькове с одним из организаторов конвента «Звездный мост», который спросил: «Почему ты не экранизируешь один из своих романов?» Идея мне понравилась. Начать решили со «СМЕРШ-2», поскольку он коммерчески успешный, масштабный и интересный. Его идея актуальна до сих пор, а философский подтекст и высокий темп действия не превзойдены никем из пишущих ныне отечественных фантастов.

Производственную часть взяла на себя студия Егора Кончаловского PS TVC (Partner Studio TV Commercials). Сейчас, когда съемки почти закончились и готов черновой монтаж, можно признаться, что снимать кино оказалось делом непростым. Тем более что фильм по нашим меркам высокобюджетный, в нем огромное количество экшен-сцен, трюков, компьютерной графики, есть полностью нарисованные персонажи. Дважды съемки останавливались из-за сложностей с финансированием. К счастью, они уже позади. Я очень благодарен всей съемочной группе за понимание и за ту энергию, которую они вложили в этот проект. Вместе мы пережили этот трудный период.

Кстати, кроме «СМЕРШ-2», мы планируем экранизировать еще три моих произведения. Это роман-продолжение «Перехватчик», «Логово Зверя», и «Волейбол-3000» — про то, какими будут спортивные соревнования в третьем тысячелетии.

Новые проекты

Компания ***Bandai*** объявила о съемках трех короткометражных фильмов по мотивам комиксов и серии игрушек **Petit Eva ~Evangelion@School~**. В них нарисованные в деформированном чиби-стиле герои «**Евангелиона**» будут учиться в школе и... танцевать.

Ева вновь захватывает мир. Теперь и в чиби-версии.

В разработке находится новый сериал вселенной **Macross** — **Macross Frontier**. Его действие разворачивается на одноименном корабле, посланном для колонизации космоса. Автор, режиссер и меха-дизайнер сериала — *Седзи Кавамори* (Vision of Escaflowne, Sousei no Aquarion), композитор — *Йоко Канно* (Cowboy Bebop, Wolf's Rain).

На 2008 год намечена премьера игрового фильма по мотивам мистического триллера **Higurashi no Naku Koroni**. В августе вышло продолжение компьютерной игры **Higurashi no Naku Koroni**, **Mineko no Naku Koro ni**.

Было объявлено о съемках детектива **Switch**, фэнтезийного аниме **Wolf and Spice**, новых сезонов сериалов **xxxHOLiC** и **Gunslinger Girl**. Зимой выйдет специальный выпуск **Ah! My Goddess: Fighting Wings**.

Американская компания ***Harmony Gold*** работает над фильмом **Robotech: Shadow Rising** — продолжением **Robotech: The Shadow Chronicles**.

Премьеры октября

7 октября стартует мистический сериал **Mokke** студии ***Madhouse***, повествующий о двух сестрах, наделенных спиритическими способностями, и их взрослении в мире духов и гоблинов. Режиссер — *Масаеси Нисида* (Eyeshield 21, Ninku).

В этот же день начнется показ фэнтези-сериала **Jyushin Enbu** — **Hero Tales** студии ***Flag***. Его герой Тайто наделен огромной, неведомой ему силой. В день совершеннолетия он получает легендарный меч завоевателя Кенкарапу, но пока не может даже вытащить его из ножен. Вскоре оружие похищают, и Тайто, его сестра Лэйла, а также друг и соперник Рюкоу отправляются на поиски, по пути открывая свои истинные возможности. Режиссер сериала — *Осаму Секита* (Chobits, Gundam Seed), дизайнер персонажей — *Хирому Аракава* (Fullmetal Alchemist), композитор — *Тамия Терасима* (Gedo Senki, Yume Tsukai).

У Hero Tales и «Стального алхимика» общий автор.

В октябре начнется показ мистического детектива **Majin Tantei Nogami Neuro** студии ***Madhouse***. Отец его героини Яко был убит в комнате, запертой изнутри. Яко встречает Ногами Неуро — демона, питающегося загадками. С его помощью Яко становится детективом, а Неуро подбирается ближе к своей цели — узнать величайшую тайну.

Также в этом месяце выйдут: мистический сериал **Ghost Hound** студии ***Production I.G***, фантастический боевик **Strait Jacket** (***Feel)***, детектив **Suteki Tantei Labyrinth** (***Deen)***, меха-сериал **Dragonaut** —**The Resonance** (***Gonzo)***, сериал по мотивам MMORPG **MapleStory** студии ***Madhouse***, городское фэнтези **Night Wizard** (***Hal Film Maker)***, махо-седзе **Shugo Chara!** и **Prism Ark**, фантастический фильм **Appleseed Saga: Ex Machina**, фантастическая драма **Blue Drop**, продолжение комедийного фэнтези **Kyo Kara Maoh!,** второй сезон сериала **Shakugan no Shana** и игровые сериалы **Maho Sensei Negima! Parallel** и **Cutie Honey**.

Gundam 00

6 октября выйдет первая серия **Kidou Senshi Gundam Double O** — новой части цикла о гигантских роботах **Gundam**. По сюжету, к 2307 году природное топливо на Земле полностью закончилось и люди начали использовать солнечную энергию. Были построены 3 орбитальных лифта, оборудованных системами сбора энергии, которые принадлежат Союзу (США), Лиге преобразования человечества (Россия, Китай и Индия) и AEC (Европа). Не все страны получили возможность использовать эти системы, что повлекло всеобщее недовольство и непрекращающиеся войны. Таинственная военная организация собирается покончить с конфликтами при помощи мобильных доспехов Гандамов. Главными героями сериала станут пилоты Гандамов: Сецуна Сейей, Локон Стратос, Алилуйя Хаптисм и Тиера Эрде. Режиссер Gundam 00 — *Сеидзи Мизусима* (Fullmetal Alchemist, Slayers Next), дизайнер персонажей — *Юн Кога* (Earthian, Loveless), меха-дизайнеры — *Канетаке Эбикава* (Full Metal Panic!, Vandread), *Такаюки Янасэ* (Toward the Terra, Zegapain), *Кунио Окавара* (Soukou Kihei Votoms, серия Gundam), композитор — *Кендзи Каваи* (Fate/Stay Night, Ghost in the Shell). Съемками занимается студия ***Sunrise***.

Новых пилотов ждут новые битвы.

НАРИСОВАННЫЙ КОСМОС

КОСМИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА В АНИМЕ

— Кто-нибудь слышит меня? Я первый человек в космосе. Если вы посмотрите вверх, может быть, вы его увидите. Или хотя бы просто послушаете. Мы покорили горы и океаны, теперь мы вступаем в нетронутые владения бога. Смотрите сейчас — это ваш единственный шанс. Здесь нет ничего, и ничего нельзя испортить — ни воду, ни воздух. Скоро еще один человек побывает здесь, и еще один, и в спешке мы можем уничтожить это место. Быть может, мы одержимы убийством из-за того, что озлоблены на свою ограниченность? Послушайте! Нет больше причин убивать, потому что теперь для нас не существует границ!

Сиротсу Ладатт,
«Королевские космические силы — Крылья Хоннеамиз»

Аниме принято считать одним из видов анимации. Технически это верно, но по количеству затронутых тем оно запросто может тягаться со всей мировой киноиндустрией. В этом жанре нашлось место триллерам, историческим боевикам и эпическому фэнтези. Не остались без внимания и космические оперы, вестерны, мелодрамы, социальная и философская фантастика. Ну и, конечно, не обошлось без вечнозеленого жанра «меха» — кому же воевать в межзвездном пространстве, как не гигантским пилотируемым роботам?

Однако большинство фантастических сериалов лишь косвенно относятся к космическим путешествиям. Настырные пришельцы сами прилетают и обосновываются на нашей планете, роботов исчезнувших внеземных цивилизаций находят обычные школьники, да и войны чаще всего ведутся на Земле, в крайнем случае — на давно колонизированных планетах, очень похожих на колыбель человечества. Так что оставим бравых героев разбираться с локальными проблемами и обратимся к произведениям более глобальным, полным романтики и приключений космического масштаба.

Ямато, Аркадия и межзвездный экспресс

Первое «космическое» аниме — телесериал **Uchuu Patrol Hopper** («Космический патруль Хоппер») студии ***Toei***, вышедший в 1965 году. Разумеется, о черно-белых преданиях столь глубокой древности уже мало кто помнит и основоположником жанра космической оперы в аниме считают *Лейдзи Мацумото*. Вселенная его произведений уже 30 лет разрастается и завоевывает новых поклонников.

Первая режиссерская работа Мацумото — сериал **Uchuu Senkan Yamato** («Космический крейсер Ямато») 1974—75 годов. В нем земляне переживали страшную войну с пришельцами, апофеозом которой стала бомбардировка планеты радиоактивными метеоритами. Помочь обреченной Земле решила королева Старша с планеты Искандер. Она пообещала дать людям устройство, способное очистить Землю от радиации. В путешествие за спасительным агрегатом отправляется крейсер «Ямато» — у его команды всего один год, чтобы преодолеть путь в 148 тысяч световых лет и вернуться: дольше жи-

SEIKAI NO MONSHOU

- **Формат:** 13-серийный телесериал (1999)
- **Жанр:** Приключения, драма, научная фантастика
- **Производство:** Студия Sunrise
- **Режиссер:** Ясутика Нагаока (Shinkon Gattai Godannar!!, Naruto)
- **Другие создатели:** Сценарист — Айа Есинага (Kurau: Phantom Memory, Wolf's Rain), дизайнер персонажей — Кейсуке Ватабэ (Zenki, Zoids: Fuzors), меха-дизайнеры — Масанори Сино (Black Lagoon, Gungrave), Синобу Цунеки (Ghost in the Shell: Stand Alone Complex), Ясухиро Морики (Gravion, Martian Successor Nadesico), арт-директор — Томоаки Окада (Darker than BLACK, Wolf's Rain), звукорежиссер — Кацуеси Кабаяси (Cowboy Bebop, Gintama), композитор — Кацухиса Хаттори (Argento Soma, Infinite Ryvius)
- **Официальный сайт:** sunrise-inc.co.jp/seikai/

Дети правящего дома Ав могут позволить себе выглядеть как эльфы.

тели зараженной планеты не выдержат. Это задание стало для команды «Ямато» далеко не последним. Во втором сезоне и полнометражках им придется сразиться с Империей Кометы, Империей Черной Туманности, совершить прыжок в неизвестное пространство и искать пригодную для жизни землян планету. Последние OVA о «Ямато» вышли в 1994—96 и 2004 годах, но успеха саги 1974—83 годов они повторить не смогли.

Последний романтик Харлок и его возлюбленная.

В 1978 году увидели свет еще две знаменитые работы мастера. Первая из них — **Uchuu Kaizoku Captain Harlock** («Космический пират капитан Харлок»). Главный герой, благородный пират Харлок, и команда «Аркадии» — единственные, кто может противостоять захватившим Землю и поработившим человечество пришельцам. Харлоку посвящены два полнометражных фильма и три сериала, последний вышел в 2002 году.

Второй премьерой 1978-го стал **Ginga Tetsudou 999** («Галактический экспресс 999»). Мальчик Тецуо и загадочная принцесса Маэтель отправляются в путешествие на Галактическом экспрессе. Каждая серия — новая остановка космического поезда и, соответственно, новое приключение. Продолжают историю Тецуо и Маэтель фильмы Ginga Tetsudou 999, Ginga Tetsudou 999: Kimi wa Senshi no You ni Ikirareru ka?, Ginga Tetsudou 999: Glass no Clair, Ginga Tetsudou 999: Eien no Tabibito Emeraldas, Ginga Tetsudou 999: Kimi wa Haha no You ni Aiseru ka!!, Sayonara Ginga

Герои Мацумото органично смотрелись бы и в историческом романе.

Tetsudou 999: Andromeda Shuuchakueki и OVA Maetel Legend.

В пути герои встречают капитана Харлока и королеву Эмеральду — загадочную пиратку с трагичным прошлым. Ее приключениям посвящена OVA Queen Emeraldas. Еще одна часть вселенной «Галактического экспресса» — сериал Shin Taketori Monogatari: Sen-Nen Joou и фильм Shin Taketori Monogatari: 1000-nen Joou, рассказывающий о королеве Миллении с планеты Ламетал и ее попытке спасти Землю от очередной катастрофы.

Мацумото также работал над мюзиклом **Interstella5555 — The 5tory of The 5ecret 5tar 5ystem**, красочной космооперой под музыку французской группы *Daft Punk*.

Слава роботам!

Японская фантастика тесно связана с жанром «меха» — историях о гигантских, как правило, человекоподобных роботах. Именно поэтому самым знаменитым произведением в анимационной НФ была

Хиро Юи, хладнокровный пилот из Gundam W.

(«Мобильный доспех Гандам»). Это в буквальном смысле бесконечная история о войне Земли и ее колоний, пилотах и телепатах, которые в этом безобразии участвуют, их мужестве и любви. Меняются времена и персонажи, но серии Gundam, стартовавшего в 1979 году, регулярно выходят и по сей день.

Macross — не менее известная серия, дебютировавшая в 1982 году. В нем куда меньше внимания уделяли роботам, зато было больше самолетов и, что важнее, музыки. В этой вселенной музыка могла творить чудеса и даже становиться оружием. Первые два сериала (Choujikuu Yousai Macross, Choujikuu Yousai Macross II: Lovers Again) и фильмы повествуют о войне землян с инопланетными захватчиками Зетренди. Macross 7, Macross 7 Encore и Macross Dynamite 7 — история

«Роботек»

В 1985 году стараниями американской компании ***Harmony Gold*** начал выходить сериал, известный как **Robotech**. Состоял он из трех сильно порезанных аниме-сериалов с переписанными диалогами и сюжетом. Первая часть, **Robotech: The Macross Saga**, была переделанным Choujikuu Yousai Macross. Вторая, **Robotech Masters** — Choujikuu Kidan Southern Cross, а третья, **Robotech New Generation** — Kikou Soseiki Mospeada. В 1986 году вышел полнометражный **Robotech II: The Sentinels**. Поначалу он планировался как сериал в 65 эпизодов, связывающий три разных истории, но из-за проблем с финансированием проект пришлось свернуть. Тогда же вышел еще один фильм, **Robotech: The Movie**, состоявший из отрывков Southern Cross, OVA Megazone 23 и собственной анимации. В прошлом году вышел фильм **Robotech: The Shadow Chronicles**, продолжение третьего сезона. На этот раз им занималась корейская студия ***DR Movie***.

«Роботек»: собери новое аниме из трех старых.

Девушки в Macross чаще не бойцы, а певицы.

о колонизации землянами космоса уже после войны. Macross Zero рассказывает предысторию первых сериалов, а осенью будет запущен новый Macross F.

Сериал **Densetsu Kyojin Ideon** («Легендарный гигант Идеон») и два фильма-продолжения (Densetsu Kyojin Ideon/Hatsudou повествуют о том, как люди находят на отдаленной планете гигантского робота Идеона, и об их войне с инопланетянами, жаждущими завладеть его силой.

Помимо игрового, вселенная Zone of the Enders имеет и аниме-воплощение.

В **Kikou Soseiki Mospeada** Земля захвачена инопланетной расой инвидов, и люди из колоний на Марсе и лунах Юпитера пытаются отвоевать ее. Столкновения в космосе приносят лишь поражения, но потерпевший крушение пилот Стиг и его команда готовы начать партизанскую войну на планете. **Choujikuu Kidan Southern Cross** повествует о войне за планету Глори, а в **Ginga Hyouryuu Vifam** и его продолжениях 13 детей из захваченной пришельцами колонии должны с боя-**Dancougar**, **Kemono Soukikou Dancougar Nova** и **Uchuu no Kishi Tekkaman Blade** Землю защищает всего один сверхмощный робот, а **Zone of the Enders: Idolo** и **Zone of the Enders: Dolores** рассказывает о противостоянии Марса и Земли. Бои роботов встречаются и в **Soukou no Strain** — истории о шестнадцатилетней девочке-пилоте, пустившейся на поиски пропавшего в глубинах космоса брата.

Начинался Gurren-Lagann как пародийный сериал. В первой же серии авторы вспомнили Харлока.

Нельзя не вспомнить и о трех сериалах легендарной студии ***Gainax***. **Top wo Nerae!** — история Норико, девушки, стремящейся стать пилотом робота Ганбастера и защищать Землю. Но это аниме больше не о войне, а о взрослении и вере в собственные силы. Те же темы затрагивает **Top wo Nerae! 2** и новый сериал **Tengen**

Вселенная Gundam

- Kidou Senshi Gundam — сериал, 1979—80
- Kidou Senshi Gundam I Gekijouban — фильм, 1981
- Kidou Senshi Gundam II: Ai Senshi — фильм, 1981
- Kidou Senshi Gundam III: Meguriai Uchuu [Sora] Hen — фильм, 1982
- Kidou Senshi Zeta Gundam — сериал, 1985—86
- Kidou Senshi Gundam ZZ — сериал, 1986—87
- Kidou Senshi Gundam: Gyakushuu no Char — фильм, 1988
- Kidou Senshi SD Gundam — OVA, 1988
- Kidou Senshi SD Gundam SD Sengokuden — OVA, 1989
- Kidou Senshi Gundam 0080 — Pocket no Naka no Sensou — OVA, 1989
- Kidou Senshi SD Gundam Mk-II — OVA, 1989
- Kidou Senshi SD Gundam no Gyakushuu: SD Sengokuden Abaowakuujou no Shou — OVA, 1989
- Kidou Senshi SD Gundam Gaiden — OVA, 1990-91
- Kidou Senshi SD Gundam Mk-IV — OVA, 1990
- Kidou Senshi SD Gundam Mk-V — OVA, 1990
- Kidou Senshi Gundam F91 — фильм, 1991
- Musha Kishi Commando SD Gundam Kinkyuu Shutsugeki — OVA, 1991
- Kidou Senshi Gundam 0083: Stardust Memory — сериал, 1991—92
- Kidou Senshi Gundam 0083 — Zeon no Zankou — фильм, 1992
- Kidou Senshi SD Gundam Matsuri — OVA, 1993
- Kidou Senshi Victory Gundam — сериал, 1993—94
- Kidou Butouden G Gundam — сериал, 1994—95
- Shin Kidou Senki Gundam W — сериал, 1995—96
- Kidou Senshi Gundam: Dai 08 MS Shoutai — OVA, 1996—99
- Kidou Shin Seiki Gundam X — сериал, 1996
- Shin Kidou Senki Gundam W: Operation Meteor — OVA, 1996
- Shin Kidou Senki Gundam W: Endless Waltz — OVA, 1997
- Kidou Senshi Gundam: Dai 08 MS Shoutai — Miller's Report — фильм, 1998
- Shin Kidou Senki Gundam W: Endless Waltz Gekijouban — фильм, 1998
- Turn A Gundam — сериал, 1999-2000
- Gundam Neo Experience 0087 — Green Divers — фильм, 2001
- Gundam Evolve — OVA, 2001-2007
- Turn A Gundam I: Chikyuu Kou — фильм, 2002
- Turn A Gundam II: Gekkou Chou — фильм, 2002
- Kidou Senshi Gundam SEED — сериал, 2002—2003
- SD Gundam Force — сериал, 2004
- Kidou Senshi Gundam SEED MSV ASTRAY — OVA, 2004
- Kidou Senshi Gundam SEED Special Edition I: Kokuu no Senjou — фильм, 2004
- Kidou Senshi Gundam MS IGLOO: 1-nen Sensou Hiroku — OVA, 2004
- Kidou Senshi Gundam SEED Special Edition II: Harukanaru Akatsuki — фильм, 2004
- Kidou Senshi Gundam SEED Destiny — сериал, 2004—2005
- Kidou Senshi Gundam SEED Special Edition Kanketsu Hen: Meidou no Sora — OVA, 2004
- Kidou Senshi Z Gundam I: Hoshi o Tsugu Mono — фильм, 2005
- Kidou Senshi Z Gundam II: Koibito-tachi — фильм, 2005
- Kidou Senshi Gundam SEED Destiny Final Plus: The Chosen Future — римейк, 2005
- Kidou Senshi Z Gundam III: Hoshi no Kodou wa Ai — фильм, 2006
- Kidou Senshi Gundam MS IGLOO: Mokushiroku 0079 — OVA, 2006
- Kidou Senshi Gundam SEED C.E. 73 Stargazer — OVA, 2006
- Kidou Senshi Gundam SEED Destiny Special Edition I: Kudakareta Sekai — фильм, 2006
- Kidou Senshi Gundam SEED Destiny Special Edition II: Sorezore no Ken — фильм, 2006
- Kidou Senshi Gundam SEED Destiny Special Edition III: Sadame no Goka — фильм, 2006
- Kidou Senshi Gundam SEED Destiny Special Edition Kanketsu Hen: Jiyuu no Daishou — фильм, 2007
- Kidou Senshi Gundam 00 — сериал, 2007

Seed — последняя до выхода 00 часть саги о Гандамах.

вущих под поверхностью неведомой планеты, появляется надежда увидеть солнце. Мальчик по имени Симон, всю жизнь проведший в подземной деревне, находит ключ для управления роботом и вместе с бесстрашным балагуром Каминой выбирается наружу. Там их ждут битвы со зверолюдьми, однако настоящая угроза для человечества таится в космосе. Симон, как и положено главному герою, никогда не сдается, так как в него верят друзья.

Защитники вселенной

Порой в межгалактических приключениях обходятся и без гигантских роботов. В фильме **Hi no Tori 2772: Ai no CosmoZone** пилот Годо и его помощница-киборг Ольга ищут феникса — легендарное существо, чья сила способна вернуть жизнь умирающей Земле. Hi no Tori: Uchuu Hen, Hi no Tori: Reimei Hen и его римейк, Hi no Tori, обращаются к прошлому и будущему человечества, поднимают вопросы о смысле жизни, одиночестве человека во вселенной, этичности клонирования и взаимоотношениях людей с роботами.

В выходившем на протяжении 9 лет **Ginga Eiyuu Densetsu** («Легенда о героях галактики») нет инопланетных рас. Люди заселили все пригодные для жизни планеты и вскоре поделились на два лагеря: Галактическую Империю и Альянс Свободных планет. У каждой из сторон свои гениальные тактики, бойцы и политики. Сериал рассказывает не только о войне и ее героях, но и об интригах, религии и богатой истории мира.

Seikai no Monshou («Звездный герб») и его продолжения — классическая космоопера, повествующая о жизни мальчика Гинта среди представителей расы Ав, детей звезд, созданных людьми, и покоривших космос. Гинт, сын правителя завоеванной планеты, поступает к ним на службу и знакомится с принцессой Лафиэль. Вместе им суждено пройти через множество боев, интриг и предательств, а также совершить экскурс в на удивление дотошно проработанный мир Ав.

В одиночку вселенную спасают супергерои, такие как телепат Лок из **Choujin Locke** и получивший силу артефактов

Гинт и Лафиэль — друзья, коллеги и, долой недосказанность, любовники.

Сериал

TOWARD THE TERRA

- **Формат:** 24-серийный телесериал (2007)
- **Жанр:** Драма, научная фантастика
- **Производство:** Студии Minamimachi Bugyousho и Tokyo Kids
- **Режиссер:** Осаму Ямазаки (Gestalt, Mushi-Shi)
- **Другие создатели:** Сценаристы — Акеми Омоде (.hack//SIGN, Kidou Senshi Gundam SEED), Сигеру Морита (Blood+, Turn A Gundam), дизайнер персонажей — Нобутеру Юки (Vision of Escaflowne, Xenosaga: The Animation), меха-дизайнеры — Такаюки Янасэ (Eureka Seven, Zegapain), Ясуси Исизу (Dirty Pair, Macross: Do You Remember Love?), арт-директор — Сунитиро Есивара (Zone of the Enders: Idolo), композитор — Ясухару Таканаси (Jigoku Shoujo, Naruto Shippuden)
- **Официальный сайт:** terra-e.com

Римейк фильма 1980 года оказался на удивление удачным.

Кимбалл из **Galactic Patrol Lensman**. В OVA **Dallos** назревает война между Землей и колонией на Луне, в **Soul Link** студентам с космической станции придется отбить атаку террористов. Девушки-пилоты (ну и буквально парочка мальчишек) из **Starship Operators** борются за освобождение родной планеты от захватчиков, а благородные воины из **Glass no Kantai** на мечах сражаются за власть над вселенной. Телепаты из **Toward The Terra** жаждут лишь одного — свободы и возможности вернуться на Землю, потерянную родину, о которой обычные люди не в силах даже вспомнить.

Джоми Шин, телепат из Toward the Terra.

В ритме Бибопа

В относительно мирных галактиках не обходится без локальных возмутителей спокойствия — космических пиратов, наемников и авантюристов всех мастей. Вольные охотники из **Cowboy Bebop** — далеко не

Кобра — благородный пират в анимешном космосе.

единственные представители этой лихой профессии. Первый известный космический пират (после Харлока, конечно) — Кобра из фильма и сериала **Space Adventure Cobra**. Чем только ему не приходится заниматься: от участия в спортивном турнире до противостояния галактической криминальной гильдии. Для охоты за сокровищами и спасения таинственных девушек у Кобры тоже всегда находится время.

Наемник Джо из двухсерийной OVA и фильма **Crusher Joe** тоже не промах. Рутинное задание по сопровождению корабля с важным грузом заканчивается для него погоней и схваткой с пиратами.

Команда наемника Джена Старвинда из **Outlaw Star** донельзя колоритна: боец, малолетний хакер, андроид-навигатор, инопланетная девушка-кошка и наемный убийца ищут приключений в мире, полном криминальных элементов и пришельцев, а их лучший в галактике корабль собираются вернуть законные владельцы. Во вселенной Outlaw Star разворачиваются события сериала Angel Links, главная героиня которого — шестнадцатилетняя девушка-пилот Ли Мэй Фонг, гроза пиратов.

Охотницы за сокровищами с корабля «Сол Бьянка», напротив — девушки взрослые и серьезные. Возможно, поэтому сериал об их приключениях **«Sol Bianca: Сокровища погибших планет»** оказался пресноватым, а предшествовавшая ему двухсерийная OVA и вовсе канула в лету. То ли дело пиратка Мито из **Space Pirate Mito** и **Mito's Great Adventure: The Two Queens**. Рост Мито — метр с кепкой, но это не мешает ей быть грозой галактики и отличной мамой своему сыну! Еще одна команда очаровательных охотниц за инопланетными артефактами фигурирует в четырехсезонном аниме **Galaxy Angel** и **Galaxy Angel Rune**. Порядок в космосе наводят девушки из OVA **Cosmo Police Justy** и телесериала **Kiddy Grade**.

Lost Universe — «Рубаки» в космосе. Те же режиссер и дизайнер, похожая история, но на этот раз команде героев придется бороться с воскрешением древнего

ческих кораблей.

Героическая космоопера **Ginga Senpuu Braiger** с продолжением Ginga Reppuu Baxinger к третьей части, Ginga Shippuu Sasuraiger, превратилась в космический вестерн. Если раньше команды наемников J9 сражались за мир в Солнечной системе, то теперь им придется выиграть сумасшедшее пари — облететь 50 планет за один год. А героини **Tenamonya Voyagers** и вовсе путешествуют автостопом по галактике. Денег у них нет, а добраться до родной Земли хочется. В антураже космического вестерна происходит действие сериалов **GUNxSWORD** и **Coyote Ragtime Show**.

Агенты из Kiddy Grade всегда в пути.

Межгалактический юмор

Аниме, высмеивающие космооперу, появились одновременно с серьезными произведениями этого жанра. В 1978 году стартовал сериал **SF Saiyuuki Starzinger**, в 1979-м вышел одноименный фильм.

Расцвет юмористической фантастики пришелся на 90-е годы. Джасти Уэки Тайлор из сериала и OVA **Musekinin Kanchou Tylor** («Безответственный капитан Тайлор») — бесшабашный, но чертовски везучий вояка. Став волей случая капитаном худшей посудины космофлота, он собирается посвятить жизнь мирной курьерской службе, но война с инопланетянами рушит его планы. Смогут ли он и его сумасбродная команда победить? Да запросто, нечего и волноваться.

Несуразней команды Тайлора может быть только экипаж крейсера «Надесико» из сериалов **Kidou Senkan Nadesico** и **Kidou Senkan Nadesico — The Prince of Darkness**. Весь космический флот Земли был уничтожен, и защитить планету может лишь «Надесико» — мощней-

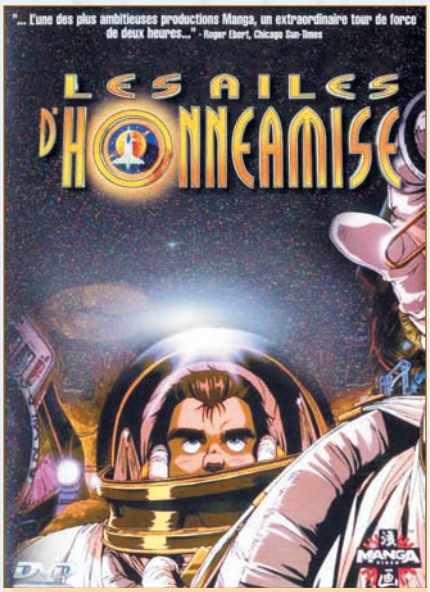
Тихоня Рури с «Надесико» отлично управляется с техникой.

им некому, из-за чего в команду набрали кого попало: повара, секретаршу, художницу, актрису...

Экипажи еще двух последних надежд человечества из двухсезонных **Vandread** и **Gravion** тренированы гораздо лучше, но состоят в основном из миленьких девушек. Даже в космосе не обойтись без фан-сервиса, больших грудей и коротких юбок.

Во вселенной двух сериалов и OVA **Soreyuke! Uchuu Senkan Yamamoto Yooko** войны давно не ведутся: все решают соревнования пилотов космических кораблей. У планеты Терра нет больше хороших бойцов, но эту проблему легко решить, вызвав из прошлого Йоко — фанатку аркадных видеоигр! Уж она-то сумеет порулить кораблем новой модели.

Жизнь, смерть и любовь



В «Королевских космических силах» у японцев появился свой Гагарин, пусть и нарисованный.

Часть произведений о космических путешествиях посвящена не битвам и приключениям, а жизни, любви и подвигам обычных людей. Первый из таких фильмов — **Oritsu Uchuugun — Honneamise no Tsubasa** («Королевские космические силы — Крылья Хоннеамиз») можно назвать почти документальным. Он рассказывает о первом полете человека в космос — хоть происходит это в альтернативной реальности, но выглядит невероятно реалистично. Война, недостатки финансирования, нехватка людей мешают пуску ракеты. Но небеса будут покорены, несмотря ни на что.

В **Odin: Koushi Hansen Starlight** («Один: Космический парусник «Звездный свет») люди колонизировали Солнечную систему и для исследования глубин космоса отправили корабль «Звездный свет». В обломках звездолета в поле астероидов его команда находит таинственную девочку и направля-

Героиня Hoshi no Koe оставила на Земле все, что было ей дорого.

ется на поиски планеты Один — ключа к многим секретам во вселенной.

Hoshi no Koe («Голос далекой звезды») — мелодрама о космосе и любви. Девушка улетает в экспедицию, ее возлюбленный остается на Земле, и единственный способ общаться — посылать друг другу SMS. Но чем больше расстояние, тем дольше идет сообщение — проходят недели, месяцы и, наконец, годы. Ей так важно знать, что там, на Земле, ее все еще помнят. Он же не может решить, ждать ее или устраивать свою жизнь. Очень трогательная история от любителя проводов и кипящих чайников Макото Синкая.

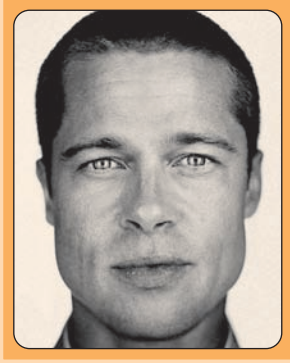
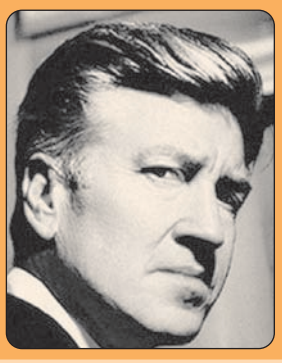
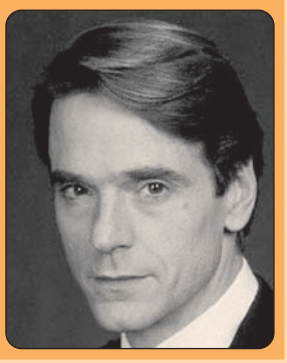
Planetes — сериал о космических... дворниках.

Заслуживают внимания еще три относительно свежих сериала. **Uchuu no Stellvia** — школьное аниме в фантастическом антураже, чьи герои учатся на одной из космических станций. **Planetes** — история о космических мусорщиках, мечтающих о лучшей работе и собственном корабле. **Moonlight Mile** — приключения двух друзей-скалолазов, решивших покорить космос.

Анимешная космическая фантастика потрясающе многообразна. В ней есть все: от эпических полотен о борьбе за судьбы вселенной до кратких, сентиментальных историй о любви сквозь время и пространство. Пираты-романтики, готовые противостоять инопланетным захватчикам, сумасшедшие космические уголовники, охотники за головами, принцессы невиданных планет, телепаты, гигантские роботы и корабли, похожие на паровозы, — в нарисованной вселенной можно встретить любое чудо (иногда даже в перьях), и она действительно безгранична и расширяется с каждым годом.

В этой рубрике мы рассказываем вам о наиболее значимых DVD-релизах фантастических фильмов.

ЗВЕЗДЫ СЕГОДНЯШНЕГО ВЫПУСКА

28 ДНЕЙ СПУСТЯ*
28 DAYS LATER

- **Жанр:** *Постапокалиптический триллер, ужасы*
- **Страна:** *Великобритания, 2002*
- **Режиссер:** *Дэнни Бойл («На игле», «Пекло»)*
- **В ролях:** *Алекс Палмер, Бинду Де Стоппани, Юкка Хилтунен, Дэвид Шнайдер, Киллиан Мерфи*
- **Выход на DVD в России:** *9 августа 2007*
- **Дистрибьютор:** *«Двадцатый век Фокс СНГ»*

Формат: *PAL*. **Региональный код:** *5*. **Количество слоев:** *DVD9*. **Изображение:** *1,78:1*. **Звук:** *русский DTS, русский и английский Dolby Digital 5.1*. **Субтитры:** *русские, английские, украинские*. **Продолжительность:** *113 минут*.

Что первично: материя или дух? Спецэффекты и суперзвезды или атмосфера и актерская игра? Не знаете? Тогда зомби идут к вам. Точнее говоря, не зомби, а «зараженные» — бедолаги, которые подхватили вырвавшийся из лаборатории вирус Ярости (передается через жидкость) и превратились в безмозглых маньяков.

Старые недобрые фильмы Джорджа Ромеро заставляли вспомнить о благе цивилизации под названием «подгузник» благодаря визуальной части. Политическая сатира, скрытая в их сюжетах, была так же уместна, как и реклама недвижимости в детских мультфильмах. «28 дней спустя» совершили маленькую революцию, переместив действие с экрана в умы зрителей.

Зараженные часто передвигаются толпами, лучшее средство от которых — «коктейль Молотова».

Обыденность пугает сильнее вымысла. Замените гнилые трупы зараженными людьми. Переместите действие с заброшенного кладбища в центр современного мегаполиса. Увеличьте масштаб, покажите вымерший город. Затем уменьшите масштаб до одного человека — самого обычного парня, в шкуре которого может оказаться любой из нас. Покажите его переживания, добавьте еще несколько персонажей,

...А вдоль дороги мусор валяется. И тишина...

развейте конфликт — поздравляем, у вас родился шедевр.

Фильм многогранен и страшен. Все начинается с классического сюжета «последний человек на Земле». Дальше на сцену выходят «зараженные» — шустрые, безумные, смертельно опасные. Бешеный драйв сменяется психологической и социальной драмой в стиле «банки с пауками». Зрителю нужно решить, кто хуже: зомби или загнанный в угол человек?

Итог: глоток свежего воздуха в застоявшемся болоте зомби-фильмов.

Один из первых фильмов, в которых «зомби», вопреки законам жанра, стали быстрыми и ловкими.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Сцены опустошенного Лондона снимались на самых оживленных улицах. Чтобы добиться зрелища, которого англичане никогда не видели, дороги перекрывались по утрам на 1-2 минуты.
- Фильм стоил всего 18 миллионов долларов, а заработал свыше 40.
- Чтобы достоверно показать последствия массовых беспорядков, режиссер изучал документалистику о войне в Руанде и Сьерра-Леоне.
- У фильма есть несколько альтернативных концовок, в одной из которых полностью отсутствуют солдаты на базе.

Съемочная группа за работой. На переднем плане — Дэнни Бойл.

* Одновременно с «28 дней спустя» на DVD выходит «28 недель спустя» (рецензия в «МФ» №8(48), август 2007).

последних лет с легким налетом артхауса и крупным планом на героях. Этот диск обязательно должен быть в вашей коллекции.

Михаил Попов

ОЦЕНКА МР: 9 ФИЛЬМ, 5 ДИСК

БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ
FIGHT CLUB

- **Жанр:** *Триллер, драма*
- **Страны:** *США, Германия*
- **Режиссер:** *Дэвид Финчер («Чужой 3», «Семь», «Игра»)*
- **В ролях:** *Эдвард Нортон, Брэд Питт, Хелена Бонем Картер, Мит Лоаф, Ричмонд Аркер*
- **Выход на DVD в России:** *9 августа 2007*
- **Дистрибьютор:** *«Двадцатый век Фокс СНГ»*

Формат: *PAL.* **Региональный код:** *5.* **Количество слоев:** *DVD9.* **Изображение:** *1,78:1.* **Звук:** *русский DTS, русский и английский Dolby Digital 5.1.* **Субтитры:** *русские, английские, украинские.* **Продолжительность:** *139 минут.*

Знакомьтесь, это Тайлер — он продает мыло. А это Джек — у него бессонница. Если они дадут друг другу в морду, мир навсегда изменится. Люди перестанут быть заложниками законов, не будут работать всю жизнь, чтобы накопить хлам в квартире, станут свободными от любых условностей и привязанностей. Когда соратник по Бойцовскому клубу выбивает тебе зубы, ты понимаешь, что отлично проживешь без тумбочки IKEA и машины в рассрочку. Главное — суметь подняться с пола и вырубить противника.

Чак Паланик написал «Бойцовский клуб» в качестве своеобразного «фак ю» издательствам, отказывавшимся принимать его творчество. Но именно эта злая, асоциальная книга сделала его знаменитым. Сперва продюсеры хотели отдать фильм тогда еще безвестному Питеру Джексону, но он был занят «Страшилами». Финчер, расстроенный провалом «Чужого 3», некоторое время колебался, но потом дал себя уговорить.

В результате вышел фильм, который трудно причислить к какому-либо жанру. Здесь есть черная комедия, сюрреализм, анархия, насилие, секс... В те годы никто не читал Паланика и не был готов к такому уровню злости и извращенного мышления. Антикультуру, замешанную на агрессивной псевдофилософии выживания, критики окрестили «Библией поколения X» и «Лучшим фильмом человечества».

Итог: за два часа Финчер с Палаником успели рассказать столько, что это приходится переваривать несколько дней. Бунт Тайлера казался простым и логичным. Прошло восемь лет, а небоскребы до сих пор на месте и мир не погиб в финансовом хаосе. Впрочем, это не значит, что один винтик бессилен против целой машины, а люди всегда будут рабами вещей. Дело в том, что первое правило Бойцовского клуба...

Михаил Попов

ОЦЕНКА МР: 10 ФИЛЬМ, 5 ДИСК

Игра Fight Club от Vivendi Universal (2004). Пройдя ее до конца, можно открыть нового игрока — Фреда Дерста из Limp Bizkit.

Драка Джека с самим собой была номинирована на награду MTV за «Лучшую драку в кино» (2000 год).

Финчер намеренно исказил список ингредиентов напалма, добавив туда компонент, делающий смесь безопасной. Паланика это очень разозлило, ведь для книги он долго искал настоящий рецепт.

Я — УПУЩЕННАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ДЖЕКА

На главную роль хотели взять Рассела Кроу. Однако Питт, провалившийся в роли гламурной Смерти («Знакомьтесь, Джо Блэк»), был готов радикально сменить свой экранный образ и предстал перед изумленными зрителями с расквашенным лицом. Нортону вначале была отведена роль закадрового комментатора, а Джеком должен был стать Мэтт Дэймон, по мнению продюсеров, гораздо более сексуальный.

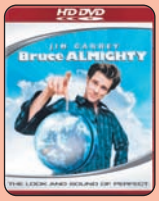
Мит Лоаф носил накладные груди и утолщающие пояса общим весом около 40 кг.

Новинки HD DVD

- **«Быть Джоном Малковичем»** (Being John Malkovich, 1999) — 26 июня 2007, HD-30, 1080p/VC-1, формат 1,85:1, аудио: Dolby Digital Plus 5.1 (английский), русский перевод на отдельном диске, 112 минут.

- **«Знакомьтесь, Джо Блэк»** (Meet Joe Black, 1998) — 26 июня 2007, HD-30, 1080p/VC-1, формат 1,85:1, аудио: Dolby Digital Plus 5.1 (английский и французский), русский перевод на отдельном диске, 178 минут, ролики со съемочной площадки, фотомонтаж, кинотеатральный трейлер.

- **«Брюс Всемогущий»** (Bruce Almighty, 2003) — 12 июня 2007, HD-30, 1080p/VC-1, формат 1,85:1, аудио: Dolby Digital Plus 5.1 (английский, французский), русский перевод на отдельном диске, 101 минута, аудиокомментарии, «Процесс Джима», удаленные сцены, кинотеатровый трейлер.



Также на DVD

- **«28 недель спустя»** (28 weeks later), триллер, ужасы. **Дистрибьютор:** «Двадцатый век Фокс СНГ».
- **«Черепашки ниндзя»** (TMNT), анимационные приключения. **Дистрибьютор:** West Video.
- **«Фантастическая четверка 2: Вторжение серебряного Серфера»** (4: Rise of the Silver Surfer), кинокомикс. **Дистрибьютор:** «Двадцатый век Фокс СНГ».
- **«Человек-паук 3: Враг в отражении»** (Spider-Man 3), кинокомикс. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- **«Волшебный меч»** (The Magic Sword), фэнтези. **Дистрибьютор:** UPR.
- **«Доктор Кто»** (Doctor Who), фантастика. **Дистрибьютор:** «Союз».
- **«Лови волну»** (Surf's Up), анимационная комедия. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- **«Люди Икс: Последняя битва»** (X-men: The Last Stand), кинокомикс. **Дистрибьютор:** «Двадцатый век Фокс СНГ».

ВНУТРЕННЯЯ ИМПЕРИЯ
INLAND EMPIRE

- **Жанр:** *Фантасмагория*
- **Страны:** *США, Польша, Франция, 2006*
- **Режиссер:** *Дэвид Линч («Малхолланд Драйв», «Шоссе в никуда», «Твин Пикс», «Дюна»)*
- **В ролях:** *Лора Дерн, Джереми Айронс, Джастин Теруа, Гарри Дин Стэнтон, Питер Дж. Лукас, Каролина Грушка*
- **Выход на DVD в России:** *2 августа 2007*
- **Дистрибьютор:** *CP Digital*

Формат: *PAL*. **Региональный код:** *5*. **Количество слоев:** *DVD9*. **Изображение:** *1.78:1*. **Звук:** *русский и английский Dolby Digital 5.1*. **Субтитры:** *русские*. **Продолжительность:** *172 минуты*.

Российская премьера «Внутренней империи» затянулась почти на год. Мы ждали слишком долго, чтобы этот фильм можно было ругать. Мы надеялись слишком на многое, чтобы его можно было хвалить.

Предыдущие фильмы Дэвида напоминали расстройства психики — похожие друг на друга по симптомам, но различные по сути. Со «Внутренней империей» Линч допустил самоповтор. Это тот же самый «Малхолланд драйв» (пожалуй, лучший фильм режиссера) — но доведенный до абсолюта. Неподготовленный зритель будет вновь мириться с бессмысленностью ради завораживающих кадров. Знатоки окончательно запутаются в «линчизмах» сюжета, сконцентрированных не в одной повествовательной линии (как в «Малхолланд драйве», где первая половина событий разворачивалась в мозгу девушки), а сразу в нескольких.

После ссоры с Кайлом Маклахланом Линч выбрал себе нового любимчика — Джастина Теруа.

Джереми Айронс (режиссер) переиграл всех других актеров. Правда, сам не понял, в чем...

«Малхолланд драйв» поддавался некоторому пониманию после 2-3 просмотров. «Внутренняя империя» более тяжеловесна, затянута и осложнена тупиковыми ответвлениями сценария. Именно поэтому ее не ждет фестивальный успех — это кино артхаусное, адресованное узкому кругу зрителей. Оно исследует страх человека перед своим внутренним миром, но делает это настолько витиевато, что периодически приходится прикладывать к голове лед.

Кролики» — 8 эпизодов из быта семейства кроликов в городе, где идет дождь, были сняты в 2002 году. Они включены во «Внутреннюю империю». Предполагается, что кролики — это души людей, а квартира — чистилище.

НАРУЖНАЯ РЕСПУБЛИКА

Идея снять фильм под названием «Внутренняя империя» родилась у Линча после беседы с Лорой Дерн, в которой она упомянула, что ее муж родом из Внутренней империи (район в округе Лос-Анджелес). Услышав это, Дэвид, образно выражаясь, «выполнил деление на ноль» и, как калькулятор, перестал отвечать на запросы. Ему очень нравились слова «внутренняя» и «империя», а их сочетание едва не разорвало ему мозг. Он захотел взять цифровую камеру и снять несколько короткометражек (например, о говорящих кроликах). В процессе съемок Линч понял, что может связать эти сюжеты воедино и сделать полнометражный фильм.

Линч и Лора в перерыве между съемками.

Итог: самыми заинтересованными зрителями «Внутренней империи» были... актеры, которые пришли на премьеру, чтобы, по их словам, понять, в чем же они снялись. Это далеко не самый дружелюбный к зрителю фильм маэстро, но если вы любите неразрешимые ребусы, Линч делал его именно для вас.

Михаил Попов

ОЦЕНКА
7 ФИЛЬМ **4** ДИСК

ОМЕН
OMEN

- **Жанр:** *Мистика, ужасы*
- **Страны:** *США, Великобритания, 1976*
- **Режиссер:** *Ричард Доннер («Супермен 1-2», «Байки из склепа», «В ловушке времени»)*
- **В ролях:** *Грегори Пек, Ли Римерик, Дэвид Уорнер, Билли Уайтлоу, Харви Стивенс, Патрик Тротон*
- **Выход на DVD в России:** *16 августа 2007*
- **Дистрибьютор:** *«Двадцатый век Фокс СНГ»*

Формат: *PAL*. **Региональный код:** *5*. **Количество слоев:** *DVD5*. **Изображение:** *Wide Screen 1,85:1*. **Звук:** *русский, английский и турецкий (Dolby Digital 2.0), английский (Dolby Digital 5.1)*. **Субтитры:** *русский, английский, болгарский, хорватский, эстонский, латышский, литовский, румынский, словенский*. **Бонусы:** *аудиокомментарии режиссера, монтажера и сценариста, кинотеатральный ролик, музыка из фильма (4 трека)*. **Продолжительность:** *107 минут*.

Нестареющая классика «дьявольской» мистики. Дэмьен Сатанович Торн, «блатной» номер на родимом пятне под волосами, надрывная музыка Джерри Голдсмита и убийства, некоторые из которых по меркам пуританского кинематографа 1970-х годов были показаны настолько откровенно, что рядом с «Оменом» сегодняшняя чернуха вроде «Груза 200» выглядит фильмом о тяжелых буднях милиционеров.

Маленькие дети — существа чрезвычайно симпатичные и милые. Показать их исчадиями ада так же просто, как и снять Папу Римского в роли какодемона. Дэмьен надувает щеки, смотрит в камеру исподлобья, но все равно нам, избалованным более фактурными кинозлодеями, трудно поверить, что этот маленький карапуз — исчадие, ведущее человечество к гибели.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ

Известно, что съемочную группу преследовали постоянные несчастья (в самолет била молния, IRA взрывала отель, нападения ротвейлеров и льва, крушение самолета и т. п.). Но как сложилась судьба Харви Стивенса (Дэмьена)? Он родился 12 ноября 1970 года. Кастинг для «Омена» состоялся в 1974 году. Четырехлетний блондин (волосы пришлось перекрасить в черный цвет) попал на роль Антихриста только потому, что прошел своеобразный «тест» Ричарда Доннера: режиссер решил проверить, насколько ребенок послушен и злобен, приказав ему ударить себя между ног. Несколько секунд спустя Доннер скрючился и выдавил: «Принят». Дальнейшая карьера Стивенса как актера не сложилась (он снялся только в телесериале Gaugun and Savage). В бонусных сценах на DVD с римейком «Омена» 2006 года исполнил роль журналиста.

Постаревший сын дьявола Харви Стивенс со своим велосипедом из фильма.

Кстати, о смерти. Библейское пророчество гласит, что Антихрист будет осуществлять властные полномочия 42 месяца, в течение которых люди пройдут обязательную регистрацию начертанием на руку или чело, подвергнут критике христианство и станут считать высшим авторитетом только своего руководителя. Ни о каких убийствах (кроме разве что метафорической «войны со святыми»), тем более совершаемых рукой самого Антихриста, Иоанн Богослов не сообщал.

Если бы писатель Дэвид Зельцер и режиссер Ричард Доннер решили следовать 13-й главе «Откровений» дословно, у них вышел бы политический триллер. Во избежание этого они напустили религиозного туману и сделали из Дэмьена нечто вроде детсадовского Джека Потрошителя. В итоге «Омен» имеет к Библии примерно такое же отношение, как и фильм «300» к реальной битве при Фермопилах, однако благодаря этому он может поднять у зрителей пульс даже в 21 веке.

Bungee!

Итог: рукописи не горят, «Знамения» не стареют, а их римейки — не тонут. Фильм выпускался на DVD уже много раз, однако если его по каким-то причинам нет в вашей коллекции, быстрее исправьте это недоразумение.

ОЦЕНКА: 8 ФИЛЬМ, 7 ДИСК

Михаил Попов

Новинки Blu-ray

- **«Коматозники»** (Flatliners, 1990) — 3 июля 2007, 1080p, формат 2,35:1, аудио: PCV (английский), зона A, 114 минут.

ДРЕВНЯЯ ЛЕГЕНДА OTOGI ZOSHI

- **Жанр:** *Историческое фэнтези, городское фэнтези, мистика*
- **Страна:** *Япония*
- **Режиссер:** *Хисаси Эдзура*
- **Премьера:** *6 июля 2004*
- **Выход на DVD в России:** *6 августа 2007*
- **Дистрибьютор:** *MC Entertainment*

Формат: *PAL*. **Региональный код:** *5*. **Количество слоев:** *DVD9*. **Изображение:** *1,33:1*. **Звук:** *японский, русский Dolby Digital 5.1*. **Субтитры:** *русские*. **Бонусы:** *видеоролики, анонсы*. **Продолжительность:** *96 минут*

Япония, 973 год нашей эры. Киото, древняя столица страны, страдает от одной напасти за другой. Министры, самураи и маги-онмьедзи слишком заняты придворными интригами, чтобы думать о благополучии страны. Всеобщее запустение, болезни, нападения бандитов перестали быть редкостью даже в Киото. Благородному самураю Минамото но Райко было поручено вернуть похищенную магатаму — артефакт, способный возвратить стране мир и процветание. Но болезнь забрала все силы воина, и вместо него в путь отправилась младшая сестра Хикару. Девушка неплохо фехтует и стреляет из лука, но в одиночку ей не выполнить опасное задание. Вместе с Хикару на поиски магатамы отправляется Цуна, искусный и преданный воин. Задание оказывается далеко не последним — исчезли еще два артефакта. Самураям придется снова сражаться, находить новых врагов и союзников, общаться с магами и участвовать в придворных интригах. И это только первая половина сериала. Вторая часть перенесет нас в современный, но все еще полный магии и загадок Токио, где переродились души древних героев.

Не свисти — сакура не вырастет.

Итог: красивый самурайский боевик, удачно дополненный мистикой и романтикой, позже переходящий в не менее красивое городское фэнтези. Минус у сериала один: зрителям, не знакомым с историей и культурой Японии эпохи Хэйан, многие термины и отсылки будут непонятны. Буклет с пояснениями, а еще лучше — тематическая энциклопедия, были бы очень кстати.

ОЦЕНКА: 8 ФИЛЬМ, 7 ДИСК

Ксения Аташева

Новости HD

- 20 августа компании ***Paramount Pictures*** и ***DreamWorks Animation*** объявили, что в ближайшие 18 месяцев будут выпускать только HD DVD (а не Blu-ray). Учитывая, что на долю этих компаний приходится самая крупная часть американского бокс-офиса, это будет очень болезненным ударом для Blu-ray (у последнего есть эксклюзивные договоры с ***20th Century Fox***, ***Disney***, ***Columbia Pictures*** и ***Lionsgate***)
- ***Verbatim*** объявила о выпуске 3-дюймового Blu-ray мини-диска емкостью 7,5 Gb. Соответствующие HD-видеокамеры смогут записать на него один час видео в формате 1080i. Как нарочно, ***Hitachi*** объявила о выпуске новой линейки Blu-ray камкодеров в октябре 2007.
- Многие считают, что главным козырем в войне HD-форматов будут порнофильмы. Пока что HD DVD лидирует в этой области, однако ***Sony*** недавно начала активное продвижение Blu-ray на обширном рынке японской киноиндустрии для взрослых.
- Несколько месяцев назад видеомагазин в Нордгейте (США) был ограблен. Воры взяли 200 Blu-ray дисков, почему-то совершенно проигнорировав полки с не меньшим количеством HD DVD.

Samsung BD-UP5000 Duo HD — новый двухформатный плеер по цене около 1000 долларов. Считается одним из лучших в мире HD-плееров.

ДРУГОЕ КИНО

Михаил Попов

В этой рубрике мы расскажем о наиболее перспективных представителях «другого», нефантастического кинематографа, чтобы вы могли ориентироваться в афишах каждого месяца и выбрать для себя подходящий фильм.

ЕЛИЗАВЕТА: ЗОЛОТОЙ ВЕК
ELIZABETH: THE GOLDEN AGE

Это важно! *Кейт Бланшетт, Клайв Оуэн*

Прокатчик *UIP*

Продолжение исторической драмы «Елизавета», сфокусированное на взаимоотношениях Елизаветы I (Кейт Бланшетт) и искателя приключений сэра Уолтера Рейли (Клайв Оуэн). Предыдущий фильм, рассказывающий о ранних годах правления королевы, получил премию «Оскар». Теперь Елизавета разобралась с врагами, утвердилась на троне, и в Англии начался Золотой век.

Прогноз: английская история глазами индуса. Над сиквелом работает все тот же режиссер Шекар Капур (некоторое время назад его назначили на экранизацию «Академии» Азимова, но проект был заморожен), так что фильм выйдет наверняка не хуже предшественника.

Премьера: 11 октября 2007.

ХИТМАН
HITMAN

Это важно! *Экранизация компьютерной игры*

Прокатчик *«Гемини»*

Наемный убийца с татуировкой на затылке, известный под кодовым именем 47-й, попадает в центр политического заговора. По его следам идут агенты Интерпола и ГРУ. Киллеру необходимо выяснить, кто его подставил, и навести порядок в своей голове, ведь душегуб начинает испытывать незнакомые прежде чувства к одной девушке...

Прогноз: долгожданная экранизация замечательной игровой серии, увы, не рекламируется как фантастика. К тому же Тимоти Олифант совершенно не смотрится в роли высокого лысого парня с лицом потомственного гробовщика. Скрестим пальцы?

Премьера: 18 октября 2007.

ТОЧНЫЙ ПРИЦЕЛ
VANTAGE POINT

Это важно! *Сигурни Уивер, Дэннис Куэйд, Форест Уитакер*

Прокатчик *Buena Vista, Sony Pictures*

В ходе визита в Испанию на президента Эштона совершено покушение. Рядом с ним находились два телохранителя — Барнс (Куэйд) и Тэйлор (Мэттью Фокс). Кроме того, произошедшее зафиксировала видеокамера американского туриста Льюиса (Уитакер). Наконец, на месте преступления была репортерша Рекс (Уивер). Фильм складывается из эпизодов, посвященных каждому из этих героев, в результате чего зритель может провести своеобразное «расследование» и узнать правду.

Прогноз: учитывая, что в президента стреляли на антитеррористическом саммите, нас ждут не только хорошие актеры, но и ударная доза американского ура-патриотизма.

Премьера: 18 октября 2007.

ЗАВЕТ
ZAVET

Это важно! *Фильм Эмира Кустурицы*

Прокатчики *«Централ Партнершип»*

Где-то под Белградом живут Цане, его дед и корова. Однажды дед говорит, что чувствует приближение смерти, и просит Цане отправиться в город, чтобы сделать там три вещи: продать корову, купить себе что-нибудь и привести домой невесту.

Прогноз: очередная милая, лирическая, разбитная и чуть-чуть сказочная комедия от знаменитого сербского режиссера. Все зрители делятся на две категории: те, которым Кустурица нравится, и те, кто совершенно не понимает его работ. Если вы из первых, всей редакцией завещаем обязательно посмотреть «Завет». В международный прокат фильм выходит под альтернативным названием *Promise Me This*.

Премьера: 25 октября 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 сходить в кино и какую видеокассету подарить другу. А если читатель пропустит несколько номеров «МФ»? Тогда хорошие фильмы пройдут мимо него. Эта страничка сможет помочь вам найти хороший фильм для просмотра. Часть картин в ней выбрана посетителями сайта «МФ» (www.mirf.ru), а часть — редакцией.

Выбор читателей. Август 2007

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие 844 человека. Всего было отдано **2160 голосов** (один посетитель сайта может проголосовать максимум за три фильма).

1	**Трансформеры**	**New**	**22,4%**
2	Гарри Поттер и Орден Феникса	**New**	21%
3	300 спартанцев	▼	14,8%
4	Человек-паук 3: Враг в отражении	▲	13,9%
5	1408	**New**	5%

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

Трансформеры

Бюджет: 150 миллионов долларов. Кассовые сборы: 634 миллиона долларов.

Экранизация серии игрушек

Третьи «Пираты» уступили первое место нашего рейтинга самому дорогому рекламному ролику компании GM. Очень много компьютерной графики, еще больше пафоса, чуть-чуть актерской игры и бравые американские вояки. Фильм вышел умным и глупым одновременно. В общем, посмотреть стоит.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ 9

Рецензия — в №8(48) за 2007 год.

Гарри Поттер и Орден Феникса

Бюджет: 150 миллионов долларов. Кассовые сборы: 826 миллионов долларов.

Экранизация книжного цикла

Ролинг назвала этот фильм «лучшей экранизацией поттерианы из всех, что пока были». Это не просто пресс для выжимания денег из зрителей, а настоящее кино, которое способно удовлетворить как самых преданных фанатов серии, так и тех, кто ходит в кинотеатры за чем-то красивым, интересным и зрелищным.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ 9

Рецензия — в №8(48) за 2007 год.

300 спартанцев

Бюджет: 65 миллионов долларов. Кассовые сборы: 465 миллионов долларов.

Кинокомикс

Этот фильм часто называют «ожившим комиксом», но, кроме кадров, из-за которых люди доламывают кнопки «пауза» на пультах своих DVD-проигрывателей, в нем есть чувство стиля, меры и, самое главное, душа. Один из лучших кинокомиксов сезона. Рекомендуем.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ 9

Рецензия — в №5(45) за 2007 год.

Человек-паук 3: Враг в отражении

Бюджет: 258 миллионов долларов. Кассовые сборы: 890 миллионов долларов.

Кинокомикс

Лучший друг-шизофреник, сентиментальный грабитель из песка, черная слизь из космоса с аллергией на громкую музыку... Список несчастий Питера Паркера был бы неполон без разрыва с Мэри Джейн. Разбираться с ними придется одновременно. Как всегда бодро, красочно и эффектно.

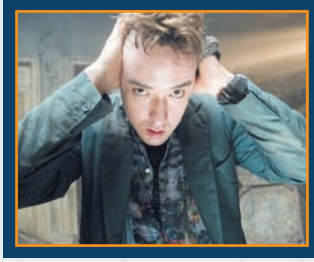
Оценка МФ: ●●●●●●●○○○ 7

Рецензия — в №7(47) за 2007 год.

1408

Бюджет: 25 миллионов долларов. Кассовые сборы: 77 миллионов долларов.

Мистический триллер



В этот номер отеля «Дельфин» легко заехать, но выписаться оттуда — только вперед ногами. Нам предлагается облегченная версия «Сияния» со спецэффектами, о которых Кубрик мог бы только мечтать. Не самый удачный фильм по Кингу, однако валидол на всякий случай захватите.

Оценка МФ: ●●●●●●●○○○ 7

Рецензия — в №9(49) за 2007 год.

Шрэк Третий

Бюджет: 160 миллионов долларов. Кассовые сборы: 733 миллиона долларов.

Анимационная комедия

Эта картина болтается в нижней части нашего рейтинга только потому, что ее сняла совершенно новая команда. Результат — на лицах зрителей. Градус юмора снизился, пародирование идет без огонька... Получился детский фильм, который отчаянно хочет казаться взрослым.

Оценка МФ: ●●●●●●●○○○ 7

Рецензия — в №7(47) за 2007 год.

Планета страха

Бюджет: 67 миллионов долларов. Кассовые сборы: 25 миллионов долларов.

Ужасы

Люди против зомби. Кровища против здравого смысла. Родригез против денег. На дилогию «Молотильня» истратили 67 миллионов, а она не окупилась и наполовину. «Планета страха» — это, конечно, не «От заката до рассвета», но в фильме есть своя изюминка. Ценителям повального трэша рекомендуется.

Оценка МФ: ●●●●●○○○○○ 6

Рецензия — в №8(48) за 2007 год.

Мост в Терабитию

Бюджет: Неизвестен. Кассовые сборы: 130 миллионов долларов.

Недетская драма

Маленькие дети! Ни за что на свете не бегайте друг с другом наперегонки, не катайтесь через ручьи на веревках, не обустраивайте на дереве дом и не фантазируйте на тему «что мальчик и девочка могут сделать в лесу». Иначе про это напишут книгу и снимут фильм — очень добрый, грустный и совсем несказочный.

Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

Рецензия — в №5(45) за 2007 год.

ИГРОВОЙ КЛУБ
ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ

Хитрая наука статистика утверждает, что компьютер есть у трети россиян, еще треть мечтает купить его, а вот оставшиеся даже не задумываются о такой покупке. Откинем скучные объяснения рафинированных аналитиков и попробуем самостоятельно ответить на вопрос: а что в таком случае хранит «последняя треть» в той нише современных столов, которая предназначена для установки системного блока?

Ответ первый, лирический. Там скрывают от посторонних глаз нежно лелеемую коллекцию колод разнообразных «Небожителей», «Берсерков», MTG или карточной World of Warcraft. Возможно, там дислоцируется армия заботливо раскрашенных орков из «Молота войны». Вероятно, там же пылятся разнообразные «руководства», «монстрятники» и стопка карт. Одним словом — все, что составляет суть увлечения настольными играми. Если вы относитесь к этой категории некомпьютеризированных граждан, ловите пламенный привет от Wizards of the Coast — презентована **Четвертая редакция D&D**!

Ответ второй, техногенный. Там стоит страшная коробка, названия которой так до сих пор не придумали — и потому кличут «икс-бокс». Каждая игра для Х-ящика стоит как десяток обычных компьютерных, так что и владельцы его в игровых магазинах вздыхают вдесятеро чаще. Для них мы подготовили обзор **The Darkness** — пусть нас заберет тьма, если эта игра не стоит своих денег!

Ответ третий, неформатный. Там лежит подборка из 50 номеров «Мира фантастики». А в компьютерные игры ее счастливый владелец играет на ноутбуке — благо классика вроде **Homeworld** не слишком требовательна к ресурсам.

Светлана Карачарова, редактор

Новости видеоигр 98

Игры будущего: *ХОЛОДНЫЙ СОН РАЗУМА* 100

Лучшие видеоигры:
ВОЙНА. ВОЙНА НИКОГДА НЕ МЕНЯЕТСЯ... 102

Новости настольных игр:
ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ДРАКОНЫ — 4 112

Новости живых игр 113

Другие игры 114

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Платформа: *PlayStation 3* • **Разработчик:** *Insomniac Games* • **Издатель:** *Sony Computer Entertainment* • **Дата выхода:** *23 октября 2007 года* • **Сайт игры:** *insomniacgames.com/games/rcftod.php*

Дуэт колоритных главных персонажей — беспроигрышный вариант. Не важно, идет ли речь о фильме, книге, или видеоигре: спасать принцесс от драконов, галактику — от уничтожения, а зубы — от кариозных монстров гораздо веселее вдвоем. Среди тандемов виртуальных героев *Рэтчет* и *Клэнк* стоят едва ли не на первом месте. ***Insomniac Games*** выпустили четыре эпизода их похождений на PlayStation 2 и по одному на PSP и мобильных телефонах. Теперь разработчики испытывают вычислительные мощности PS3.

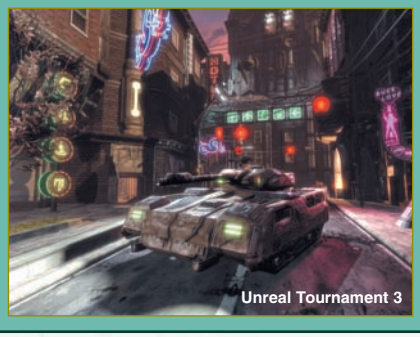
Заслуженным героям Рэтчету и роботу Клэнку опять сорвали каникулы. Из безвоздушных просторов галактики вынырнула армия киборгов

во главе с императором Персивалем Тахионом и занялась целенаправленным вандализмом. Более того, злобные консервные банки проявляют странный интерес к Рэтчету, занеся его в VIP-список своих главных мишеней. Ему предстоит докопаться до причины такой нелюбви к своей пушистой персоне и узнать тайну расы ломбаксов, к которой он принадлежит. На пути к цели поклонников серии ожидает хорошо знакомый игровой процесс с элементами платформера и экшена, склад футуристического оружия и оригинальных гаджетов. Также в комплект войдут меткие шутки и ремарки со стороны обоих героев, огромные уровни с детализацией современных 3D мультфильмов и куча планет для посещения.

Midway Summit Moscow

Западные игровые издательства начали уделять России чуть ли не повышенное внимание — компания Electronic Arts, например, не так давно открыла московский офис. Руководство ***Midway*** пока не планирует настолько серьезного шага, но зато устроило специальный «московский саммит» для презентации линейки своих проектов. Из всех представленных наименований редакцию «МФ» более всего заинтересовали два шутера: **Blacksite Area 51** и, разумеется, **Unreal Tournament 3**.

Рассказывать про **UT3** — все равно что петь об архитектуре, так что мы даже не будем пытаться. Адреналин шутера уже сейчас хлещет с экрана с интенсивностью реки, прорвавшей плотину. Игра предложит нам неплохую одиночную кампанию — в роли шахтера Джеймса «Рипера» Хоукинса герою предстоит мстить инопланетным захватчикам за гибель своей семьи, но наибольший интерес, разумеется, заключен в мультиплеере. Шикарный движок Unreal Engine 3.0 отрабатывает свой потенциал на все сто — картинка на экране выглядит сверхэффектно. На презентации журналистам показали также новое любопытное средство передвижения главного героя *hoverboard* — ультрабыстрый скейт на антигравитационной тяге.


Unreal Tournament 3

Второй проект, **Blacksite Area 51** рассказывает о том, как Америка превратилась в натуральный ад. Близкие контакты третьей степени стали реальностью, но реальностью жуткой. Представьте себе осьминога величиной с Эйфелеву башню — и получите смутное впечатление, какого рода противники будут стремиться извести род человеческий под корень. В лице бравого спецназовца Аэрана Пирса и при помощи группы поддержки на вертолетах и прочей технике нам надо будет смести, вытоптать, разнести в клочья, защитить и уберечь. Что, кого, как и в какой последовательности — думаю, интуитивно понятно каждому.

Blacksite Area 51

Лето, к счастью для всей индустрии, закончилось, а осень обещает быть богатой на «вкусные» релизы. **Blacksite Area 51** должна появиться в продаже в октябре, **Unreal Tournament 3** — в ноябре. Обе эти игры в России выйдут под маркой игрового издательства ***ND Games***.

В ДВУХ СЛОВАХ

... ***Eidos*** вспомнила о купленной ими лицензии на «Горца» и анонсировала **Highlander** — игровой проект в стиле экшен. Игрокам предстоит примерить плащ Маклауда и прогуляться по множеству локаций, раскинутых на 2 тысячи лет во времени и многие тысячи километров в пространстве. Десятки знакомых по фильму действующих лиц прилагаются... • Разработкой четвертой серии культовой «**Готики**» займется компания ***Spellbound Entertainment***. Студия всю жизнь создавала стратегии и «тайкуны», так что прогнозы на грядущую игру пока далеки от радужных. В это же время студия ***Piranha Bytes***, разработчики трех предыдущих частей, объявляют о начале работ над некой безымянной ролевой игрой. Остается лишь догадываться, какая из игр будет больше вписываться в «готическую серию»... • Компания ***Cheyenne Mountain Entertainment***, работающая над глобальной онлайновой игрой **Stargate Worlds** по мотивам знаменитого фантастического серила, открыла новое подразделение. Студия, получившая название ***Superstition***, будет специализироваться на создании многопользовательских игр для узкого круга фанатов...

Clive Barker's Jericho

Платформы: *PlayStation 3, Xbox 360, PC* ● **Разработчик:** *Mercury Steam* ● **Издатель:** *Codemasters* ● **Дата выхода:** *23 октября 2007* ● **Сайт игры:** *codemasters.com/jericho*

Вы никогда не задумывались о том, что *Клайв Баркер*, быть может, очень несчастный человек? Вдруг он хотел бы писать добрые сказки с милыми персонажами, но стоит ему лишь задуматься о зайчиках и белочках, как из-под кровати выползает старина Пинхед и гаркает жизнерадостное «ку-ку!»? И приходится бедняге в очередной раз описывать кровищу и выпотрошенные трупы. Как бы там ни было, в своей работе Баркер преуспел. Увы, на игровом фронте его позиции куда более шатки, чем на литературном. Undying общественность проводила равнодушными взглядами, как овцы пролетающий в небе самолет. Разработку Demonik коварно свернули. Уж третий-то раз Клайву должно повезти!

Попытка номер три, в создании которой участвовал регулярный соавтор Баркера *Брайан Гомез*, повествует о Перворожденном, которого Бог создал до Адама и Евы. Разочаровавшись в неудачном и откровенно жутком творении, он запер его в параллельной вселенной. Разумеется, обиженное дитя систематически пытается просочиться в наш мир. Чтобы не допустить катастрофы, тайное правительство противопоставляет ему отряд Jericho, состоящий из мрачных ребят с большими пушками и сверхчеловеческими умениями. Необычным спецназовцам предстоит скакать по различным временным эпохам, истребляя разнообразную нечисть. Управляя этими молодцами и девицами, игрок сможет переключаться между ними в любой момент. Разумеется, остальными членами группы будет управлять искусственный интеллект. Ключ к успеху — грамотное использование навыков каждого протагониста. Например, снайпер Эбигейл умеет направлять пули точно в цель, а капитан Ксавьер — посылать свою астральную проекцию на разведку.

Пусть скриншоты вас не смущают: **Clive Barker's Jericho** — не банальный шутер с видом от первого лица, а настоящий триллер с фирменными баркеровскими страшилками в авангарде. Если он еще и выйдет в намеченный срок, будет вовсе замечательно.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Платформа: *PC* ● **Разработчик:** *Blizzard Entertainment* ● **Издатель:** *Blizzard Entertainment* ● **Дата выхода:** *2008* ● **Сайт игры:** *wow-europe.com/wrath*

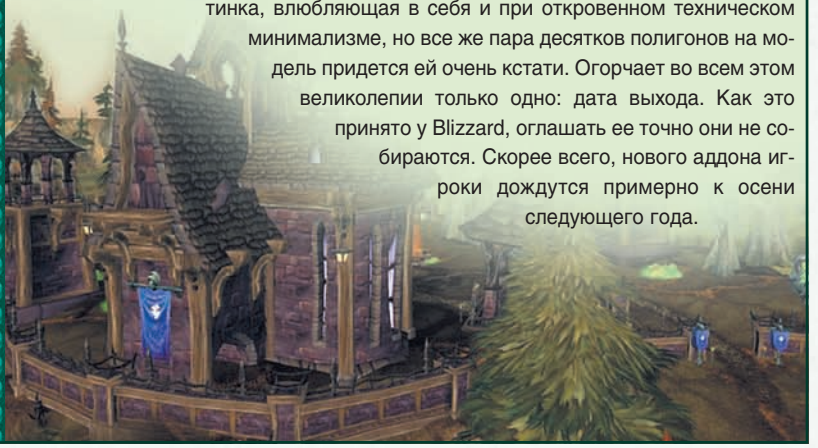
Выход свежего аддона World of Warcraft — событие в индустрии онлайновых игр, по масштабу сравнимое с появлением на экранах следующей серии «Шрека», «Пиратов Карибского моря» и «Гарри Поттера» вместе взятых. **Wrath of the Lich King** раскрывает очередную страницу истории мира Warcraft. Король-лич, когда-то один из великих лидеров орков по имени Нер'зул, был превращен в бесплотного духа, и дух этот король демонов Кил'джаден заключил в меч *Фростморн*. Доспехи бывшего орка и Фростморн силой магии были запечатаны в огромном куске льда, который демон затем скинул в мир Азерот. Глыба упала в Нортренде, и оттуда Король-лич, обладающий властью повелевать на расстоянии, начал собирать свою зловещую армию. Но мечу требовался и «живой» хозяин — и в цепи его попал принц *Артас*. Взяв Фростморн в руки, Артас получил власть, которой никогда не было у живых, но взамен навсегда потерял свою человеческую сущность...

Так открывается история, которую где-то через год сможет «прочитать» на просторах World of Warcraft каждый его обитатель. Для этого в игру будет введен новый материк Нортренд, общая площадь которого сопоставима с Внешними Землями. На просторах полярного континента игроков старше 68 уровня ждет масса новых приключений, во время которых им не раз встретится сам принц Артас, ставший Королем Мертвых. Разработчики не хотят делится подробностями, но с вероятностью почти абсолютной можно предсказать, что Артас также станет одним из «последних боссов» в каком-либо новом рейдовом подземелье.

Впрочем, и без домыслов о новом аддоне уже сейчас известно достаточно многое. Уровень персонажей отныне повышается до 80; соответственно, игроков ждут новые квесты, локации, подземелья и вещи. Северная земля не будет ограничена только заснеженными равнинами — планируются и другие территории. В Нортренде мы, наконец, сможем посетить Даларан — летающий город магов, который с радостью примет представителей обеих фракций. Нас ждет также новая профессия *Inscription* — выбравшие ее игроки научатся писать свитки, улучшающие способности персонажа. Но самое интересное и загадочное нововведение аддона — героический класс *Рыцарь Смерти*.

Героический класс — понятие, взятое из Warcraft 3; по сути, это герой настолько сильный, что он просто не может быть низкого уровня. Чтобы обзавестись таким персонажем, игроку нужно будет уже прокачанным персонажем выполнить длинную и сложную линейку квестов. При этом Рыцарь Смерти — это не логичное развитие персонажа, прошедшего соответствующие квесты; это — абсолютно новый герой, появляющийся на аккаунте по завершении линейки заданий. Рыцарь Смерти попадает в руки игрока, сразу имея высокий уровень (55 или старше) и неплохое обмундирование. Игра за нового персонажа обещает быть очень интересной, в немалой степени — благодаря его способностям, список которых уже сейчас вводит в ступор самых искушенных игроков. Пользуясь специальными *рунами*, Рыцарь Смерти сможет как творить заклятья, поднимающие мертвых, так и неплохо управляться с холодным оружием.

Кроме всего прочего, разработчики обещают немного улучшить игру в графическом плане. Как бы тепло ни относились мы к онлайновому миру Warcraft, с технической точки зрения игра уступает почти всем параллельно действующим проектам. Если же говорить о планируемых релизах, то тут WoW и вовсе остается не у дел. У игры очень домашняя, игрушечно-красивая, захватывающая картинка, влюбляющая в себя и при откровенном техническом минимализме, но все же пара десятков полигонов на модель придется ей очень кстати. Огорчает во всем этом великолепии только одно: дата выхода. Как это принято у Blizzard, оглашать ее точно они не собираются. Скорее всего, нового аддона игроки дождутся примерно к осени следующего года.



ПОДНИМИТЕ МНЕ ВЕКИ

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

Дмитрий Царьков

- **Разработчик:** *Action Forms*
- **Издатель в России:** *1С*
- **Сайт игры:** *games.1c.ru/anabioz*
- **Жанр игры:** *Фантастика*
- **Тип игры:** *Экшен, триллер*
- **Дата выхода:** *3 квартал 2007 года*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Cold Fear

Жанр хоррор-экшена, а проще говоря, «ужастика» со стрельбой и беготней по мрачным уровням от агрессивных организмов, на сегодняшний момент упрямо набирает обороты. Коварные производители массовых развлечений сообразили, чем нужно хватать народ за горло в двадцать первом веке, и механизмы по штамповке кино-видео-игропродукции определенного направления заработали на полную катушку.

Обойма пугающе-реалистичных и реалистично пугающих компьютерных боевиков с негромким щелчком встала на место, стрельба по мишеням прошла на десять из десяти, и пораженные любители пощекотать себе нервишки послушно потянулись за лакомыми кусками. Работает Запад, трудится Россия, уверенно держит темп Украина. Ничто не стоит на месте. Вот и сегодняшний проект «Анабиоз: Сон разума» от киевской компании Action Forms, создателей довольно любопытного «Вивисектора», грозится потеснить столпы и нанести удар по канонам. Поверим? Проверим?

Там, где всегда мороз

Необычные истории о кораблях, блуждающих по бескрайним водным просторам, по умолчанию вызывают некое сотрясение поджилок. Встают в памяти легенды о «Летучем Голландце», в мелких деталях представляется опустевшая палуба «Марии Селесты», загадочный Бермудский Треугольник тянет свои щупальца к утлому суденышку вашего здравомыслия, а из глубин фантазии поднимаются чудовищные твари, несущие гибель. В сюжетном плане разработчики разыграли беспроигрышный вариант, заложив в основу игры мистическое повествование о ледоколе «Северный ветер», оказавшемся в снежном плену на Северном Полюсе. За несколько десятилетий изолированная команда полностью потеряла человеческий облик и лишилась возможности покинуть бренный мир, зависнув где-то между небесами и пеклом.

Боцман, неужели это ты?!

В это жутковатое место и прибываем мы в образе сотрудника полярной метеорологической станции. Понятно, что никто не доверит важную разведывательную миссию толстому усатому бездельнику, умеющему лишь записывать показания термометров-барометров в большую тетрадку да отпугивать белых медведей воем армейской сирены. В то же время не стоит ожидать в качестве протагониста дуболома-спецназовца, шинкующего соломкой набегающих тварей. «Анабиоз: Сон разума» замахивается на «глубокий философский смысл», содержащийся в тонких связях между *Вещью* и *Человеком*, поэтому приготовьтесь балансировать на грани: не каждую проблему можно устранить при помощи оружия, не каждый конфликт разрешается вербально. Непреложные истины, как всегда, переплетаются, позволяя нам контролировать процесс не мышцей или мозгом, а комплексно. Подспорьем в мясорубке с морально-этическим уклоном должна стать игровая инновация Action Forms — система «ментального отражения» (mental echo). Уникальная способность позволяет герою вмешиваться в события, сохранившиеся в памяти других персонажей, с возможностью изменения прошлого и, как следствие, будущего. Ни больше, ни меньше.

Как аукнется

Представьте, что вы вторглись в сознание члена экипажа, жить которому остается считанные минуты. Вас охватывает паника, желание бежать и еще раз бежать сталкивается с решимостью драться до последнего. Получая полную власть над чужим телом, главный герой волен сделать как первое, так и второе — соответствующие изменения в настоящем не заставят себя ждать. Проблема нравственного выбора — основное, на что стараются сделать упор создатели «Анабиоза», регулярно организуя игроку непростые дилеммы. Применение «ментального эха», естественно, важно для выполнения главной задачи — поиска ответа на вопросы: «Что случилось?», «Как это случилось?» и «Почему я?».

Нужно ли говорить, что при столь оригинальном подходе к игровому процессу

Эволюция

Все начиналось с книг. Мастера ужаса оттачивали уникальные приемы на читателях, прорубая острым мачете тропу нового жанра.

Кинематограф беззастенчиво взял зрителя за шкирку и столкнул его нос к носу с нечеловеческими образами и иррациональными страхами.

Компьютерные игры заставляют нас вживаться в роль, бояться, бороться и даже умирать.

Душа уходит в пятки, из системы 5.1 заходится дьявольским хохотом призрак Лавкрафта, оптическая мышь недобро подмигивает красным зрачком.

Что будет дальше?

предательских мыслей о какой-либо линейности сюжета просто не возникает. И пока только разработчикам ведомо, насколько будет разветвлена история «*Капитана и его Корабля*».

Впрочем, значительно перетряхнув игровой процесс, разработчики вовсе не собираются напрочь ломать все каноны жанра. Нам обещают ужасы в лучшем виде и со всеми вытекающими последствиями. Учащенное сердцебиение, бессонница и паранойя — лучшие друзья фанатов horror-action, помните и не забывайте. Получится ли у ребят заткнуть за пояс какой-нибудь непатриотичный F.E.A.R. — время покажет.

На странице издателя игры, компании 1С, блок особенностей проекта отдан под описание возможностей новой версии движка AtmosFear, на котором был построен уже упомянутый нами «Вивисектор». На человека, далекого от программирования и не полностью понимающего смысл сочетаний «стенсильные тени», «анимация с использованием мягкой привязки» и «проекционная текстура», данный список теоретически должен произвести ошеломляющее впечатление — мы очень быстро

Призраки-то они, конечно, призраки... но стволы держать не разучились!

понимаем, что проект неимоверно крут. Выглядит «Анабиоз: Сон разума» действительно впечатляюще — AtmosFear нагнетает ту еще атмосферу: прогулка по внутренностям заброшенного ледокола с причудливой игрой тени и света, вездесущими неприятными сюрпризами и общей картиной в стиле «мистик-индастриал» здорово бьет по привычному восприятию реальности, заставляя нет-нет, но оглядываться через плечо в ожидании чего-то непредвиденного. Или кого-то.

В сумме, «Анабиоз» предложит нам восемь исторически достоверных типов оружия, более пятнадцати видов корабельных тварей, высокодетализированные игровые уровни и семь второстепенных персонажей, помогающих докопаться до истоков происходящего. Вполне неплохо для интеллектуальной бойни в замкнутом пространстве.

И опять кто-то лишний в моей голове!

Цена страха

Человеческие отношения со стихией вообще напоминают игру в русскую рулетку, где даже самому удачливому и храброму участнику когда-нибудь да вышибет мозги роковым выстрелом.

Искусная игра на образах смерти окружающих нас предметов заставляет снова и снова задумываться о цене собственного никчемного существования. Так современный сталкер проникает в выселенную деревню на границе Белоруссии и Украины, не обращая внимания на знаки радиационной опасности. Он перебирает старые фотографии, восстанавливая по крупицам чужие жизни, примеряя на себя образы, покрытые толстым слоем пыли, на практике пытаясь испытать то самое «ментальное отражение», которое позволяет менять будущее.

Сталкер на судне, отданном во власть природы, всю мощь которой мы не познаем никогда, — стопроцентно непредсказуемый кон рулетки, где роль револьвера играет станковый пулемет.

На тщательно отрисованных локациях «Северного ветра» обитает стихийное зло, столкновения с которым всегда старается избежать любой здравомыслящий человек. На тонких душевных струнах игрока сумасшедший мертвый оркестр играет дикий концерт для ножовки и дробовика. И недостаточно просто слушать какофонию и прорубаться вперед. Понять зло и противопоставить ему холодную расчетливость и горячую кровь, убив в себе трусливого зверя, — это по-настоящему страшная задача, платить за которую придется отнюдь не золотом.

Итог: многообещающий экшен-триллер с оригинальными игровыми решениями, простым, но крепким сюжетом, а также собственным движком от украинских разработчиков. Ожидаем с любопытством.

СЕРДЦЕЕДКИ

XBOX 360 | PLAYSTATION 3

THE DARKNESS

Разработчик: *Starbreeze Studio* ● **Издатель в России:** *«Софт Клаб»* ● **Платформы:** *PlayStation 3, Xbox 360* ● **Сайт игры:** *2kgames.com/thedarkness* ● **Перевод названия:** *«Тьма»* ● **Жанр:** *Мистический триллер* ● **Тип игры:** *Экшен с видом от первого лица* ● **Возрастное ограничение:** *М (для лиц старше 17 лет)* ● **Знание английского языка:** *Желательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay ● Condemned: Criminal Origins

Еще шпионы-диверсанты продемонстрировали, что в тени можно скрываться не только от уплаты налогов. Джеки Эстакадо — как раз один из тех, кто осознал все прелести жизни в потемках. В 21-й день рождения он неожиданно для себя обрел мистическую силу под названием Тьма, которая передавалась в его семье уже несколько поколений. Увы, времени отпраздновать знаменательное событие у Джеки не было, поскольку его жизнь с равномерным ускорением покатилась под откос. Взбешенный потерей крупной суммы дядя Поли, глава преступного клана Франчетти, обвинил Джеки во всех смертных грехах и организовал на него охоту.

Как выжить, когда у тебя на хвосте сидит половина бандитского мира Нью-Йорка? Можно, конечно, добровольно записаться в экспедицию на Марс. Однако Джеки должен защитить единственного дорогого ему человека — подругу детства Дженни. Букет щупальцев за плечами и мерзкий голос в голове парня тоже, мягко говоря, не воодушевляют. Тьма — эмигрант из загробного мира с бессрочной пропиской в нашей реальности. У этой формы жизни есть грандиозные планы относительно своего носителя, и гуманностью они не отличаются.

Один в темноте

Три года назад господа из Starbreeze отметились блистательным экшеном с космическим уголовником Риддиком в главной роли. Даже без увеличительного стекла заметно, что The Darkness создана по тем же лекалам. У игр много общего: схожие главные герои с экстраординарными умениями, атмосфера и принципы игровой механики. В обоих случаях нашему вниманию предлагается экшен с видом от первого лица, в котором предстоит много общаться с неиграбельными персонажами и при соответствующем расположении духа выполнять их поручения. Но если кто-нибудь вдруг заикнется о бездарном самокопировании, вырвите у наглеца сердце и скормите его зубастому щупальцу.

Стрелять Джеки будет гораздо чаще, чем Риддик. Очевидно, самый эффективный способ избавиться от преследователей — отправить их поголовно в больницу, а еще лучше — на кладбище. Чем, собственно, протагонист и будет заниматься, регулярно увеличивая содержание свинца в телах недоброжелателей. Но в The Darkness балом правят вовсе не огнестрельные железки. Благодаря Тьме Джеки способен превращаться в черную страхолюдину с кучей щупальцев, два из которых щеголяют светящимися глазами и не закрывающимися от обилия зубов ртами. Правое можно отправлять на разведку: оно умеет ползать по любой поверхности и срезать навесные замки не хуже циркулярной пилы. Также острыми ложноножками и ложноручками удобно делать в предметах и людях солидные дырки,

ЦИТАТА
С вами говорит служба экстренной помощи населению. Если вы горите, нажмите 1. Если кто-то хочет пырнуть вас ножом, нажмите 2. Если вас пыряют в данный момент, нажмите 3. Если вас уже пырнули и вы истекаете кровью, нажмите 4. Если вы сами хотите кого-нибудь пырнуть, нажмите 5. Спасибо за звонок и приятного вам дня!

В темной компании

Чтобы не пришлось совсем худо в масштабных перестрелках, не брезгуйте призывать через специальные порталы *дарклингов*. Бывают они четырех видов, среди которых есть даже чокнутый камикадзе с фугасом на загривке. Сообразительностью они не отличаются, но вполне могут отвлечь огонь на себя. Весь этот инфернальный КВН наделен весьма специфическим чувством юмора. Помимо всяческих шуточек, господа демоны могут отколоть что-нибудь совсем уж эксцентричное — например, справить малую нужду на голову убитого врага.

Голодный дарклинг — он, знаете ли, как взбалмошная теща: постоянно пилит и пилит.

Вот хоть застрели меня, а «Фабрику звезд» больше слушать не буду!

Поделись улыбкою своей...

отшвыривая их на несколько метров. Самый зрелищный фокус — создание небольшой черной дыры, засасывающей недругов с КПД вакуумного пылесоса.

Перечисленные радости жизни доступны не сразу. Для начала Тьму необходимо «прокачать». Данный процесс реализован в буквальном смысле вкусно: одно из щупалец будет по вашему указанию лопать сердца убитых врагов. Чем больше скушаете, тем быстрее получите очередной «уровень».

Ученье — свет, а неученых — тьма!

Созданная в 1996 году такими небезызвестными личностями, как Марк Сильвестри и Гарт Эннис, серия комиксов The Darkness (издательство Top Cow) не лишена характерной пестроты: лихие герои, истеричные злодеи, пышногрудые красотки на любой вкус. Рецензируемая игра на порядок серьезнее комикса-первоисточника. Джеки из беззаботного красавчика-мачо превратился в детину с лицом закоренелого садиста: с таким, простите, интерфейсом только хомячков в кислоте топить. Юмор в игре исключительно черный. Когда перед глазами две зубастые пасти разрывают исходящее паром сердце, вы понимаете, что веселый цирк давно уехал, а разбежавшихся клоунов пустили на шашлык.

Шведские разработчики лучше кого бы то ни было знают, какими путями водить экскурсии по закоулкам преступного мира. В их проектах цветет махровым цветом культ мрачности, а некоторым дизайнерским решениям позавидовали бы даже создатели Silent Hill. Уж на что в «Риддике» хватало мутантов и моральных уродов, но там не было потусторонней чертовщины с демонами и пожирающими сердца щупальцами.

The Darkness выглядит далеко не так впечатляюще, как Chronicles of Riddick в 2004-м: технологией bump mapping сегодня уже никого не удивишь. Однако игра красива ровно настолько, чтобы вы

Гениальная сцена, где вам нужно просто сидеть с Дженни в обнимку и смотреть телевизор, пока девушка не заснет. Романтика так и прет с экрана.

поверили в реальность мира по ту сторону экрана. Главный козырь Starbreeze — большое количество мелких деталей, из которых, словно мозаика, формируется атмосфера. Персонажи не сыплют патетичными репликами, а их великолепная озвучка способствует нагнетанию чувства безысходности.

Итог: мелкие технические недоработки и откровенно слабый многопользовательский режим не дают поставить игре запредельно высокую оценку. Однако из существующих проектов для консолей нового поколения The Darkness выделяется неглупым сюжетом и массой интересных решений в области игрового процесса. Majesco зря продали 2K Games права на издание игры. Этот проект вполне мог способствовать их выходу из финансовой ямы, откуда они до сих пор тщетно пытаются выкопаться чуть ли не экскаватором.

Присутствуют

- зубастые щупальца
- съеденные сердца
- хохмящие демоны

Отсутствуют

- чистые коридоры
- космические уголовники
- счастливая концовка

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ГРАФИКА	8
ЗВУК	9

ОЦЕНКА МФ **8**

Олег Гаврилин

ЧИТАЙТЕ В ОКТЯБРЬСКОМ НОМЕРЕ N-10 2007

240 СТРАНИЦ

- DVD №1 — ВИДЕОЖУРНАЛ, 8 GB ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ
- DVD №2 — 8 GB ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ

ЛИНИЯ ФРОНТА

ТЕМА НОМЕРА

BIOSHOCK

В ТОМ, ЧТО ИГРА СТАНЕТ ХИТОМ, МЫ НЕ СОМНЕВАЛИСЬ. НО ЧТО ТАКИМ, ПРЕДПОЛОЖИТЬ БЫЛО БЫ СЛОЖНО. СЛЫХАННОЕ ЛИ ДЕЛО — ДАЖЕ СРЕДНЯЯ (СРЕДНЯЯ!) ОЦЕНКА МИРОВЫХ КРИТИКОВ СОСТАВИЛА ПОРЯДКА 96%. КОНЕЧНО, МЫ НЕ МОГЛИ ОБОЙТИ ЭТО СТОРОНОЙ. BIOSHOCK ПО ПРАВУ СТАНОВИТСЯ ТЕМОЙ ОКТЯБРЬСКОГО НОМЕРА ЛКИ. К ВАШИМ УСЛУГАМ — РЕЦЕНЗИЯ, ПОДРОБНОЕ РУКОВОДСТВО И ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ЛИЧНО ОТ ТИМУРА ХОРЕВА. НУ И, КОНЕЧНО, ВИДЕО. НЕ ПРОПУСТИТЕ!

LEIPZIG GAMES CONVENTION 2007

КРУПНЕЙШЕЕ СОБЫТИЕ ИНДУСТРИИ — ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ЛЕЙПЦИГСКАЯ ВЫСТАВКА У ИГРОКОВ НЕ НАСТОЛЬКО НА СЛУХУ, КАК, ДОПУСТИМ, ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO, ОДНАКО ИМЕННО ЕЕ МОЖНО ПО ПРАВУ СЧИТАТЬ ГЛАВНЫМ ЕЖЕГОДНЫМ СОБЫТИЕМ ИГРОВОЙ ЕВРОПЫ. ИМЕННО ТУДА СЪЕЗЖАЮТСЯ САМЫЕ ЯРКИЕ ЗНАМЕНИТОСТИ, А РАЗРАБОТЧИКИ ПРИДЕРЖИВАЮТ ДО НЕЕ НАИБОЛЕЕ ЗНАЧИМЫЕ АНОНСЫ. ХОТИТЕ ЗНАТЬ, ЗАЧЕМ ДЖО КУКАН ЕЖЕДНЕВНО ПЬЕТ КРОВЬ МОЛОДЕНЬКИХ ДЕВСТВЕННИЦ? НЕ ПРОПУСТИТЕ ОКТЯБРЬСКИЙ НОМЕР ЛКИ!

ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА

ОРУЖИЕ

АРСЕНАЛ СЭМА ФИШЕРА

В АРСЕНАЛЕ СЕКРЕТНЫХ СЛУЖБ, ЕСЛИ ВЕРИТЬ СЛУХАМ, ВСТРЕЧАЮТСЯ САМЫЕ НЕВЕРОЯТНЫЕ УСТРОЙСТВА. УЗКОНАПРАВЛЕННЫЕ МИКРОФОНЫ, СКРЫТОЕ ОРУЖИЕ, МИНИАТЮРНЫЕ ПЕРЕДАТЧИКИ И УНИКАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ БУДУЩЕГО... ПРАВДА, БОЛЬШИНСТВО СЛУХОВ РАСПРОСТРАНЯЮТ САМИ СПЕЦСЛУЖБЫ — ЭТО ТАК НАЗЫВАЕМЫЙ «БЕЛЫЙ ШУМ», СКРЫВАЮЩИЙ ПРАВДУ ПОД ЗАВЕСОЙ ДЖЕЙМС-БОНДОВСКОЙ МИШУРЫ. ЗА ЖУРНАЛИСТСКОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ БЕРЕТСЯ АЛЕКСАНДР ДОМИНГЕС. ЕГО МИССИЯ — РАЗВЕНЧАТЬ МИФЫ И ПРИОТКРЫТЬ ЗАВЕСУ ТАЙНЫ. ТАЙНЫ О ТОМ, КАК ЭТО ВСЕ УСТРОЕНО... НА САМОМ ДЕЛЕ.

КАК ВСЕГДА, НА «ПЕРЕДОВОЙ ЛИНИИ» В КУРСЕ ПОСЛЕДНИХ СОБЫТИЙ, НЕИЗМЕННО СИЛЬНА «СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ», КРУГЛОСУТОЧНО РАБОТАЕТ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЙ КОНВЕЙЕР «ЛИНИИ СБОРКИ», В ТЕТРАДИ С «КОСОЙ ЛИНЕЙКОЙ» ВСЕГДА ЕСТЬ ХОРОШИЕ НОВОСТИ ДЛЯ ВАШИХ ДЕТЕЙ, И, КОНЕЧНО, ПОСТОЯННО ВКЛЮЧЕНА «ЛИНИЯ СВЯЗИ». ОБРАЩАЙТЕСЬ.

ВАЖНА КАЖДАЯ БУКВА

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

PC DVD-ROM

ЗАВТРА ВОЙНА: ФАКТОР К

Разработчик: *CrioLand* ● **Издатель в России:** *1С* ● **Системные требования:** *P4-2.4 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb (**желательно:** P4-3 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb)* ● **Сайт игры:** *zavtravoina.ru* ● **Жанр:** *Космическая опера* ● **Тип игры:** *Космический симулятор* ● **Возрастное ограничение:** *Нет* ● **Продолжение игры:** *«Завтра война» (2006)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

сериал Wing Commander ● отчасти Freelancer

Вольно, старлей Румянцев! Война, как известно, была вчера. Клоны капитулировали, Конкордианская империя оккупирована войсками Российской Директории. Похоже, в нашем секторе космоса воцарился порядок. Что, говорите, «служу России»? Так почему вы еще здесь, а не на границе? Там, знаете ли, порядка и в помине нет. Недобитые эскадры клонов не желают капитулировать, совершают пиратские нападения на конвои. Замечена подозрительная активность инопланетян — чоругов и ягну. Товарищ Иванов (помните такого?) желает незамедлительно видеть вас в звездной системе Макран.

Вы теперь, как-никак, командир. Учитывая дефицит хороших пилотов, предположу, что ждут вас полеты на самых разных флуггерах — от транспортника «Андромеда» до истребителя «Гриффин». Хотя «Гриф» — корабль засекреченный, и вам про него еще знать не положено. В качестве подсказки — вы читали Уэллса? Кто это? Хм, поговорим лучше о гидрофлуггере «Сэнмурв». Судя по тому, как скривилось ваше лицо, наслышаны. Но и этому летающему корыту (оторвать бы руки тому, кто его делал!) требуется пилотирование.

А вы пилот очень хороший, с опытом. Вас не напрягают долгие перелеты по пустынному космосу ради двухминутной перестрелки. Говорите, вся прелесть профессии и есть в этих перелетах? Чтоб под удачную музыку да красочные туманности впереди? Боюсь, не все с вами согласятся.

А как насчет работы по наземным целям? Думаете, после супертанка «Шамшир» вас уже ничем не удивить? Вселенная полна сюрпризов, Румянцев. Так что усиленно отрабатывайте навыки бомбометания... а также взлета, посадки, сопровождения, прицельного огня и работы в команде. Вы ведь знаете, что такое столкновение двух эскадр. Думать решительно некогда, крейсера поливают трассирующими, рой истребителей, один палец на гашетке, другой на отстреле ловушек, третий на ускорении, четвертый... в общем, все заняты. Хотя о чем это я? Война же закончилась. Но на всякий случай — смирно, старлей!

Итог: аддон к игре про российский космос вышел несколько слабее оригинала. Сюжет менее изворотлив, побочные задания исчезли как класс, а уж недоделок сколько! Игра часто выпадает в систему, приходится по нескольку раз переигрывать одни и те же миссии. Однако тех, кто не боится трудностей, суровая атмосфера «Завтрашней войны» цепляет. Намертво.

ЦИТАТА

— Данные разведки подтверждаются. Вижу планетолеты чоругов на летном поле. И шагающие танки тоже вижу.

— Ну и славненько. В таком случае рисуйте по заготовленным лекалам. Штурмовики бьют по планетолетам. Сэнмурвы бомбят танки.

(Обрывки радиопереговоров перед высадкой на планете Глагол).

Сначала — читать!

«Фактор К» сохранил и приумножил все черты недружелюбного оригинала. Здесь и в помине нет никакого обучения и тренировочного режима — ладно, это уже традиция. Но вот вываливать на непосвященного человека сразу, скопом, россыпь непонятных слов и названий вроде флуггеров и Ахура-Мазды — это уже перебор. Игрок, не причастившийся к «Завтра войне» (в виде игры или книги Зорича), может аддон и не осилить. Впрочем, это известная проблема — сложно продолжить игру с хорошим, проработанным сюжетом так, чтоб сразу все стало ясно и о политической обстановке, и об отношениях персонажей. Другое дело, что решать эту проблему никто даже и не пытался. Так что — читайте, а уж потом играйте.

Боец ОСНАЗА в полной выкладке. Вам частенько придется прикрывать десантные операции этих парней.

Присутствуют

- патриотическая обстановка
- детально проработанная вселенная
- бои в атмосфере и космосе

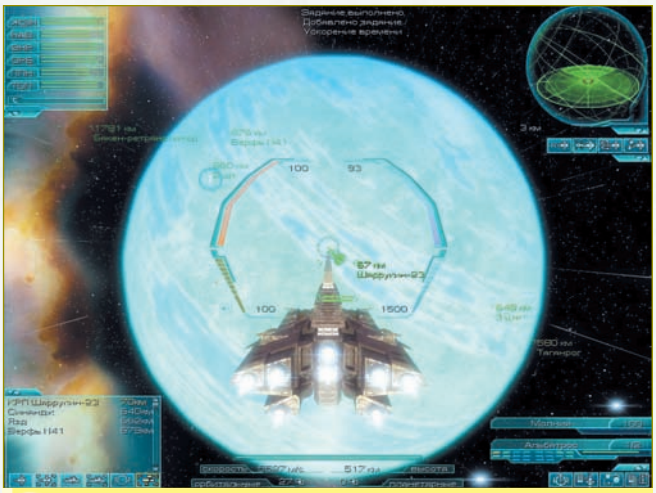
Отсутствуют

- простота управления
- накопление апгрейдов
- нелинейность

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Роман Островерхов



Да, графика не передовая. Но временами картинка очень красива.

Гейзеры на планете Глагол бьют на несколько сотен метров. Очень опасно.

SHADOWRUN

Разработчик: *FASA Studio* ● **Издатель в России:** *Microsoft* ● **Платформы:** *Xbox 360, PC* ● **Системные требования:** *Windows Vista, P4-3,2 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb* (**желательно:** *Windows Vista, Intel Core Duo или AMD Dual Core, 2 Gb RAM, видеокарта 256 Mb*) ● **Перевод названия:** *«Бег в тени»* ● **Сайт игры:** *shadowrun.com* ● **Жанр:** *Фэнтези-киберпанк* ● **Тип игры:** *Онлайновый шутер от первого лица* ● **Возрастное ограничение:** *М (для лиц старше 17 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

серия Quake ● серия Unreal ● серия Doom

Вот уже более полугода мы (при помощи диска) знакомим наших читателей с миром настольного фэнтези-киберпанк проекта, хорошо известного за рубежом, но практически не затронутого вниманием в России. Речь идет о Shadowrun. Это — мир будущего, в котором бок о бок сосуществуют самые продвинутые разработки в области кибернетики и информатики и магия в различных ее проявлениях. Мир, в котором вашим соседом вполне может быть тролль, гном или эльф. Настольный Shadowrun — это война между корпорациями руками наемных агентов (хакеров, техников, магов, кибербойцов); кроме того, там вам предстоит выполнять различные миссии и разгадывать мистические загадки и головоломки.

Наконец проект получил и полноценное игровое воплощение. Обычно фэнтези-миры в компьютерном варианте становятся ролевыми играми, но для Shadowrun была уготована совсем другая судьба. Перед нами — экшен. Оригинальная идея информационных войн также претерпела изменения: для нужд игрового процесса она была перекроена в противостояние корпораций и повстанцев. Первые стремятся к абсолютной власти и возможности обладать могущественными артефактами, вторые хотят свободы от диктата и спокойной жизни.

Дополнительной бочкой дегтя для многих поклонников Shadowrun станет тот факт, что в игре полностью отсутствует сольная часть — иными словами, здесь нет даже тени сюжета. Играть одному можно — но только с компьютерными противниками, что, при полном отсутствии миссионной части, примерно так же приятно, как пить безалкогольное пиво. Но если выражение «онлайновый шутер» не пугает вас до дрожи в коленках, то все прочие составляющие игры могут порадовать: здесь и очень достойная графика, и великолепный звук, и неплохо перенесенные правила оригинальной «настолки».

Местный «Пикачу» — элементаль по вызову.

Телепорт откроет вам доступ куда угодно. Незаменимое заклинание для повстанцев.

Это интересно

- На данный момент в свет вышла уже четвертая редакция правил — Shadowrun 4ed.
- В ролевой системе Shadowrun есть еще одна раса — орки. Непонятно почему, но разработчики решили не вводить ее в игру. Будем надеяться, что зеленокожих друзей припасли для дополнения.
- Данный проект — не первая игровая разработка по миру Shadowrun. В 1993 году на консольной приставке SNES (Super Nintendo) появилась одноименная ролевая игра, не получившая, к сожалению, должного признания. В 1994 году на другой приставке — Sega Mega Drive/Sega Genesis — также вышла игра с идентичным названием, покорившая сердца и умы многих игроков.
- В игре проработано 2 технических варианта зрения — Enhanced Mode и Smartlink. Первый — некое подобие инфракрасного зрения, позволяет видеть существ через любые преграды, второй — автоматический регулятор прицеливания для вашего оружия (исключение составляет лишь катана — из нее особо не постреляешь).

Начиная игру, вы можете выбрать одну из двух сторон (корпорация или повстанцы) и одну из четырех рас (люди, эльфы, тролли, гномы). Каждая раса игры имеет некоторые свои преимущества и особенности. В основном они связаны с магической подоплекой их происхождения. К примеру, у тролля более плотная кожа, — а значит, чтобы убить его, придется немало потрудиться. Гномы — прирожденные маги, у них больше магических единиц. Эльфы — отличные бойцы, движущиеся быстрее других, к тому же обладающие способностью к регенерации. Все эти способности накладывают отпечаток на количество магической энергии каждого из персонажей.

На что идет мана? В первую очередь, на заклинания. Они бывают двух типов — единовременные и продолжительные. Единовременные производятся один раз, их эффект тут же виден, продолжительные вызывают в мир монстров, волшебные лечащие деревья, воскрешают мертвых. Да-да, в отличие от большинства «стандартных» шутеров, в Shadowrun ваш товарищ может воскресить вас! Процесс организован весьма оригинально и дает несколько интересных ходов для командной игры — как вам, так и вашим противникам.

В игре есть масса технических модификаций: киберимплантанты, модификаторы рефлексов, smartlink'и — все они практически полностью соответствуют своим прототипам из настолки. Есть и нововведения, например — блокиратор магии, абсолютно новая разработка, не имеющая аналогов в «исходной» ролевой системе. За каждый из модификаторов придется поплатиться маной: пока вы используете прибор, магической энергии у вас будет меньше ровно на два пункта. Но пользы от имплантантов немало: улучшенные рефлексы позволят вам уворачиваться от пуль, а с катаной в руках персонаж становится машиной-убийцей.

Итог: если бы у игры была хорошая сольная часть, она однозначно получила бы на один балл больше. Будем надеяться, разработчики учтут эту недоработку и вскорости порадуют нас полноценным «сюжетным» дополнением.

Присутствуют
- расы
- магия
- технология
- удобное управление

Отсутствуют
- сольное прохождение
- сюжет
- рейлган
- орки

СЮЖЕТ	5
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	6
ГРАФИКА	8
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **7**

Иван Шелуханов

PC DVD-ROM

OVERLORD

Разработчик: *Triumph Studios* • **Издатель в России:** *«Бука»* • **Системные требования:** *P4-2,4 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb (**желательно:** P4-2,4 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 512 Mb)* • **Перевод названия:** *«Повелитель»* • **Сайт игры:** *codemasters.com/overlord* • **Жанр:** *Классическое фэнтези* • **Тип игры:** *Трехмерный экшен с элементами ролевой игры* • **Возрастное ограничение:** *Т (для лиц старше 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Sacrifice ● Magic & Mayhem

Если однажды ночную тьму разорвут два ока пылающих, и голос не человека, но демона предложит умыть вас кислотой (для лучшего освежающего эффекта), — не делайте преждевременных выводов. Тогда, может быть, образы смирительной рубашки и курса интенсивной терапии растворятся в высших слоях человеческих фобий, не успев найти место в мире материальном. Возможно, вас выдернули из небытия, руководствуясь исключительно благими намерениями. Возможно, именно вы — мертвый властитель некогда процветающей империи, а по совместительству — персонаж неоднозначного во всех смыслах проекта Overlord. Возможно все.

Виновницей этого замечательного игрового безобразия можно по праву считать Рианну Пратчетт, дочь Терри Пратчетта, создателя Плоского Мира и признанного мастера юмористической фантастики. Не в первый раз опровергая известный постулат о детях гениев, Рианна выступила автором натурально хулиганского «экшено аморале», где Добро и Зло не отвешивают друг другу стандартные подзатыльники, а кружатся в диком хороводе, заставляя нас усиленно чесать затылки.

Итак, главный герой — бывший правитель бывшей фэнтези-утопии, поднятый из гроба некими существами, более всего похожими на гремлинов из старой, но все еще бодрой голливудской дилогии. Страна срочно нуждается в спасении от себя самой — подобно древним римлянам, по уши погрязшим в непотребствах, местные жители в лице хоббитов, эльфов и прочей сказочной публики прожигают жизнь на всю катушку. Предыдущий властелин убит, правительственная башня разграблена, и только полуразрушенный трон напоминает о старых добрых временах... Вставай, заклятьем воскрешенный, нас ждут великие дела!

Как и всякий порядочный император, наш подопечный в основном работает головой, а не руками, справедливо полагая, что пушечного мяса много, а герои под каждым кустом не валяются. В роли мяса выступают уже упомянутые гремлины с поистине самурайским отношением к реальности. Они радостно рвутся в бой, десятками погибая с вашим именем на устах, жертвуют собой во имя прокачки хозяйского оружия и доспехов,

ЦИТАТА

«Быть Повелителем — это нечто большее, чем просто швырнуть несколько файерболов и учинить хаос!» (Гнарл, слуга Тьмы).

И армия вассалов за спиной готова к подвигам во имя сюзерена.

На смерть недрогнувшей рукой их посылал, с потерями нисколько не считаясь.

а вы с достоинством выбрасываете вперед царскую длань, указывая направление новой атаки. Впрочем, совсем забыть воинскую науку не удастся — помахать мечом-секирой все же придется, но как-то лениво. Восхитительно циничный и удивительно трезвый взгляд на отношения «власть-народ», надо сказать.

Гремлинов-помощников в игре четыре разновидности — бойцы-рукопашники, «огневики», мастера подлых приемов и умельцы возвращать поверженных соратников в строй. У каждого «сорта» есть свои слабости и уникальные возможности, что вкупе с квестово-стратегической составляющей игровых уровней делает процесс кровавого похода к трону, не побоимся этого слова, изящным.

По всем канонам жанра человек, вернувшийся из царства мертвых, ничего хорошего в себе нести не может. Создатели Overlord не стали отступать от традиций и предоставили игроку возможность действовать согласно собственным соображениям о морали, но в довольно узко очерченных рамках — узких в плане влияния на сюжетную линию, несмотря на два варианта концовки. Вы можете попытаться стать мессией, наказывая злых и награждая плюшками добрых, можете символизировать собой исчадие ада, уничтожая все живое, — от крови не уйти, но и захлебнуться в ней никто не даст.

Из минусов игры отметим отсутствие карты при пяти обширных локациях — это отвратительно, господа разработчики! — и немного неудобное управление с клавиатуры, что, правда, компенсируется поддержкой геймпада. В остальном Overlord вышел очень славным, симпатичным и оригинальным.

Итог: отличный фэнтези-боевик на тему «кто не спрятался, я не виноват», с необычным взаимодействием персонажей и продуманной игровой вселенной. Пропаганда взращивания добра огнем и мечом прилагается.

Присутствуют
- преданные воины
- харизма
- тактика боев

Отсутствуют
- служение Тьме
- Армагеддон
- карта локаций

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ГРАФИКА	8
ЗВУК	7

ОЦЕНКА МФ **8**

Дмитрий Царьков

ДОЛГАЯ ДОРОГА К ДОМУ

PC DVD-ROM

HOMEWORLD

Разработчик: *Relic Entertainment* ● **Издатель:** *Sierra Entertainment* ● **Системные требования:** *P2-200 MHz, 32 Mb RAM, видеокарта 4 Mb (**желательно:** P3-350 MHz, 64 Mb RAM, видеокарта 16 Mb)* ● **Сайт игры:** *homeworld.sierra.com* ● **Перевод названия:** *«Родной мир»* ● **Жанр:** *Космическая опера* ● **Тип игры:** *Стратегия в реальном времени* ● **Возрастное ограничение:** *E (для лиц старше 6 лет)*

КЛАССИКА 1999 год

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Haegemonia: Legions of Iron ● O.R.B: Off-World Resource Base

Давным-давно на далекой планете Харак аборигены осознали, что они лишь пришельцы, а родина их лежит где-то в далеких глубинах космоса. Давным-давно, накануне миллениума, на третьей планете от Солнца, игроки один за другим запускали новую космическую стратегию, находили артефакт с посланием и отправляли неведомую расу на поиски родного мира. И было в этой немудреной истории что-то такое, что многим она помнится до сих пор, невзирая на восемь прошедших лет.

Одни помнят суровую красоту космоса. Звезды и туманности, метеоритные потоки, инверсионные следы от десятков кораблей — в далеком 1999 году подобное зрелище завораживало. А уж обернутое в изящное 3D — и вовсе намертво приковывало к монитору. Другим в память врезалась стратегия выживания одинокой звездной базы. Полсотни лет и несметное множество ресурсов было потрачено на создание корабля-матки. Получился дредноут, размером со средних размеров континент: самодостаточная фабрика, поглощающая астероиды и способная производить эскадры звездолетов.

Третьи же самозабвенно рулили этими самыми эскадрами и даже не вдавались в дипломатические подробности происходящего.

Рейдеры тураников — опаснейшие противники.

Космические бои, как уже говорилось, чрезвычайно зрелищны.

Стратегические профи

Игра **Homeworld** стала для студии ***Relic*** вехой и своеобразным пропуском в высшую лигу. Надо сказать, что проголосовавшие кошельком игроки не прогадали. Ныне серия **Warhammer 40000** и блокбастер **Company of Heroes** за авторством тех же разработчиков победоносно шествуют по вершинам хит-парадов.

До захвата планет дело в этой игре не доходит. Цель ковчега — далекая и манящая, подобно Граалю, планета Хиигара.

ЦИТАТА

«Вы знаете, какое количество перехватчиков можно построить вместо одного-единственного штурмового фрегата? Теперь смотрите: каждый из них имеет лишь крошечную часть огневой мощи фрегата и, конечно, не сможет выдержать более одного-двух попаданий из тяжёлого орудия. Но я спрашиваю вас: сколько урона могут нанести 75 перехватчиков за время, необходимое на уничтожение одного из них?» (Адмирал флота Пакту во время дискуссии о стратегии и тактике).

Тактические построения, абордажные бои, таран гигантским астероидом — задания сыпались как из рога изобилия, и бои становились все жестче. В отличие от известных доселе стратегий, здесь все выжившие звездолеты переходили в следующую миссию. Чтобы не остаться без войск к последней главе, приходилось, сами понимаете, демонстрировать чудеса тактических ухищрений похлеще кардовского Эндера. Зубами и когтями захватывать вражеские корабли — ибо это едва ли не единственный способ выжить против армад Империи и фанатичных Стражей. В одиночку в неизвестном секторе космоса много не навоюешь.

Да, сюжет игры не в силах поколебать столпы мироздания. Но удивительно цельная и драматичная история миграции целой расы своей эпичностью вполне сопоставима с романом Франсиса Карсака «Бегство Земли». Можно, конечно, пропускать километры текста и не прислушиваться к диалогам — правда, при этом вы рискуете упустить большую часть неповторимой атмосферы затерянного в космосе ковчега. С другой стороны, игра так и не была локализована, так что далеко не все сумели составить из букв басурманского алфавита одну цельную картину. Компания 1С взялась выпускать продолжения, но, увы, оригинальный Homeworld так и остался непереведенным.

Итог: трехмерная космическая стратегия — уже само по себе неплохо для времен компьютеров, которые сейчас годятся разве что на роль печатных машинок. Добавляем нестандартный игровой процесс, сдобренный отличной историей, — и готов Homeworld. Проект, ставший наравне с Wing Commander игровой классикой «про космос».

Присутствуют

- достойный сюжет
- сбор ресурсов
- масштабные космические побоища

Отсутствуют

- современная графика
- наземные бои
- джедаи и прочая магия

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ГРАФИКА	8
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Роман Островерхов

Четвертое поколение

Мы знали, что это рано или поздно произойдет. Но многие и не думали, что это случится настолько скоро. На сороковом **Gen Con** — крупнейшем настольно-игровом конвенте, прошедшем 16—19 августа в американском Индианаполисе, — компания ***Wizards of the Coast*** провела презентацию Четвертой редакции **Dungeons & Dragons**.

Уже этой зимой «Волшебники» выпустят «превью»-книги Четвертой редакции: *Wizards Presents: Classes and Races* и *Wizards Presents: Worlds and Monsters*. Первые демонстрационные игры пройдут в феврале 2008-го на вашингтонском конвенте **D&D Experience**. «*Руководство игрока*» (Player's Handbook) увидит свет в мае. За ним в июне и июле последуют «*Книга чудовищ*» (Monster Manual) и «*Руководство мастера*» (Dungeon Master's Guide). А к концу лета на руках у игроков будут не только базовые книги, но и некоторые дополнения, приключения, миниатюры.

Какими станут «Подземелья и драконы» в четвертой своей инкарнации? Разработчики уверяют, что последние восемь лет тщательно следили за отзывами игроков и знают теперь, какие моменты правил надо упростить и как улучшить самую популярную в мире настольную ролевку. Стандартная лестница развития персонажа увеличится с 20 до 30 уровней. Для каждого класса будет определена четкая роль в компании авантюристов — как в спортивной команде. При этом обещают сгладить различия в стиле игры разными классами: волшебник перестанет быть бесполезным, когда у него закончатся заклинания; у неколдующих персонажей появятся способности, похожие на магию. По оптимистичным прогнозам, D&D станет проще и для мастера, и для игрока. По пессимистичным — превратится в настольный аналог MMORPG, где будет сведено к минимуму все, что не касается сражений.

Первые книги под этим логотипом появятся спустя считанные месяцы.

За день до презентации WotC начали обратный отсчет на своем сайте.

Однако самый весомый сюрприз ожидает нас не в книгах и не в миниатюрах — а в интернете. Вместе с выходом Четвертой редакции заработает в полную силу **D&D Insider** (бесплатная демоверсия проекта уже доступна на сайте ***wizards.com***). Во-первых, он станет электронной версией закрытых не так давно журналов *Dungeon* и *Dragon*. Во-вторых, здесь можно будет воспользоваться программами создания персонажей и разработки подземелий. А в-третьих и в-главных, пользователи «Инсайдера» смогут играть в D&D через интернет — семь дней в неделю, 24 часа в сутки. Виртуальный игровой стол, голосовой чат, удобный интерфейс как для игрока, так и для мастера, — теперь можно будет забыть о тех вечерах, когда вам не удавалось собрать достаточно человек для игры.

Конечно, выносить какие-либо вердикты еще рано, но три утверждения сделать уже можно. Что бы ни придумали дизайнеры и маркетологи WotC, в D&D будут играть десятки и сотни тысяч человек по всему миру — это раз. Те, кто в свое время не принял Третью редакцию (или же, скрипя зубами, смирился с ее существованием), встретят «Четверку» в штыки — это два. И — на русском языке новые «Подземелья и драконы» лучше не ждать — это неутешительное три.

Эльфийское лето

Осень — это начало не только учебного года, но и очередного блока **Magic The Gathering**. 29—30 сентября пройдет пре-релиз «большого» сета Lorwyn, который познакомит поклонников главной ККИ Земного шара с новыми картами, новыми стратегиями и новым миром.

Расширение будет представлено 301 картой, традиционными бустерами и 5 тематическими колодами (пятицветная, белая, черно-зеленая, черно-красная и бело-синяя). Будет впервые введен новый тип карт, представляющий самых могущественных существ в мультивселенной MTG — мироходцев (planeswalkers). Особенное значение приобретет подтип существ — от того, играете ли вы эльфами или боггартами, будет зависеть ваша стратегия.

Игровая вселенная «Лорвина» — это цветущий мир вечного лета, где живут безупречные и жестокие эльфы. Новеллизация сета рассказывают историю одного из эльфийских воинов, который потерял свои рога (а значит, перестал отвечать высоким стандартам совершенства) и пытается избежать смерти от рук своих соплеменников. Книжку купить можно уже сейчас, а свободная продажа самого сета начнется 12 октября.

Россыпью

...***Fantasy Flight Games*** выпускает настольную игру **Dust**. История Земли пошла по альтернативному пути после того, как в 1938 году немцы нашли остатки инопланетного звездолета... ● Стараниями той же компании настольной версией обзаведется фильм Роджера Земекиса «**Беовульф**», над которым работал и Нил Гейман... ● «Манчкин» приходит на Дикий Запад — ***Steve Jackson Games*** выпускает в октябре **The Good, the Bad, and the Munchkin**...

RusCon 2007

Россия, Московская область, Шишкин лес. Именно здесь 5—11 августа раскинулся палаточный лагерь поклонников «Звездного пути», которые приехали со всех концов России и ближнего зарубежья, чтобы увидеть старых друзей, завести новые знакомства, проверить себя на прочность в играх и, конечно же, почувствовать неповторимую атмосферу вселенной **Star Trek** — проще говоря, принять участие в седьмой всероссийской конвенции RusCon.

Седьмой слет треккеров можно назвать самым сплоченным из всех предыдущих. Несмотря на разницу возрастов и характеров, всю неделю конвенции ее участники вели себя как единая команда, помогая штабу и друг другу. Каждый вечер, собираясь вместе у большого костра, поклонники «Звездного пути» пели песни под гитару, рассказывали истории о том, что происходило с ними в течение года, вместе смотрели на звезды, а один раз — и на грозовое «шоу».

Организаторы постарались сделать программу конвенции максимально насыщенной, и им это удалось. Поиски флага, модульная игра, большая игра, личное первенство, пять семинаров по «Звездному пути», викторина по любимой саге и многое другое не дали участникам скучать. Необычным и веселым конкурсом стала постановка сказки «Три поросенка» в стиле Start Trek в различных жанрах, самым удачным из которых оказался триллер. А вечером, когда семинары заканчивались, треккеры смотрели любимые сериалы на большом экране прямо в лесу.

По традиции каждый год организаторы устраивают экскурсию в какой-либо музей, связанный с космосом. В этом году жертвой нашествия треккеров стал музей ракетно-космической корпорации «Энергия», находящийся на закрытой территории предприятия в городе Королеве. Так как большинство треккеров неплохо разбирается во всем, что связано с космосом, эта экскурсия стала не столько познавательной, сколько практической. В музее можно было не только посмотреть на копии первых космических спутников, спускаемых аппаратов и на отсеки станции «Мир», но и посидеть в «позе эмбриона» в одном из кресел спасательной капсулы.

Торты для банкетной ночи.

А самым ярким впечатлением от конвенции по праву можно назвать заключительный день. Сразу после обеда началась подготовка к банкетной ночи и церемонии закрытия. Одни трудились на кухне, занимаясь приготовлением блюд для банкета, другие облачались в костюмы и делали грим всем желающим. Вечером, когда уже стемнело, началась официальная часть: награждение организаторов, участников игр и конкурсов; заключительная речь капитана российского трек-клуба; торжественный спуск флага; салют на большой поляне; и конечно же, сам банкет. Наутро треккеры разъехались по родным городам, увозя с собой не только неповторимое ощущение праздника, но и уверенность в том, что восьмой конвенции быть.

Проектор помог и на семинарах.

Электрогенератор + ноутбук + проектор = Star Trek на свежем воздухе.

Памятные значки.

Ролевой календарь

КОНВЕНТ «ЗИЛАНТКОН 2007»

2—5 ноября ● Казань ● 3000 человек ● zilant.konvent.ru

«КАРАНТИН 3: ИМПЕРИЯ ЛЬДА»

16—18 ноября ● Москва ● 50 человек

«ФУТУРОМИКОН»

16 ноября — 9 декабря ● Москва ● 500 человек ● metarpg.allrpg.info

«ПЕРВЫЙ ШАШЛЫК: ЧУЖЕЗЕМЬЕ»

1—4 мая 2008 ● Московская область ● 100 человек

«ДЮНА»

19—22 июня 2008 ● Ленинградская область ● 200 человек ● community.livejournal.com/dune_2008/

ДРУГИЕ ИГРЫ

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.

ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

Тип игры: *Настольная викторина* • **Издатель:** *«Звезда»* • **Количество игроков:** *3—7* • **Длительность партии:** *1 час* • **Язык игры:** *Русский*

Пожалуй, нет ни одного популярного телешоу старше, а телешоу-долгожителя — популярнее, чем «Что? Где? Когда?». В народе складывают анекдоты про знатоков, «ЧГК» пародируют КВНщики, а фраза «Отвечает Александр Друзь», по данным ФСБ, произносится каждым вторым абитуриентом во время устных вступительных экзаменов. Возможно, ваш путь в знатоки начнется с настольной версии знаменитой игры.

Все настольные викторины похожи одна на другую. Для «Что? Где? Когда?» разработчики стремились отобрать из присланных телезрителями вопросов те, для правильного ответа на которые необходима не только эрудиция, но и смекалка, и умение работать в команде. Конечно, самым проницательным и начитанным игрокам подборка покажется несложной, но целевая аудитория игры окажется вполне довольной.

Итог: главный недостаток игры, как и любой викторины, — вопросы рано или поздно заканчиваются. Да и хрустальной совы не прилагается. Зато все остальное — улюлюкающий волчок, песочные часы — в комплекте.

Петр Тюленев

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

Тип игры: *Тактический экшен* • **Разработчик:** *Ubisoft Montreal, GRIN* • **Издатель в России:** *GFI, «Руссобит-М»* • **Платформы:** *PC, Xbox 360, PlayStation 3* • **Системные требования:** *P4-2,4 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 128 Mb (**желательно:** P4-3 GHz, 1,5 Gb RAM, видеокарта 256 Mb)* • **Сайт игры:** *ghostrecon.us.ubi.com/graw2*

Очередное похождение бравого американского спецназа за головами террористов и прочих ненадежных личностей. Действие разворачивается в Мексике спустя 48 часов после окончания сюжетной линии первой части. Вопреки всем нашим усилиям, стране грозит гражданская война. Митчелл сотоварищи должны урезонить пыл горячих мексиканских парней — проникнуть в тыл сопротивления и выполнить тысячу и одно дело, посильное лишь спецназу.

Хотя игра все так же гордо именуется «тактическим экшеном», уши (а также рога и копыта) консольного отрочества торчат отовсюду. Скорее ее можно назвать залихватским боевиком, где думать надо куда меньше, чем действовать, да и вообще голова нужна лишь как то самое место, к которому крепятся глаза (чтобы видеть все красоты от взрывов) и уши (чтобы слышать взрывы и вопли убиваемых).

Итог: в версии для PC игра еще как-то оправдывает наименование «тактический» (тут есть мало кому нужная карта и прочие «взрослые» излишества), а вот консольный вариант — это просто зрелищное рубилово. Но кто сказал, что это плохо?

Светлана Карачарова

ЛИНИЯ ФРОНТА. БЛИЖНИЙ ВОСТОК

Тип игры: *Стратегия, варгейм* • **Разработчик:** *Battlefront.com* • **Издатель в России:** *1С* • **Платформа:** *PC* • **Системные требования:** *P4-2 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb (**желательно:** P4-3 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb)* • **Сайт игры:** *battlefront.com/products/cmsf*

Мы уже столько раз бились на Курской дуге, высаживались в Нормандии, стояли под дулами «Катюш» и «Тигров», что можем рассказать о самых страшных моментах войны не заглядывая в учебник. То ли дело — Ближний Восток! Партизанская война, смертники-террористы — экзотика, как ни крути.

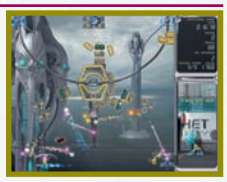
Сюжет игры предугадывается с полпинка — конечно же, это великий джихад арабских террористов против Запада. В эту немудреную оболочку завернут классический варгейм, где вам на руки будет выдано некоторое количество боевых единиц и пачка заданий. Играть можно как в реальном времени, так и «пошагово» — в этом режиме игрок отдает приказы, а затем в течение 60 секунд наблюдает за их исполнением. Миссии не очень длинны и редко занимают более часа, — правда, сначала придется потратить час-другой и изучить управление. Здесь оно не слишком дружелюбно.

Итог: неплохая картинка, не слишком избитая тема, мощный редактор — у игры есть все, чтобы заинтересовать заядлого «компьютерного вояку».

Светлана Карачарова

RICOCHET INFINITY

Тип игры: *Аркада* • **Разработчик:** *Reflexive Entertainment* • **Издатель:** *Reflexive Entertainment* • **Платформа:** *PC* • **Системные требования:** *P3-700 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 32 Mb (**желательно:** P3-1 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 64 Mb)* • **Сайт игры:** *ricochet-infinity.com*



Очередной выпуск любимой забавы малышей и офисных работников из линейки «рикошетов». Наверняка вы видели хотя бы одну инкарнацию этой простенькой, но захватывающей идеи: сверху по экрану у нас имеется «стена кирпичей», и игроку надлежит разбить ее при помощи шарика. Чтобы поймать шарик снизу и отразить его, по низу экрана ездит маленький кораблик. Игрок должен не пропускать шары и рассчитывать угол удара так, чтобы шар срикошетил в нужную сторону.

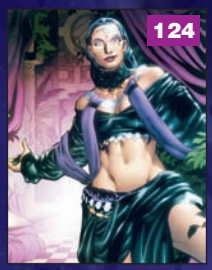
Впрочем, такого примитивного описания достойна лишь идея, а никак не ее современная реализация. Ricochet Infinity — это свыше 200 уровней, самые невероятные фигуры для «разбивания», десятки бонусов, несколько режимов совместного прохождения, а также ролики (!) и спецэффекты, которые и не снились аркадам такого уровня несколько лет назад. Минус во всей этой вакханалии красок только один: зачастую достаточно запустить шарик и полминуты просто любоваться, как он разносит уровень без всякого участия игрока.

Итог: идеальный убийца рабочего времени, зрелищный и яркий.

Светлана Карачарова

ВРАТА МИРОВ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ



Несмотря на расхожее мнение о том, что комиксов в нашей стране нет, рисованные истории в последние годы выпускаются у нас с завидной регулярностью. При этом каждый издатель, начиная выпуск очередной серии, громко заявляет: комиксы, вопреки стереотипу, умный и интересный жанр, в котором тоже есть свои шедевры. А на деле? Почему вместо творений Нила Геймана и Алана Мура мы получаем очередной выпуск «Человека-паука»? Где манга Хаяо Миядзаки и Киёхико Азумы? Когда, наконец, начнут выходить массовым тиражом отечественные работы? Этой темы мы коснулись не только в «Книжном ряду», где с прошлого номера печатаем обзоры комиксов, но и в интервью с **Александром Ремизовым**.

Побеседовать с художником, чьи работы регулярно появляются на страницах «МФ», — один из способов отметить 50 месяцев родного журнала. Юбилейную тему продолжает **«Доска почета»**. Михаил Попов составил совершенно хулиганскую десятку главных событий в истории «Мира фантастики». Думаю, она станет отличным подарком для тех, кто все лето тосковал по этой рубрике.

Обе статьи о фантастических вселенных на этот раз книжные. Дмитрий Злотницкий рассказывает о сериале Роберта Сальваторе **«Демонические войны»**, а также дает информационную сводку о деятельности Ночного дозора в **«Семи Королевствах»** Джорджа Мартина. На закуску — **«Бестиарий»** о тех, кто вполне может закусить вами, — оврах-людоедах.

Петр Тюленев, выпускающий редактор

Новости вселенных 116

Художники: *АЛЕКСАНДР РЕМИЗОВ* 118

«Демонические войны» 124

Доска почета:
10 ЗНАМЕНАТЕЛЬНЫХ СОБЫТИЙ В ИСТОРИИ «МФ» . . . 126

Семь Королевств: *НОЧНОЙ ДОЗОР* 132

Бестиарий: *ОГРЫ* 135

Фантастический информаторий 140

Дмитрий Злотницкий, Александр Натаров, Дмитрий Воронов

Трансформеры

TRANSFORMERS

Студия ***Paramount*** рассказала о DVD-издании полнометражных «**Трансформеров**» Испанцы смогут приобрести диск уже 22 ноября, англичане — 3 декабря, примерно в это же время выйдет американское издание. Дата выхода в России все еще неизвестна.

Блокбастер *Майкла Бэя* уже поставил ряд рекордов в прокате. В Малайзии он стал самым кассовым фильмом, а в Сингапуре — самым кассовым не-продолжением. На момент сдачи номера в печать фильм занял 26 место по сборам среди всех фильмов в США.

Журнал ***Toyfare*** опубликовал рейтинг 100 лучших игрушек всех времен. Из «Трансформеров» в первую двадцатку вошли *Masterpiece Megatron* и *Music Label Soundwave* (полноценный mp3-плеер), а первое место по праву занял *Masterpiece Convoy*.

«Войны зверей: Возвышение».

В октябре ***IDW Publishing*** выпустит третий номер серии «**Войны зверей: Возвышение**», второе переиздание британских «**Динобoтов**» и второе же «**Разрушение**». Также выйдут сборники классических комиксов (в третьем выпуске журнала «Трансформеры») и современных серий (в 500-страничном коллекционном издании). Самое же приятное — второй номер 48-страничной энциклопедии вселенной **Beast Wars**.

Takara Tomy начала переиздание классических игрушек 1984 года. В первую линейку **Encore** войдут такие легендарные персонажи, как Мегатрон, Оптимус Прайм, Старскрим и Саундвейв.

Боевой крейсер «Галактика»

BATTLESTAR GALACTICA

Издательство ***Dynamite Entertainment*** анонсировало выпуск комикса **Battlestar Galactica: Pegasus**. Читателей ждет новая встреча с коммандером Кейн и звездным крейсером «Пегас». Действие комикса развернется до нападения сайлонов на колонии.

Люси Лоулесс, исполнившая роль сайлонки Ди'Анны Бирс, вернется, по крайней мере, на два эпизода 4 сезона.

Сериал *Рональда Мура* четырежды номинирован на «*Эмми*».

Телефильм **Battlestar Galactica: Razor** выйдет в США на DVD 4 декабря.

Храм джедаев

STAR WARS

Стала известна истинная личность Дарта Крейта — главного злодея серии комиксов «**Наследие**». Им оказался А'Шарад Хетт, экс-джедай Старой Республики. Хетт вырос на Татуине среди тускенов, затем был принят в Орден и сражался в Войнах клонов. После «Мести ситхов» А'Шарад скрылся на родной планете и решил вести собственную войну против Палпатина, что постепенно привело его на путь Тьмы. Хетт изучил секреты ситхов и основал новый Темный орден, чтобы наконец навести порядок в далекой галактике. Хотя Дарт Крейн — человек, на момент действия комиксов ему уже перевалило за 180 лет. Молодость Хетта, как и К'Крукха — другого джедая Старой Республики, засветившегося в «Наследии», — описана в старых комиксах издательства ***Dark Horse***.

Выход книги *Мэтью Стовера* «**Люк Скайуокер и тени Мендора**» перенесен с февраля 2008 на осень будущего года.

Дэн Уоллес работает над атласом далекой галактики, куда войдут подробные описания всех известных планет и детализированные звездные карты. Книга ожидается будущим летом.

В ноябре появится в продаже **Knights of the Old Republic Handbook** — иллюстрированный путеводитель по серии комиксов, предваряющей события одноименной компьютерной игры.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ

...***Sci-Fi Channel*** не будет продлевать на второй сезон сериал **Dresden Files** по мотивам одноименного цикла *Джима Батчера*. Официальная причина закрытия — чрезмерная стоимость съемок... ● Незадолго до премьеры фильма «**Бэтмен: Темный рыцарь**» появится 6-серийный мультфильм о приключениях этого героя после событий картины «Бэтмен: Начало»... ● Продолжение сериала **Angel** в формате комиксов выйдет в издательстве ***IDW Publishing***. Создатель «Ангела» *Джосс Уэдон* выступит координатором серии из 12 выпусков... ● А для самого *Уэдона* главный проект на сегодня — телефильм «**Потрошитель**». Этот спин-офф сериала «**Баффи**» будет посвящен наставнику истребительницы вампиров Руперту Джайлзу... ● Ведущие англоязычные писатели, среди которых *Дэн Симмонс*, *Джордж Мартин*, *Тэд Уильямс* и *Майкл Муркок*, примут участие в сборнике «**Песни умирающей Земли**», действие которого развернется в мире *Джека Вэнса*... ● Незадолго до премьеры четвертого «**Индианы Джонса**» издательство ***Dark Horse*** запустит новую серию комиксов о похождениях легендарного археолога. Комиксы будут выходить раз в три месяца... ● В середине октября поступят в продажу бюсты героев комиксовой фэнтези-саги **ElfQuest**. Для начала будут выпущены скульптуры Рубаки, Литы и Звездочета... ● Издательство ***Wildstorm*** планирует начать осенью выпуск комиксов по MMORPG **World of Warcraft**... ● *Хелен Слейтер*, исполнявшая роль Супердевушки в одноименном кинофильме, появится в одном из эпизодов 7 сезона «**Смоллвиля**». В новом сезоне сыграет и *Дин Кейн*, снявшийся в роли Супермена в сериале «**Лоис и Кларк**». На сей раз ему достанется роль злодея... ● В конце сентября на DVD выходит мультфильм **Supermen: Doomsday**, события которого основаны на одном из самых популярных комиксов о Человеке из Стали — «**Смерть Супермена**»... ● Выход книги *Кевина Дж. Андерсона* «**Последние дни Криптона**» намечен в США на 1 ноября... ● Американская премьера 3 сезона сериала «**Сверхъестественное**» состоится 4 октября... ● ***Ubisoft Montreal*** разрабатывает видеоигру по мотивам популярного сериала «**Остаться в живых**». Выход игры на платформах *Xbox 360*, *PC* и *PlayStation 3* запланирован на первый квартал 2008-го...

MARVEL

В декабре стартует третья инкарнация мини-серии **Ultimates**, посвященной команде самых сильных героев **Marvel Ultimate Universe**. Запланировано только пять-шесть выпусков, но описанные в них события приведут к глобальным потрясениям во вселенной. А о прошлом мира поведает серия **Ultimate Origins**.

Основную вселенную **Marvel** по-прежнему сотрясает мировая война, развязанная вернувшимся из космоса Халком. В октябре главный сценарист кроссовера **World War Hulk** представит на суд публики несколько альтернативных вариантов космических приключений зеленого гиганта и расскажет, как они сказались бы на судьбе Земли.

Marvel создает супергероев уже более полувека. Одни популярны до сих пор, другие давно забыты. С легкой руки *Дж. Майкла Стражински* двенадцать забытых героев вернутся весной 2008-го в серии **The Twelve**.

К премьере фильма «**Железный человек**» будет приурочен выход мини-серии **Iron Man: Viva Las Vegas**, в которой заглавный герой вступит в схватку с ожившей статуей золотого дракона. Сюжет для комикса напишет режиссер фильма *Джон Фавро*, а художником выступит главный дизайнер *Ади Гранов*.

Герои умирают.

Семь Королевств

A GAME OF THRONES

В аргеймом по мотивам «Песни» займется компания ***Dark Sword Miniatures***. В первый сет, дата выхода которого не объявлена, войдут фигурки таких популярных персонажей, как Джон Сноу, Мелисандра и Сандор Клиган. Все миниатюры будут выполнены в масштабе 28 мм.

Энциклопедию **The World of Ice and Fire** проиллюстрируют *Джастин Свит* и *Тэд Нэсмит*. Первый известен как оформитель компьютерных игр, второй прославился иллюстрациями к «Властелину Колец».

Джордж Мартин признался, что очередная повесть о приключениях Дунка и Эгга готова на три четверти, но сейчас он приостановил работу над ней до тех пор, пока не закончит «Танец с драконами». Поделился Мартин и другими планами: окончив «Песнь», писатель выпустит еще несколько книг о Вестеросе. Также Мартин подумывает о приквеле «Грез Февра» и новой книге о приключениях Тафа.

В марте 2008-го выйдут первые статуэтки персонажей «Песни льда и пламени». Ограниченным тиражом (по 2500 экземпляров) выпустят фигурку Дейенерис, а также бюсты Неда Старка и Сандора Клигана.

А сейчас Мартин совместно с *Гарднером Дозуа* работает над антологией «**Воители**», выход которой намечен на конец 2008-го. *Робин Хобб* уже подтвердила, что напишет для сборника рассказ.

Молот войны

WARHAMMER

В середине сентября поступил в розничную продажу свежий кодекс космодесанта Хаоса, а вместе с ним и новый модельный ряд этой армии, в том числе несколько миниатюр Лордов Хаоса. Кодекс, посвященный демонам, запланирован на 2008-й.

Враги Империи рвутся в бой.

Не за горами и новая эльфийская армия. Кодекс и первые модели, наибольший интерес из которых представляют новые герои, появятся уже 5 ноября. Выход новинок продолжится весь месяц и завершится выпуском нового эльфийского дракона.

Games Workshop планирует изменить политику выпуска миниатюр. Львиная доля фигурок будет выходить в пластике, а металл останется исключительно для героев, да и то не всех.

Герои

HEROES

Сериал **«Герои»** удостоился 4 премий *Американской ассоциации телекритиков*, в том числе и как лучший сериал года. Кроме того, «Герои» получили 8 номинаций на «*Эмми*».

Премьера спин-оффа **«Герои: Истоки»** состоится в апреле 2008 после окончания основного сериала. Режиссером одного из шести эпизодов станет *Кевин Смит*.

Тим Сейл, рисовавший картины для Айзека Мендеса, сообщил, что, несмотря на гибель этого персонажа, он продолжит работу в сериале. Возможно, он будет рисовать для героя, овладевшего способностями Мендеса.

DC Comics выпустит сборник комиксов, появлявшихся на официальном сайте сериала. Над обложками антологии будут трудиться известные художники *Алекс Росс* и *Джим Ли*.

Компания ***Ubisoft*** получила права на создание компьютерной версии **«Героев»**. Появление игры ожидается не раньше конца 2008-го.

Создатель сериала *Тим Кринг* сообщил, что в новом сезоне нас ждет встреча с парой новых злодеев, на одного из которых намекала финальная серия первого сезона. Кринг также отметил, что новые злодеи будут еще более ужасающими, чем Сайлер.

Еще один новый персонаж — загадочная женщина Софи, работающая на организацию, которая занимается отслеживанием героев. Ее роль исполнит *Джессика Коллинс*.

Герои второго сезона.

«Удивлять самого себя»

Беседа с Александром Ремизовым

Вопреки обыкновению, мы не станем представлять нашего сегодняшнего собеседника. Он прекрасно известен всем постоянным читателям «Мира фантастики»: его работы вы можете видеть в каждом номере нашего журнала, а его юмористические комиксы по праву считаются украшением «Зоны развлечений». Итак, просим любить и жаловать — Александр Ремизов.

«Уникальная возможность экспериментировать»

Чем вы занимаетесь сегодня, знает любой читатель «Мира фантастики». А как складывался ваш путь художника до начала работы с нашим издательским домом?

Профессиональная карьера началась в 2002 году, когда пришлось оставить работу в метрополитене. Сотрудничал с журналами «Салон Аудио-Видео» и «Автозвук», красил картинки и делал 3D-коллажи в журнал «Спокойной ночи, малыши», фрилансил по мелочи, самообучался и искал знаний, писал сценарные наброски для так и не реализованных проектов.

Сейчас уже трудно представить «Мир фантастики» без ваших иллюстраций. Как началось ваше сотрудничество с журналом?

Станция метро закрыта на реконструкцию (для комикса «Человек из Бункера»).

Опыт работы в метрополитене дает о себе знать (для комикса «Человек из Бункера»).

Спасибо за добрые слова. Мне самому сейчас трудно представить себя без «Мира фантастики» — до того прикипел.

Однажды по секретным каналам — от известного художника Андрея Аёшина — получил информацию о том, что фантастический журнал хочет публиковать комикс в разделе юмора. Так сначала появился комикс, затем стали доверять иллюстрирование рассказов, потом появились иллюстрированные заставки к рубрикам и художественный образ главного редактора к вступительной статье. Расту вместе с журналом. Вернее — вместе с журналами. В других изданиях «ТехноМира» — «Игромании», «ЛКИ», Mobi — тоже иногда появляются мои иллюстрации.

Над каким разделом журнала вам интереснее всего работать?

Над комиксом, конечно. Здесь наибольший простор для эксперимента. Обкатать теорию комиксостроения, попробовать что-то новое из инструментов, из приемов. Жаль, что формат не позволяет экспериментов с жанром: одна страница — это только анекдот; но пытаюсь иногда, если тема позволяет, сделать что-нибудь поглубже анекдота. Но не сильно, чтоб народ не очень напрягался.

Один за всех и все за одного (для журнала Mobi).

Если сравнить ваши юмористические работы с серьезными, может показаться, что они нарисованы разными художниками. Сложно ли было овладеть сразу несколькими стилями рисования и тяжело ли переключаться с одного на другой?

Я стараюсь быть разным. Чтобы редакторам не нужно было искать других художников для обеспечения визуального разнообразия. Шутка.

Просто у меня есть уникальная возможность экспериментировать, и я ее использую. Знаете, как получается: сначала художник всеми силами стремится выработать свой уникальный стиль, а потом становится его заложником. Не у всех хватит мужества экспериментировать со стилем, когда он начинает приносить стабильные деньги. Так начинается самокопирование. Самого себя надо удивлять.

В каждом номере «МФ» одна страница отдана под ваш комикс. Расскажите, как вы над ним работаете? Что появляется раньше, визуальные образы или сценарий? Сколько времени уходит на полную проработку одного комикса?

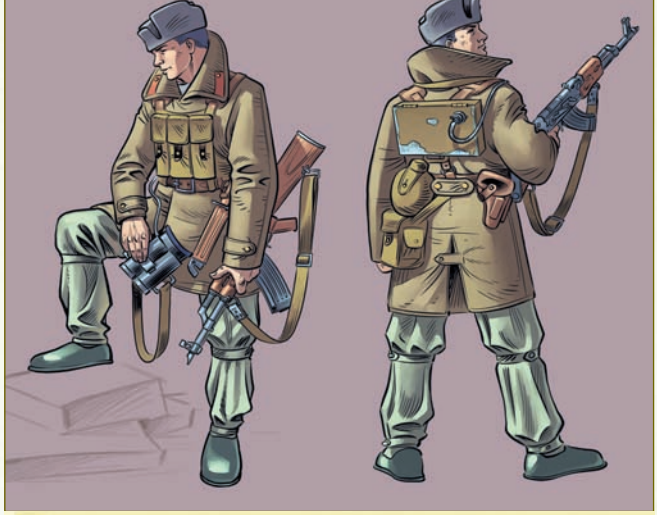
В большинстве случаев тему комикса определяет содержание планируемого номера. Редакторы дают мне либо список тем, либо одну центральную. Есть у меня особая тетрадочка, куда заносятся сценарные наброски для комиксов и карикатур. Так что после объявления темы первым делом «прочесывается» эта тетрадь. Если ничего подходящего в ней отыскать не удалось, начинается мозговой штурм. Сколько это может занять времени — непредсказуемо. Может, сразу — а может,

Досье: Александр Ремизов

Александр Ремизов родился, вырос и живет в Москве. После окончания средней школы работал установщиком декораций на Мосфильме. Затем судьба в образе Советской армии занесла Ремизова в Заполярье. Вернувшись на «гражданку», Александр работал машинистом в московском метро. С 2002 года начинает карьеру свободного художника, сотрудничает с журналами «Салон Аудио-Видео», «Автозвук», «Спокойной ночи, малыши», «Бумеранг», «Российский космос». Параллельно Александр работает в индустрии рекламы. А уже в 2003 году начинается плодотворное и регулярное сотрудничество с «Миром фантастики», а затем и с другими журналами ИД «ТехноМир».

Александр — постоянный участник фестивалей рисованных историй «КомМиссия», которые проходят в начале весны в Москве. А в любое время года познакомиться с работами Ремизова можно на сайтах ***m-files.metro.ru*** и ***atascomics.narod.ru***.

Весомый аргумент.

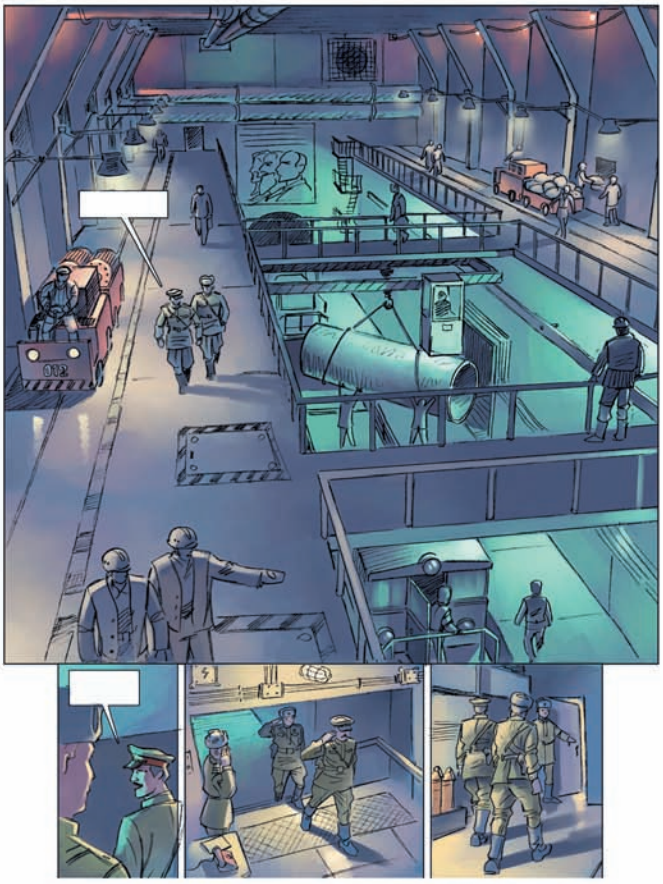


Создание героя (для комикса «Человек из Бункера»).

через несколько дней. Иногда рождается идея, которой тесно на одной-единственной полосе. Такие не режу, не уродую, а откладываю в сторонку. Может быть, пригодятся когда-нибудь. И думаю дальше.

Сырая идея редко идет сразу в дело. Всегда лучше, если есть время, чтобы идея дозрела. Потом наступает пора сбора материала. Если это известный персонаж, желательно сделать его похожим, подумать над местом действия, поискать детали. Интернет, книги — все идет в дело.

Дальше — черновая раскадровка. Как будет организовано движение истории из кадра в кадр, где и как расположатся персонажи, «пузыри» с текстом. Для читателя все должно быть понятно, плавно и естественно. Кто, что и в каком порядке сказал, куда пошел и откуда вышел. Это — основы искусства рисован-



С чего начинаются комиксы… (для комикса «Человек из Бункера»).

Не фантастикой единой…

ных историй. Потом черновик отрисовывается карандашом максимально детально, сканируется. И остальная работа идет на компьютере. Всего получается два-три дня на полосу без учета сценария.

Помимо работы в «ТехноМире», вы оформляете настольные игры и графические романы. Расскажите об этом поподробнее.

Было эпизодическое сотрудничество с издательством «Астрель» — подготовка контурных рисунков для нескольких настольных игр. Показалось интересно, особенно задания с юмором. Жаль, что это сотрудничество как-то свернулось.

Всегда хотелось делать то, что нравится больше всего, о чем постоянно думаю, в чем вижу единственно возможное средство самовыражения, — рисованные истории. К сожалению, не представилось ни одной значительной возможности. Издательства и журналы закрываются раньше, чем мне удается подписать контракт. В результате — несколько проектов в стадии от сюжетного наброска до сценария, несколько папок со набросками и раскадровками. Рисованные истории — это очень трудоемкое дело. Какие-то мелкие сюжетики еще можно писать «в стол», но большой проект так не делается. В перерывах между работой можно организовать это как хобби, но тогда создание альбома затянется на годы. А за пару лет изменятся и стиль, и мотивация. Серьезный проект может быть организован только по авансовой схеме, как это делается в странах с развитой индустрией рисованных историй

Жду, пока поменяется ветер, и учусь, тренируюсь, постигаю нелегкую науку рисованных историй. Иногда получается пристроить одну-две полосы-«короткометражки» в разные издания, но продолжаю мечтать о «полном метре».

Сколь велик ни был бы вклад Александра в развитие «МФ», этим отнюдь не ограничиваются его заслуги перед фантастикой и жанром рисованных историй. Пусть комиксы в нашей стране далеко не так популярны, как за рубежом, мы не могли не затронуть эту обширную тему более подробно.

«Рисованные истории — это не литература»

Считается, что комиксы — это легкий жанр для тех, кто не любит много читать. Но ведь есть и исключения вроде знаменитого Watchmen, завоевавшего в свое время «Хьюго». Как вы считаете, что может переменить отношение российских любителей фантастики к жанру графического романа?

Прежде всего — главный постулат: рисованные истории *очень разные.* Не менее разные, чем кинематограф. Говорить, что комиксы — это для слаборазвитых, такая же ошибка, как утверждать, будто комиксы — это исключительно для интеллектуалов. Если есть спрос — есть и предложение. Скотт Маклауд, автор и популяризатор искусства последовательных изображений, рекомендует отделить форму от содержания. В кувшин можно налить сок, а можно и коньяк. Форма никоим образом не определяет содержание. Все зависит только от автора и от аудитории.

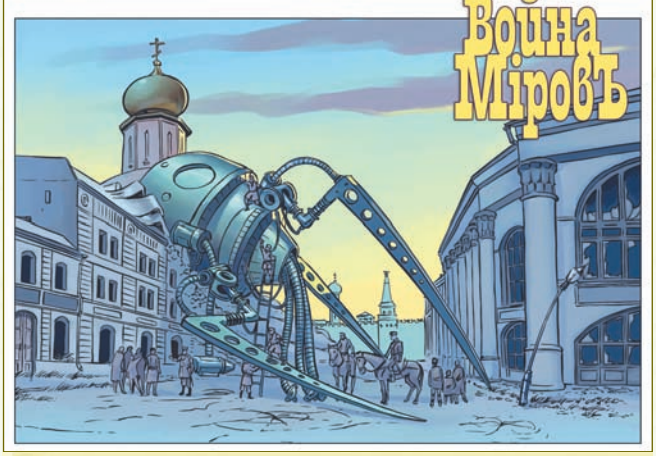
Пример с Watchmen очень показателен. Даже в Америке комиксу приходится доказывать, что он тоже искусство и не только для малышни. Есть десяток дежурных примеров с премиями и наградами, которые защитники комикса обычно с гордостью предъявляют маловерным. Еще говорят о том, что сценарии к комиксам пишут и Нил Гейман, и Майкл Стражински, а уж они-то — интеллектуалы высшей пробы.

Чтобы российские любители фантастики переменили свое полупрезрительное отношение к рисованным историям, они, во-первых, должны себе уяснить, что *рисованные истории — это не литература.* Это отдельный вид искусства, как кинематограф, изобразительное искусство, музыка, театр. Никто ведь не сравнивает театр и скульптуру. Они не конкуренты. Точно так же не могут быть конкурентами рисованные истории и литература.

Во-вторых, после осознания вышесказанного нужно прекратить требовать от рисованных историй того, чего они в принципе не могут. Нельзя пытаться *заменить* ими книгу. Текст в комиксах — вспомогательное средство. Кстати, отсюда вытекает мысль о том, что не стоит превращать литературные произведения в рисованные истории. Как правило, ни к чему хорошему это не приводит, зато укрепляет книголюбов в ненависти к комиксу.

В-третьих, нам нужен широкий выбор рисованных историй на русском языке. Иначе все разговоры о том, что комиксы —

На страницах комиксов есть место не только супергероям (для комикса «Человек из Бункера»).



Удастся ли рисованным историям подняться из пепла? (для рисованной истории «Война миров).

это не только микки-маусы для малышни, так и останутся разговорами. Читатель должен иметь возможность реально в этом убедиться. К огромнейшему сожалению, в настоящий момент убедить нечем. Все, что есть, — это одна-две полосы в разделе юмора глянцевых журналов. Может быть, полтора альбома в год крайне низким тиражом, пара конспиративных сборников. А в основном — детские журналы. Круг замкнулся.

Звучит пессимистично. Получается, будущего у комиксов в России нет? Или можно что-то сделать, чтобы исправить положение?

«Глобального» будущего нет. А «локальное» есть. Это значит, что каждый художник теоретически может устроить свою карьеру так, чтобы заниматься только рисованными историями. И даже зарабатывать на этом. Это зависит от очень многих факторов. В том числе и от удачи. Иногда даже не принимая во внимание профессиональные навыки. Каждый может найти свою нишу, особенно если он целеустремлен, трудоспособен и достаточно честолюбив. Но никогда в России не будет такого изобилия на рынке рисованных историй, как на Западе. Не будет специализированных магазинчиков, не будет секций в книжных, не будет издательств, специализирующихся на комиксах. Рисованные истории в России слишком долго запрягали. Их обошли другие способы проведения культурного досуга: возродившиеся кинотеатры, сериалы, компьютерные игры, интернет… Рисованная история в наших условиях не может с ними конкурировать. На Западе — может, там она издавна часть культуры; у нас — нет. Но это не пессимизм или кликушество, не призыв все бросить или не начинать. Тот, кто хочет заниматься этим делом, кто не мыслит других вариантов самовыражения и самореализации, — будет это делать несмотря ни на что. А если еще прокачать будущее. Без излишеств, но и без голодного урчания в животе.

«Лучше быть губернатором Калифорнии, чем президентом Австрии», — утверждает Арни.

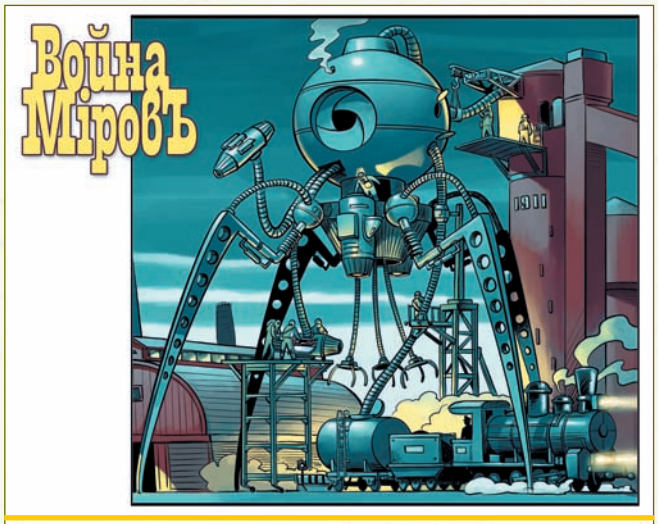
Возможно, это единственный случай, когда я искренне хочу оказаться неправым. Был бы только рад, если бы прогноз не сбылся.

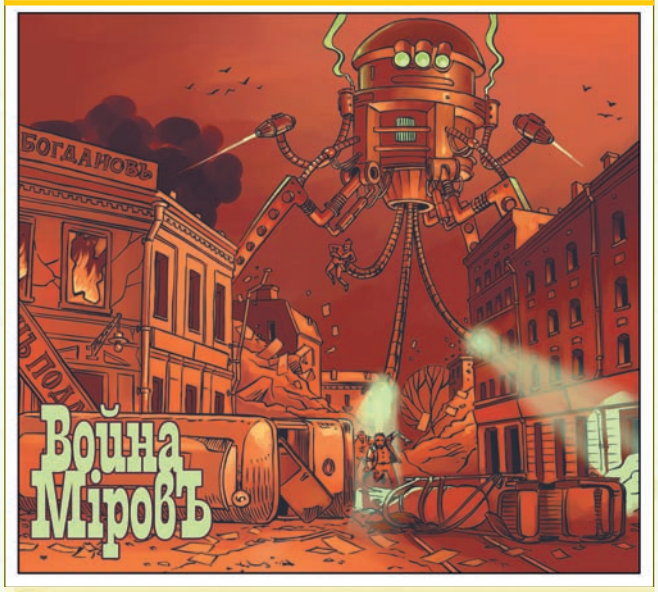
Что должно быть сделано — вопрос не к авторам. У нас нет рычагов для решения этой проблемы. Всё-таки авторы не должны этим заниматься, авторы должны творить. А вопрос популяризации — это занятие для издателей.

Сейчас многие комиксы благодаря экранизациям получают широкую известность. Вы наверняка следите за ними не только как зритель, но и как профессионал. Как бы вы оценили уровень современных кинокомиксов?

Если честно, кинокомиксы смотрю не из интереса. Мой интерес к рисованным историям пробудил увиденный в школьные годы французский журнал Pif. Там не было супергероев, а были приключения обычных людей, гораздо более близких и понятных. Так что супергеройская эстетика прошла мимо меня. К сожалению, с французским языком у подавляющей части населения нашей страны как-то не очень сложилось (и у меня в том числе), да и нет поддержки в виде мультиков и блокбастеров. Поэтому про французские достижения в области комикса известно узкому кругу специалистов.

Но дело в том, что драматургия кино и драматургия рисованных историй во многом схожи. Поэтому из любого фильма можно извлечь много полезного, если смотреть внимательно и анализировать увиденное. В этом смысле кинокомиксы тоже идут в дело. Абсолютно безотходное производство.





От статики к динамике (для рисованной истории «Война миров»).

а вот иллюстрация статична. Сильно ли это ограничивает возможность рассказать полноценную историю?

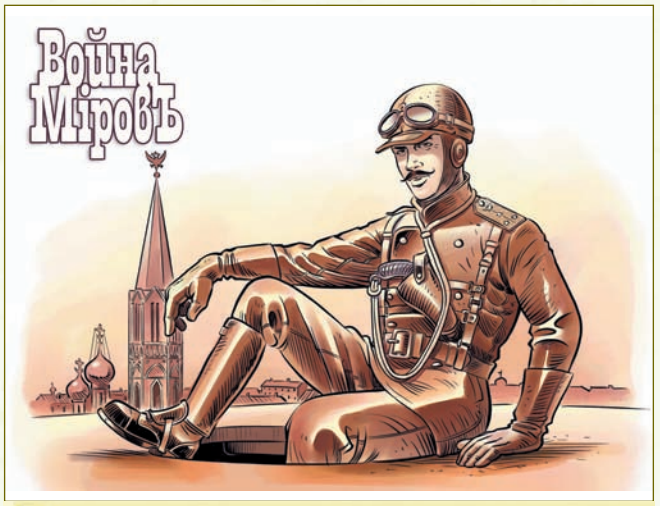
Для меня это невероятно сложная проблема. Суть, наверное, состоит в том, чтобы картинка не была фотоснимком. Событие на картинке должно длиться. Если у зрителя возникает ощущение продолжительности действия (раньше-сейчас-потом), значит, все скомпоновано удачно. Если не возникает, то картинка будет статичной. Этого относительно легко добиться в каждом отдельном кадре рисованной истории (благодаря специфическим особенностям этого вида искусства), но для иллюстраций полагаюсь на интуицию. Которая не всегда срабатывает безупречно.

Тем не менее Александру удается рассказывать нам яркие истории, сочетающие юмор и динамичность. Будь в нашей стране больше таких талантливых профессионалов, будущее фантастического комикса наверняка выглядело бы гораздо более светлым.

«Понять, как работают живые краски»

Около года назад «МФ» провел конкурс для молодых художников, и вы вошли в состав жюри. Как вы считаете, сильно ли такие конкурсы помогают тем, кто пробует силы в рисовании?

Думаю, что для новичков это чрезмерная нагрузка на нервную систему. Конкурс живо обсуждался на форуме, сколько там было нервных срывов — не счесть. Все-таки конкурс — это скорее экзамен. «Выставка достижений народного хозяйства». Вспышка, праздник. А учеба — это другое. Это день за днем, долго и нудно. Исправления, исправления, исправления. Прежде чем в конкурсе участвовать, человек должен себя спросить: рассчитал ли силы, как восприму поражение, что важнее получить — приз или удовольствие. Без этого, думаю, только нервы себе портить.



Комиксы гораздо глубже, чем могут показаться (для рисованной истории «Война миров»).

Вы и сами нередко участвуете в дискуссиях на форумах «МФ». Помогает ли подобная «обратная связь» в вашем творческом развитии?

Приятно, конечно, когда хвалят. Окрыляет. Спасибо всем читателям, кто поддерживает морально.

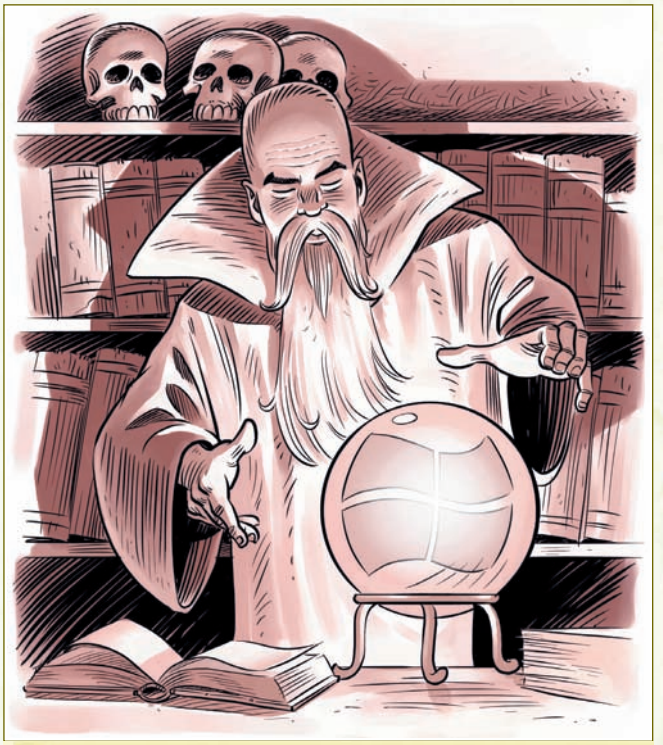
Но есть проблема. Не только у меня — у всех, кто занимается рисованными историями в России. Практически полное отсутствие профессиональной критики. Никто толком не знает, как это оценивать, по каким критериям. Что такое хорошо, а что такое плохо, как сказал классик. Действует абсолютно примитивная, субъективная и непрофессиональная система «нравится/не нравится». А без каких-то внятных критериев и без грамотных критиков развитие либо сильно тормозится, либо совсем невозможно.

Не могли бы вы по традиции дать несколько рекомендаций тем, кто еще только начинает рисовать?

ставления начинающим живописцам. А я обращусь к тем, кто хочет заняться рисованными историями. Главное — история и то, как она будет рассказана. Рисунок тоже важен, но не самодостаточен. Поэтому придется штудировать не только предметы по курсу живописи и рисунка, но и драматургию, и монтаж. Учиться придется всю жизнь, и к этому надо быть готовым.

Сейчас и большинство профессионалов, и почти все начинающие художники используют для рисования компьютер и планшет. Есть ли будущее у классического рисования — карандашом ли, красками ли? Как вы сами предпочитаете работать?

Начинающих художников я бы поостерег от компьютера. Профессиональные художественные программы предоставляют виртуальные заменители натуральных кистей, акварели, масла. Но для их грамотного использования надо бы сначала понять, как работают живые краски.



Компьютер не панацея ни для волшебника, ни для художника.

Я бы предпочел работать вживую — но на это нет ни времени, ни средств. Преимущества компьютерной живописи и графики очевидны: простота исправлений, отсутствие промежуточной обработки (сканирования и т. п.). А для коммерческих художников компьютер — это просто способ выжить в условиях перманентного дедлайна.

Ручная работа живыми инструментами всегда будет цениться гораздо выше компьютерной. Но для того, чтобы сохранить верность живой живописи, нужно жить в другом темпе. Неторопливом. В настоящее время для многих это непозволительная роскошь.

Но наброски, раскадровку и скетч под контур по-прежнему делаю только карандашом. Пусть хоть что-то живое остается.

И в заключение — пару слов для наших читателей…

Рисованные истории — это не недолитература. Они не ограничиваются супергероями и говорящими мышами. Дайте им шанс, и они вас приятно удивят.

Спасибо за внимание, и удачи!

И снова вопреки традиции мы не прощаемся с нашим собеседником. На страницах этого, как, впрочем, и любого другого выпуска «МФ» вы еще не раз сможете полюбоваться на веселые и серьезные, фантастические и фэнтезийные — в общем, самые разные по духу, но всегда великолепные по стилю рисунки Александра Ремизова.

Дмитрий Злотницкий

СНОВА В БОЙ!

«ДЕМОНИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ» РОБЕРТА САЛЬВАТОРЕ

Не будь побежден злом, но побеждай зло добром.
Апостол Павел

Роберт Сальваторе — один из самых плодовитых авторов современного фэнтези. Помимо бесконечного цикла о Темном эльфе, писатель приложил руку к нескольким межавторским проектам, играм и комиксам. Ломая распространенное представление о себе как о ремесленнике-новеллизаторе, Сальваторе создал несколько сольных циклов, самый заметный из них — «Демонические войны». Впрочем, пусть ему и удалось доказать, что он умеет создавать собственные миры, поднять планку качества у фантаста не получилось и в авторской вселенной.

- **НАЗВАНИЕ МИРА:** *Корона*
- **НАЗВАНИЕ ЦИКЛА КНИГ:** *«Демонические войны»*
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** *1997 год нашей эры*
- **СОЗДАТЕЛЬ:** *Роберт Сальваторе*
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** *Литература*
- **ВОПЛОЩЕНИЯ:** *Комиксы, настольная ролевая игра*

Назло оригиналам

Добро пожаловать в новый мир Роберта Сальваторе!

Даже рассказывая о приключениях новых героев в новом мире, Сальваторе остается весьма и весьма узнаваемым. Приняв предложение издательства Del Rey создать оригинальный цикл эпического фэнтези, писатель пошел по проторенной «Темным эльфом» дорожке.

Открылась серия романом «Демон пробуждается», завязкой которого стало... правильно, пробуждение демона. Восставший после векового сна демон-дактиль мечтает то ли завладеть миром, то ли уничтожить его. На стороне зла — многочисленные армии туповатых гоблинов. Надежды добра возложены на парня Элбрайна, чья деревня была разрушена, а сам будущий спаситель был подобран и обучен вымирающими эльфами. Герой не может быть один, поэтому в книге наличествует его возлюбленная Пони и двое напарников — монах-волшебник да кентавр. Последние, разумеется, должны благородно погибнуть за друзей — чтобы не отнимать у них кусочки славы.

И в книгах о Дзирте, и в «Демонических войнах» Сальваторе использует один и тот же прием — «дневниковые» записи центральных персонажей, предваряющие отдельные части.

Герои «Демонических войн» традиционны для писателя: они статичны, а их характеры больше напоминают заложенные при рождении программы, чем живые личности. Впрочем, от персонажей, которые львиную долю своего «экранного» времени тратят на бои с мелкими прихвостнями главного злодея, чтобы скоротать время перед эпической финальной битвой, большего и не требуется.

Мир Короны, где разворачивается действие, тоже ничего особенного собой не представляет. Упоминания заслуживает лишь пара деталей. Во-первых, местная церковь, которая по организации напоминает христианские монашеские ордена, вот только местные священники меньше интересуются моральным обликом паствы, и больше — магией, доступной только им из-за монополии на особые камни. Во-вторых, местные гномы — «красные шапки», — предпочитающие не копать руду, как их собратья в других мирах, а разбойничать и наводить страх на людей. В остальном все более-менее привычно: мелкие феодальные государства, страдания простого народа, прячущиеся в лесах надменные эльфы... А главной отличительной чертой можно назвать почти непроизносимые имена персонажей.

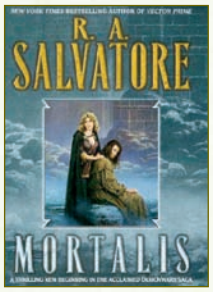
В России «Демонические войны» выдержали два издания: сначала в серии «Меч и магия», а потом — в персональном оформлении.

Два последующих романа — «Дух демона» и «Демон-апостол» — несколько поинтереснее первого. Здесь по крайней мере есть некоторая неоднозначность персонажей, хотя смачных злодеев вроде Энтрери или Джарлакса автор придумать не удосужился. Однако теперь демону, который и не думал погибать окончательно, приходится действовать опосредованно, исподволь овладевая сознанием людей. Так зло перестает быть чудовищем, которое достаточно физически уничтожить, и переносится в плоскость внутренней борьбы героев. Впрочем, сражений с привычными монстрами тоже предостаточно. Заканчивает-

Горы, леса, острова — в области географии Сальваторе тоже ничего нового не придумал.

варушкой, вот только погибает в ней не на удивление живучий демон, а сам Элбрайн — разумеется, смертью храбрых.

Смерти вопреки



Конечно, на такой ноте заканчивать эпическую историю не следует. Сальваторе продолжил цикл довольно-таки противоречивым романом «Проклятие демона».

В комиксах Корона приобретает восточный колорит.

самостоятельной ценности, будучи «мостиком» между двумя трилогиями «Демонических войн». Автор знакомит нас с новыми персонажами, в первую очередь, с отпрыском главных героев первой трилогии Эйдрином, из которого тоже собираются сделать борца со злом.

Во-вторых, в отличие от прочих книг Сальваторе, «Проклятие демона» посвящено не истреблению врагов рода человеческого, а внутреннему миру Пони, потерявшей мужа. Немало страниц занимают политические и церковные интриги, хотя порой их простота и наивность поражает.

Впрочем, можно сказать, что «Демонические войны» обрели второе дыхание, и четвертый роман стал своего рода шагом вперед для писателя. Видно, что Сальваторе, как говорится, вложил в книгу душу. Искренность писателя хоть и не искупает недостатки книги, но позволяет закрыть на них глаза и поглубже окунуться в мир Короны.

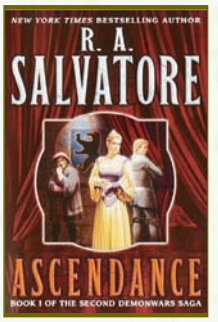
До конца

Во второй трилогии Роберт снова не остановился на достигнутом. Он воспользовался достаточно распространенным, но от этого не менее действенным приемом. Новый виток «Демонических войн» открылся переходом априори положительного героя Эйдрина на «темную сторону». Преображению и первым шагам юноши по скользкому пути посвящен роман «Восхождение самозваного принца».

Идея заставить близких людей бороться друг против друга не блещет оригинальностью, но на фоне остальных сюжетных хо-

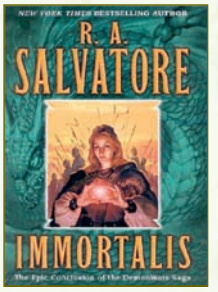
Основной цикл

- Демон пробуждается (The Demon Awakens, 1997)
- Дух демона (The Demon Spirit, 1998)
- Демон-апостол (The Demon Apostle, 1999)
- Проклятие демона (Mortalis, 2000)
- Восхождение самозваного принца (Ascendance, 2001)
- Тогайский дракон (Transcendence, 2002)
- Последняя битва (Immortalis, 2003)



дов Сальваторе ее нельзя не отметить. Продолжение оказалось посильнее первых книг, да и развитие сюжета перестало быть настолько прямолинейным, как прежде.

Во втором томе трилогии писатель не стал растекаться мыслью по древу, описывая, каким нехорошим стал Эйдрин, а переключился на других героев и рассказал почти независимую от основного цикла историю. Сальваторе расширил границы мира, сделав его более живым: ведь исходя из предыдущих частей, можно было сделать вывод, будто все происходящее в Короне вращается вокруг десятка персонажей.



В заключительной книге, как и полагается, писатель сводит все сюжетные линии предыдущих романов. И получается это у него, надо признать, неплохо: мать и сын оказываются по разные стороны баррикад, все воюют против всех, Эйдрин последовательно уничтожает врагов и подталкивает мир к краю бездны, но под конец осознает глубину своих заблуждений, раскаивается и вместе с матерью одерживает победу над демоническим злом. Море трупов, мир в руинах, зло поставлено на колени и безжалостно добито — типичный конец традиционного профессионально написанного цикла.

●●●

Впрочем, несмотря на банальность сериала, читать «Демонические войны» вполне можно — если вам нравится легкое приключенческое фэнтези о борьбе добра со злом, максимум боев и минимум размышлений. Циклу далеко до лучших образцов фэнтези, но в своей весовой категории — коммерческого развлекательного чтива — он не уступит большинству конкурентов, а значит, со своей задачей Сальваторе в очередной раз справился.

Корона расширяется

Роберт Сальваторе утверждает, что создавал мир Короны в расчете на то, что в будущем вселенная станет полноценным мультимедийным проектом наподобие «Саги о Копье» или «Забытых королевств». В некоторой мере расчет писателя оправдался. Завершив семикнижие, Сальваторе написал сценарий для комиксов **Trial by Fire** (2003) и **Eye for Eye** (2004, соавтор Скотт Чинчин). Эти рисованные истории вместе с романом «**Разбойник**» (The Highwayman, 2004) рассказывают о Короне до Демонических войн.

В 2004 году компания ***Fast Forward Entertainment*** выпустила d20-совместимую настольную ролевую игру по «Демоническим войнам». Увидело свет еще три книги серии, а затем разработчик почил в бозе.

Наконец, в прошлом году издательство ***Devil's Due*** договорилось с Сальваторе о переносе всего семикнижия в комиксовый формат. Уже вышло три выпуска по роману «Демон пробуждается».

Ролевая игра и комикс — программа-минимум для мультимедийного проекта.

ВСПОМНИТЬ ВСЁ

10 ЗНАМЕНАТЕЛЬНЫХ СОБЫТИЙ В ИСТОРИИ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

__Лиза:__ Главное событие в истории Америки — путешествие корабля «Мэйфлауэр».
__Барт:__ А, да. Он привез сюда проституток.
__Лиза:__ Не проституток! Протестантов!
Симпсоны (17:8)

«**Мир фантастики**» (от старорусского «Вселенная неправды») — преступная организация, финансировавшая истребление деревьев ради бумаги в начале 21 века. С 2003 по 2100 гг. штаб-квартира «МФ» находилась в г. Москва (ныне — территория ансамбля памятников истории и культуры народов Кавказа). С момента основания «МФ» издавал ежемесячный журнал, ошибочно принимаемый сегодняшними археологами за вестник психиатрии. До 2022 года журнал выходил в вульгарно-ярком, кричаще-разноцветном бумажном исполнении, после обвала цен на нефть — в рулонах и без картинок, а после нанотехнологической революции 2057 года — в таблетках (кино-музыкальные рубрики, юмор) и клизмах (критические статьи). В день выхода 666 номера журнала над Москвой открылся огненный портал и редакцию «МФ» в полном составе засосало на Фобос*.

Стоимость 1 номера журнала в ранние годы его существования составляла около 200 рублей (по современному курсу российской валюты — 5 юаней). После ядерной войны 2079 года за него давали три патрона и крысу на веревочке.

В разное время главными редакторами журнала были: Николай Пегасов, замороженная голова Николая Пегасова, а после глобального потепления — электронная копия интеллекта замороженной головы Николая Пегасова. Критики отмечали улучшение качества журнала с каждой сменой главного редактора.

Энциклопедия «Автостопом по Галактике», том 2406, файл «Мифы и легенды планеты Земля»

*Спутник Марса, см. также историю возникновения поговорки «Добрые журналисты попадают в лучший мир, а злые — в «Мир фантастики».

Тему сегодняшней статьи предложил наш постоянный читатель — Михаил Попов из города, который вы вряд ли сможете найти на карте. В интернете Михаил фигурирует под ником, который вам ничего не скажет. Михаил нигде не учится, увлекается коллекционированием денег, подозрительно относится к живым людям и зарабатывает себе на жизнь придумыванием тем для рубрики «Доска почета».

ВРАТА МИРОВ ДОСКА ПОЧЕТА

*В начале было слово, и слово было **«БУМ!»**. О том, что из этого получилось, люди спорят до сих пор. Согласно современным научным парадигмам, Big Bang вначале произошел в космосе, потом — у обезьян на пальме, и через это на свет появились люди. Поклонники старого доброго мракобесия считают, что вначале был «Шлеп» из глины, затем «Хрусь — Аааа! Ты чего творишь?!» из-за ребра, а дальше появилась женщина и, как всегда, все испортила. С тех пор так и повелось. Чего еще можно ждать от мира, где сперва были созданы «скоты и гады всякие», а затем в эту теплую компанию запустили человека?*

Что это было? Рождение Вселенной.

К кому предъявлять претензии: креационистам — в любую сторону (с тех пор, как было доказано, что бога на облаках нет). Рационалистам — в любую сторону (после кремации Эйнштейна — а именно с него началось построение современной модели вселенной — пепел был развеян по ветру).

Мнение эксперта: «Есть теория, согласно которой в том случае, если кто-то точно выяснит, для чего и зачем появилась Вселенная, она тут же исчезнет и ее заменит нечто другое, еще более бессмысленное и необъяснимое. Есть другая теория, согласно которой это уже произошло.» (Дуглас Адамс, «Ресторан на краю Вселенной»).

Это должен знать каждый: вселенная возникла около 14 миллиардов лет назад из сингулярного состояния, когда материя имела бесконечную плотность и бесконечную температуру. Сингулярность можно наглядно объяснить, сказав, что взрыв произошел не в какой-то одной точке пространства, а одновременно везде. Звезды начали сиять примерно через 200 миллионов лет после взрыва. С тех пор вселенная непрерывно расширяется. Некоторые удаленные галактики могут двигаться быстрее скорости света. Это не противоречит теории Эйнштейна, так как речь идет не о движении в пространстве, а о расширении самого пространства. Догнать такие галактики, не имея двигателя, искривляющего пространство, невозможно. Гул Большого взрыва для человека напоминал гул самолета. По расчетам ученых, усредненный цвет Вселенной — бежевый. Она состоит из 4% обычной материи, 25% темной материи и 73% темной энергии. В переводе на русский это означает, что черная одежда никогда не выйдет из моды.

Почему 10 место: если бы мир так и не появился, то это была бы самая настоящая фантастика. Название нашего журнала в таком случае звучало бы очень глупо: «... фантастики». А много ли на свете трехбуквенных слов, которые можно поставить вместо многоточия и не краснеть после этого перед читателями?

В обращении к американскому народу Джордж Буш заявил, что Вселенная была создана в результате террористического акта. Для увеличения поражающей силы она была начинена звездочками и шариками. Личность организатора устанавливается. Папа Римский, подозреваемый в сообщничестве, арестован и дает показания.

весите на итальянские обои по 30 евро за погонный метр, но выкинуть это тоже жалко? Где в журнале чаще всего можно увидеть картинки из аниме или кинофильмов? Что вкладывают в номер то сразу по два экземпляра, то вообще ни одного?

Что это было? Увеличение постера до формата А2.

К кому предъявлять претензии: типография UAB Spaudos Konturai Ltd., Литва.

Мнение эксперта: «Плакат — паспорт для людей податного сословия» (Толковый словарь живого великорусского языка Владимира Даля).

Времена и нравы: один читатель требует обнаженную эльфийку с большими органами, которыми, согласно поговорке, любят женщины; другой хочет смотреть на голого варвара с депиляцией по всему телу, а третьему извращенцу вообще подавай Эйнштейна, призывно машущего языком. Кто-то мечтает повесить на стену летающую тарелку с подписью I want to believe, кто-то требует опубликовать статью о вуду и постер с фотографиями редакторов журнала. Мы не всегда можем напечатать нужную вам картинку, но в марте 2004 года редакция увеличила размер постера, который наконец-то стал вкладываться, а не подшиваться в журнал.

Почему 9 место: постер формата А2 — самая малоинформативная и бесполезная часть «МФ», вместо которой можно было бы добавить четыре полосы, провести конкурс с призами, напечатать выкройки эльфийской одежды и чертежи «Звезды смерти».

Бабочка — самый страшный монстр на свете. Объединяет в себе черты слона (хобот), рептилии (чешуйки на крыльях) и женщины (некоторые виды бабочек любят шубы). Изучая бабочек, древние китайцы сделали открытие: оказывается, тутовый шелкопряд, взмахнувший крыльями где-нибудь над Запретным городом, в итоге может стать вашей пижамой.

Что это было? Взмах крыла бабочки

К кому предъявлять претензии: к гусенице.

Мнение эксперта: «Бабочка, взмахивающая крыльями в Айове, может вызвать лавину эффектов, которые могут достигнуть высшей точки в дождливый сезон в Индонезии» (Эдвард Лоренц).

Битва за будущее: теория хаоса утверждает, что взмах крыла бабочки где-нибудь в Бразилии рано или поздно может привести к исчезновению журнала «Мир фантастики» (или, по крайней мере, некоторых его статей). Мы относимся к данному вопросу очень серьезно, поэтому месяц назад каждому сотруднику «МФ» был выдан сачок, набор булавок и пузырек с эфиром. Если наши действия изменят историю человеческой расы и завтра к вам в комнату заглянут разумные тараканы — обязательно расскажите нам об этом по электронной почте.

Почему 8 место: с этими бабочками «Мир фантастики» может влипнуть в историю [redacted] в результате трагических событий октября 2007 года вся планета оказалась [redacted] теперь наша, жалкие ничтожные людишки!

Бабочка из фильма «И грянул гром». После такого происшествия из названия «Мира фантастики» может исчезнуть первое слово, второе склониться в именительном падеже, а первые три буквы станут заглавными и латинскими. Больше ничего не изменится.

7 МЕСТО

Война фэнтези

альманах добровольного пожарного общества. На обложке был изображен постаревший Маугли с Багирой, а сверху шла надпись, ради которой кто-то не поленился сосчитать произведения, упоминаемые в журнале хотя бы одним словом (в результате вышло: «Более 50 книг, 15 фильмов и 30 игр»). Пораскинув мозгами, продавцы в киосках поставили этот русский «Локус» между «Игроманией» и «Мурзилкой». Будете покупать следующий номер — передайте продавцу от нас привет.

Что это было? Выход первого номера «МФ».

К кому предъявлять претензии: к Иоганну Гуттенбергу и Ивану Федорову.

Пальма первенства: первый в мире журнал уже был фантастическим — «Журнал ученых» (Journal des scavans, 1665). 12-страничное издание сообщало о новых книгах, опытах по химии и физике, а также замечательных явлениях природы — кометах, уродах и т. п.

Давным-давно, в далекой-далекой редакции: 76 страниц, 3 рассказа (распределены по всему журналу), кое-где попадается компакт-диск. Постер намертво прикреплен к журналу — чтобы вынуть его, приходилось потрошить весь «МФ», после чего можно было повесить плакат на стену и любоваться дырками от подшивочных скрепок. Еще не придуманы «Арсенал», «Фантастические жанры», «Доска почета», «Мастер-класс», «Трибуна», новинки музыки и DVD, «Аниме», «Если бы», «Эволюция» и «Сумма технологии». Некоторые статьи, по впечатлению ненезависимого читателя, написаны учениками 5-го класса школы. Зато на обложку с шедевром Джеффа Изли деньги нашлись.

Почему 7 место: первый блин, редакция в коме, верстальщики пахнут горелым вазелином, из рекламного отдела доносятся похоронные вальсы Шопена, бухгалтер подсчитывает стоимость собственной почки на черном рынке, на табличке двери главного редактора кто-то стер должность и написал годы жизни. И такое, представьте себе, творится после сдачи номера каждый месяц вот уже четыре года подряд!

Цитата номера: «Ложка, вилка, нож, кувалда и все остальное — лишь инструменты человеческой воли» (Антон Карелин, статья «Споря с Оракулом»).

Очередь за первым номером «Мира фантастики».

6 МЕСТО

ввв.мирф.ру

Когда переехали — помним. Наверное, трезвые были. Наш адрес — не дом и не улица. Наш адрес найдете вы в «мыле»: pochta, животное, анаграмма firm.ru. Даешь интернет, ня!

Что это было? Открытие сайта «Мира фантастики» 25 июня 2004 года.

К кому предъявлять претензии: к первому искусственному спутнику Земли*.

Что было раньше: страница «Мира фантастики» ютилась на сайте «Игромании». Дизайн у нее был примерно как у порносайта. Большинство посетителей заходили к нам по ошибке: набирали в поисковике «teenage, животные, даст ист фантастиш» и получали ссылку на страницу о черепашках-ниндзя.

В сетях паутины: вначале сайт был пуст и помпезен, как золотой оклад для иконы. Люди заходили на него исключительно ради того, чтобы узнать дату выхода очередного номера «МФ». Постепенно на ***www.mirf.ru*** стали выкладываться электронные версии опубликованных статей и интервью. Всего за несколько лет сайт «МФ» стал одним из крупнейших фантастических ресурсов рунета. Он регулярно подвергается атакам хакеров, что говорит о его популярности гораздо красноречивее индексации в поисковиках. Заходите на ***mirf.ru*** и убедитесь, что на нем тонны информации, которая никогда не публиковалась в журнале.

Почему 6 место: чтобы попасть в мир фантастики, вам вовсе не обязательно тратить деньги на журнал. В его электронной версии вы найдете большинство из ранее опубликованных текстов. Правда, к моменту электронной публикации тексты устареют на 3-4 месяца. А если чего-то не обнаружилось, всегда можно купить прошлые номера в виде PDF-файлов на ***www.publicant.ru*** по смешной цене в 27 рублей.

* Американская военщина настолько испугалась «Спутника», что создала научное агентство ARPA, в рамках которого был запущен ARPANET — предтеча интернета

Жил-был художник один

ным. Однажды в октябре 2004 года мы случайно заперли нашего художника в офисе на выходные, а он вместо того, чтобы кричать: «Я вижу мир иначе!» и рисовать портрет Петра Тюленева на льдине у китобойного судна, нашел цветные фломастеры и надругался над свежим номером журнала.

Что это было? Смена дизайна в октябре 2004 года.

К кому предъявлять претензии: к Александру Ремизову (художник) и Роману Грыныхе (дизайнер).

Умная мысль: дизайн — это как секс в ванной. Если ты ничего не знаешь про секс, то тебе не поможет даже то, что ты отлично разбираешься в ванных.

Маленькая оговорка: строго говоря, облик журнала менялся дважды. В апреле 2004 сменилась обложка и дизайн страниц, а в октябре на них появились первые хединги* от Александра Ремизова — и последовал очередной редизайн всего журнала. Отдельные дизайнерские решения сохраняются в «МФ» до сих пор.

Почему 5 место: яркие, «сюжетные» и веселые иллюстрации Александра стали визитной карточкой «МФ». Берегите старые номера журнала. Возможно, вам удастся получить на них Сашин автограф, и через 20 лет номер будет стоить в 2000 раз дороже.

*Цветные рисунки вверху страницы, на которых написано название рубрик журнала.

Ди Ай Эс Си Оу

Тяжело быть диском. Никто не верит, что ты — малолетка 1995 года рождения. Каждый норовит раскрутить тебя на пару часов, поразвлекаться и бросить. А ведь диск — личность яркая и многослойная. Стороны у него две, но дырка только одна. С марта 2005 года «Мир фантастики» выпускает DVD-приложение, способное удовлетворить читателей любого пола. Кто сказал «сутенерство»? Мы лишь помогаем дискам и людям обрести друг друга!

Что это было? Замена CD на DVD с фильмом (последний CD вышел в марте 2007-го).

К кому предъявлять претензии: к Ивану Шелуханову, главному дискоболу «МФ».

Кручу-верчу: в 2003 году передача MythBusters проверила миф о дисках, взрывающихся в высокоскоростных дисководах. На 8000 об/мин они действительно разлетались вдребезги, но предельные скорости обычных приводов гораздо ниже.

Суровая правда: периодически читатели пишут нам: «Вылажите, плиз, Терминатора 4 на диск, а еще Гари Потера в смешном пиреводе Гремлина!». Такие письма мы очень любим и не хотим их лишаться, поэтому нарочно выбираем какое-нибудь дешевое аниме или фильмы, забытые еще в эпоху видеокассет. Также нас часто спрашивают про новую оболочку диска. Да зачем они вам, эти ролики? Ведь DVD собирается задолго до выхода журнала. Когда вы его купите, ролики уже устареют.

Почему 4 место: вы переплачиваете несколько десятков рублей за диск с абсолютно ненужным вам фильмом, а мы на эти деньги снимаем стресс и шлем вам лучи доброты. Не верите? Можете послушать, как редакция «МФ» «гудит» на корпоративе и чокается за ваше здоровье. Эти звуки раздаются при каждом запуске диска в DVD-проигрывателе.

Первый DVD и последний CD журнала.

Все эти фильмы были на DVD «МФ».

3 МЕСТО

Опять 35

мость номера на 10 рублей, чтобы купить кому-нибудь в редакции новый автомобиль. После этого кто-то еще будет спорить, что нашей жизнью правят цифры?

Что это было? Увеличение тиража до 35500 экземпляров.

К кому предъявлять претензии: к читателям.

Цифры и аббревиатуры: не в тираже счастье. Работники издания, выпускаемого в количестве 35000 экземпляров, ничуть не счастливее работников издания с тиражом в 36000. Тридцать пять с половиной тысяч — это меньше, чем нам хотелось бы, но повода для комплексов нет. Если кто-то хочет читать журнал «МФ» с запредельным тиражом — пускай покупает «Мой футбол» или «Мировой футбол» с общим выпуском свыше ста тысяч экземпляров.

Почему 3 место: тираж — показатель не только успешности, но и честности издания. Если в журнале написано: «Тираж 500000 экз.», но его не найти ни в одном киоске — перед нами типичный случай «художественного преувеличения» из расчета на то, что рекламодатель — дурак. Зачем нам столь явный обман? Мы же всегда можем заработать деньги на рекламе плохих фильмов и игр!

1 журнал весит около 380 г. Весь тираж МФ весит 13,5 тонн. При цене около 2000 рублей за тонну бумаги его можно продать за 27000 рублей. Однако в розничной продаже тираж стоит более 7 миллионов. Спрашивается — за что мы переплачиваем 26300%?

2 МЕСТО

Чаша Грааля

Собрался как-то богатырь Микулай Селиянович Конекрылов в стольный град Киев, повстречался с иноземными ходоками и привез с собой сувенирную рюмку на 3 литра живой воды.

Что это было? Получение награды ESFS.

К кому предъявлять претензии: к европейским любителям фантастики.

Как вы яхту назовете: «Еврокон» часто проводится в городах с очень сомнительными названиями: от Гренобля, звучащего как гламурное ругательство, до Мёнхенгладбаха, похожего на набор букв из таблицы для проверки зрения. В следующем году он пройдет в Москве, название которой в переводе со старославянского, возможно, означает «промозглое болото».

Награда нашла героя: 15 апреля 2006 года после голосования делегаций 22 стран Европейское общество научной фантастики наградило «МФ» званием «Лучший фантастический журнал». На соискание награды «МФ» был выдвинут Великобританией и Россией. Другие претенденты: Fantazia (Словакия), Robot (Италия), Vayaniya (Болгария), Fiction.ro (Румыния) и Pevnost (Чехия).

Почему 2 место: мы не тщеславны, но скромность в сегодняшние дни равноценна убытку. «Мир фантастики» был признан лучшим фантастическим журналом Европы 2006 года. А это значит, что вы держите в руках лучшую периодику подобного рода, которую только можно найти в самой благополучной части Старого Света.

2003-2007
ПЯТЬДЕСЯТ НОМЕРОВ

Расшифровка записей с камеры наблюдения около среднестатистического киоска Роспечати:

— 2003 год: *«Извините, а у вас нет «Мира фантастики?» — «Нет, а что это такое? Журнал о фантастике? А такие бывают?»*.

— 2005 год: *«Барышня, дайте, пожалуйста, (громко) пачку презервативов и (шепотом) «Мир фантастики»*. Мужчина средних лет стыдливо прикрывает рукой яркую обложку. Стоящие в очереди насмешливо смотрят на его покупку, затем берут в киоске клей «Момент» и целлофановый пакет.

— 2007 год: *«Граждане, не толпитесь, все номера «Мира фантастики» проданы! Что? А вы пойдите на почту и подпишитесь!»*.

Что это было? Тот день, когда Вы — да-да, именно Вы, дорогой читатель, впервые взяли в руки «Мир фантастики»

К кому предъявлять претензии: к капризной Фортуне.

Имя нам — легион: по статистике, каждый купленный номер «МФ» читает около 4,2 человек (наука-статистика легко рубит живого человека на дроби). По подсчетам компетентных статистических агентств, армия наших читателей составляет около 150 000 человек (что равноценно населению таких городов, как Уссурийск, Майкоп или Пятигорск).

Почему 1 место: что бы ни было написано в этой статье, какие бы опечатки ни допускали наши голодные корректоры, изнуренные верстальщики и низкооплачиваемые авторы, мы всегда стараемся сделать так, чтобы покупка очередного «Мира фантастики» была для Вас приятной тратой, а его чтение хотелось бы растянуть на целый месяц — до выхода следующего номера. Поэтому самое главное событие в прошлом, настоящем и будущем «Мира фантастики» — это обретение своего читателя.

Спасибо, что Вы с нами.

ПЕСНЬ ЛЬДА И ПЛАМЕНИ

Своей эпической сагой Джордж Мартин совершил прорыв в фэнтези. Некогда единые Семь Королевств Вестероса погружены в пучину междоусобной войны — за власть, богатство, земли, людей... Переплетение интриг, реалистичность характеров и описаний, захватывающий сюжет и сравнимая с «Властелином Колец» популярность — вот что такое «Песнь льда и пламени».

ЗАЩИЩАТЬ ОТ ИНЫХ

НОЧНОЙ ДОЗОР И ЛЕДЯНАЯ СТЕНА

Я — меч во тьме; я — Дозорный на Стене; я — огонь, который разгоняет холод; я — свет, который приносит рассвет; я — рог, который будит спящих; я — щит, который охраняет царство людей. Я отдаю свою жизнь и честь Ночному Дозору среди этой ночи и всех, которые грядут после нее.

Клятва братьев Ночного Дозора

Сегодняшняя «дозорная» статья не имеет никакого отношения ни к романам Сергея Лукьяненко, ни к первому отечественному фантастическому блокбастеру. Ночной Дозор Джорджа Мартина служит не в Москве, а на самом севере Вестероса, берут туда не Избранных, а по большей части всякое отребье, но цель, по странному совпадению, у Дозоров одна: защищать людей от Иных.

«Ночной Дозор живет ради своей страны...»

Мир «Песни льда и пламени» не отличается разнообразием разумных рас. На рынках и дорогах Вестероса не встретишь эльфа или гнома, здешних детей не пугают вз-з-з-хоббитами или вампирами. Куда страшнее — и реальнее — загадочные Иные, обитающие среди вечной мерзлоты на севере континента. Почти никто не знает, откуда они взялись и когда появились, однако уже первые встречи с Иными заставили людей построить Стену — грандиозный ледяной вал, который пересекает весь Вестерос с востока на запад и ограждает цивилизованные земли от смертельного дыхания Севера.

По легенде, Стену возвели Первые люди. Это великое сооружение приписывают трудам Брандона Строителя, основателя династии Старков. Несомненно, что при строительстве в Стену была заложена забытая ныне охранная магия, однако даже она не могла гарантировать

Карта Стены и окрестностей.

защиту от Иных. Понадобились люди, которые посвятили бы жизнь обороне северного рубежа. Так сразу после строительства Стены появился Ночной Дозор.

На братьев Дозора пала ответственность за все человечество, поэтому их законы были очень строги. В Дозор вступали раз и навсегда, братьям было запрещено иметь жену и детей — чтобы ничто не могло ослабить их решимость. Да и климат Севера вряд ли можно назвать комфортным. Ночной Дозор никогда не вступал в междоусобицы Семи Королевств. Братья враждовали только с теми, кто приходил с Севера.

«НУЖЕН КАЖДЫЙ ЧЕЛОВЕК»

В Дозоре три ордена: стюарды, строители и разведчики. Последние как раз и есть воины, обороняющие Стену и путешествующие за ее пределы для разведки и диверсий. Предназначение строителей — ремонтировать и укреплять Стену, а также заботиться о жилье дозорных. Ну а стюарды — своего рода слуги, занимающиеся бытом дозорных. Вся слава, конечно, доставалась разведчикам, оборонявшим рубеж, но без стюардов и строителей им бы этого не удалось. А в последние годы почти всем братьям приходится быть начеку: разведчиков слишком мало, чтобы только их силами держать оборону Стены.

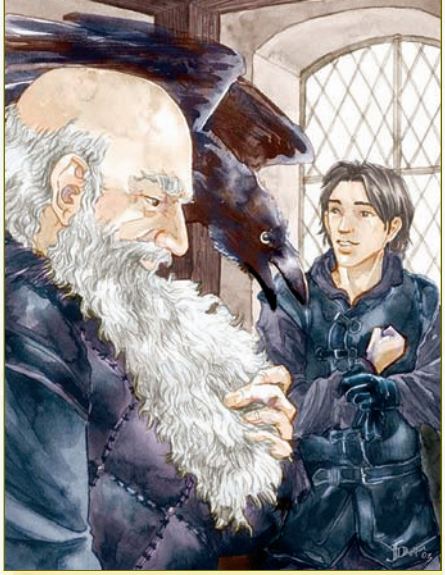
Куорен Полурукий — один из лучших братьев Ночного Дозора.

Вместе с тем стать братом Ночного Дозора всегда было очень почетно. Представители самых прославленных родов, молодые рыцари, простые воины — все они с гордостью вступали в ряды защитников Стены. В годы расцвета в Дозоре служили сотни великолепных воинов, а каждый лорд-командующий расширял Стену, чтобы оставить о себе память.

«Лорд-командующий — в первую очередь лорд»

Испокон веков Ночной Дозор возглавляет лорд-командующий. Его выбирают тайным голосованием всех братьев: тот, кто наберет две трети голосов, становится их командиром. Если же никому не удается собрать должного количества сторонников, голосование повторяется изо дня в день — до победного.

Как правило, лордами-командующими становились самые выдающиеся представители Ночного Дозора. Бывали и промахи — но Дозор пережил отдель-



Лорд-командующий Старый Медведь и его будущий преемник.

ных никчемных лидеров. К началу первой книги цикла, «Игры престолов», Дозором руководил уже 997-ой лорд-командующий — Джиор Мормонт по прозвищу Старый Медведь. Ну а ныне тяжкое бремя руководства пало на юного бастарда Джона Сноу, одного из центральных героев «Песни». Он не стремился к этому посту, но, заняв его, ради долга отказался от предложенной короны Севера. Один раз Джону удалось отбить нападение на Стену и устоять перед соблазном, но получится ли снова?

«Во что же превратился Ночной Дозор?»

Ныне Ночной Дозор — лишь бледная тень себя былого. Когда-то могучая организация насчитывает менее тысячи братьев, большинство — либо старики, либо преступники, для которых Стена оказалась единственной альтернативой тюремному сроку или топору палача. Другой бич Ночного Дозора — дезертиры. Тяготам северной жизни многие предпочитают незаконное, но вольное существование в цивилизованных землях. Из девятнадцати крепостей, построенных у Стены, остались обитаемы лишь три.

Сгущается ночь...

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
ФИЛЬМ МЕСЯЦА
голос

Интернет-магазин
РАЗНОЕ
ИНФОРМАЦИЯ
ПОДПИСКА
ОНЛАЙН-МАГАЗИН
КАРТА САЙТА

www.mirf.ru

Семь Королевств

- Мир Джорджа Мартина — 2003, №1(1)
- Великие дома «Песни льда и пламени» — 2004, №9(13)
- Чего ждать от «Пира стервятников»? — 2005, №6(22)
- Интервью с Джорджем Мартином — 2006, №7(35)
- Фантастика Джорджа Мартина — 2006, №12(40)

А на севере, за Стеной, давно творится что-то непонятное. Пропадают лучшие разведчики, а живущий там вольный народ уже попытался взять Стену штурмом. И именно в это время, когда Ночной Дозор балансирует на грани между жизнью и смертью, приближается настоящая опасность. А лорды Семи Королевств вцепились друг другу в глотки, им нет дела до полумифической угрозы Севера. Да и в самом Ночном Дозоре уже почти не помнят о том, зачем на самом деле он был создан. Дозор противостоит одичалым, тогда как истинная опасность исходит от таинственных Иных.

«Одичалые — люд жестокий...»

Джон Сноу и одичалая Игритт.

Одичалые, которые на протяжении многих лет остаются главными врагами Дозора, — обычные люди, племена, живущие за Стеной. Они могут казаться варварами и вызывать отвращение, однако они не забыли своих корней, они еще помнят о Первых людях. В землях Севера древние легенды — не сказки для детей, а повседневная реальность. К одичалым бегут недовольные жизнью южане, в том числе и из Дозора. Нынешний глава северян, Манс, как раз из таких — бывший дозорный, который предпочел вольную жизнь.

Многие из одичалых, особенно великаны, скорее напоминают дикарей, но по сути своей они такие же люди, как те, что служат в Дозоре или живут южнее Стены. Они враждуют с Дозором — но при этом любят, дружат, сра- остальные люди. А потому с ними возможен мир.

И именно его — в обмен на службу — предложил одичалым лорд Станнис, жаждущий завладеть Железным троном. А Джону пришлось, скрепя сердце, закрыть глаза на этот союз. Так был сделан первый шаг к потере Ночным Дозором независимости. В «Пире стервятников» Джон, как и весь Север, отошли на второй план, но они вернутся в пятой книге «Песни», и тогда мы узнаем, откроет ли новый лорд-командующий очередную славную страницу в истории Дозора или же союз с одичалыми навсегда разрушит братство защитников Стены.

Впрочем, не будем забывать, что Манс вел свой народ на юг не ради завоеваний или мести. У него просто не было другого пути спасти людей за Стеной от бича Севера, беспощадных Иных.

«Иные не издают звуков»

Братья защищают Стену.

История этих созданий мрачна, запутанна и малоизвестна. Больше того, мало кто в Семи Королевствах верит в их существование. А вот Одичалые знают, что Иные — самая страшная опасность, какую только можно себе представить.

Тысячелетия назад пришла самая долгая за всю историю Зима, которая длилась целое поколение. А вместе с ней пришли Иные. Безжалостные, бесчувственные, холодные существа, ненавидящие людей. А еще они ненавидели огонь, солнце и металл — все, что им могли противопоставить люди. Иные мало похожи на живых, хотя и мертвыми их не назовешь. Но и убитым врагам они умеют находить применение: те становятся их рабами и оборачиваются против недавних соратников. В те далекие времена Иных удалось отбросить. Долгие годы они зализывали раны, чтобы сейчас предпринять новую атаку на земли людей.

Первыми их натиск, разумеется, встретил Ночной Дозор. Пока лишь чудом, в первую очередь благодаря Джо-

Сказки старой Нэн на Стене — реальность.

ну Сноу и его волку Призраку, их получалось побороть. Но нет сомнений в том, что мы видели далеко не все их возможности.

Сейчас, когда изданы четыре книги цикла, Иные все еще остаются загадкой, темной лошадкой, которой, несомненно, предстоит сыграть важную роль в будущем. И тогда мы, по всей видимости, узнаем о них гораздо больше.

●●●

От такого писателя, как Джордж Мартин, вообще не приходится ожидать халтуры, но Ночной Дозор удался ему едва ли не лучше, чем большинство других кусочков вселенной. Он настолько реалистичен, что кажется, будь в нашем мире необходимость оборонять людей от таинственного зла, этим бы занималось именно такое братство. Недаром главы, посвященные Ночному Дозору, — одни из наиболее захватывающих, психологически напряженных и наполненных действием во всей «Песни».

Дозорный и волк.

ЛЮБИТЕЛИ ЛЮДЕЙ

ОГРЫ

Первый охотник: *Ты знаешь, что может сделать эта тварь?*
Второй охотник: *Обглодать наши кости на завтрак...*
Шрек: *Вообще-то так поступают гиганты. А огры... Огры гораздо хуже. Они приготовят суп из вашей кожи! Вырежут печень и выдавят сок из глаз! Тот особенно хорош на поджаренных хлебцах...*
«Шрек», 2001

Название обитателей сегодняшнего «Бестиария» напоминает нечто среднее между криком «Ааргх!» и сытой отрыжкой. Между этими двумя звуками обычно умещается крик ужаса, непродолжительная битва, загубленная жизнь и высококалорийный ужин. Про них рассказывают страшные сказки. Их клыкам позавидовала бы даже белая акула, поэтому девушки из рекламы «привет, подружка!» имеют шансы появиться у них во рту только в разжеванном виде. Эти сказочные существа — единственные, про которых можно сказать, что они действительно любят людей.

Почетные людоеды жанра фэнтези. Глубокоуважаемые душегубы и ходячие «очки опыта», на которые никто не спешит покуситься. Слово «дубина» применимо к ним дважды — они используют ее в бою и проявляют соответствующий уровень сообразительности. Встречайте: большие, глупые, свирепые... и очень голодные!

ПрОГРесс

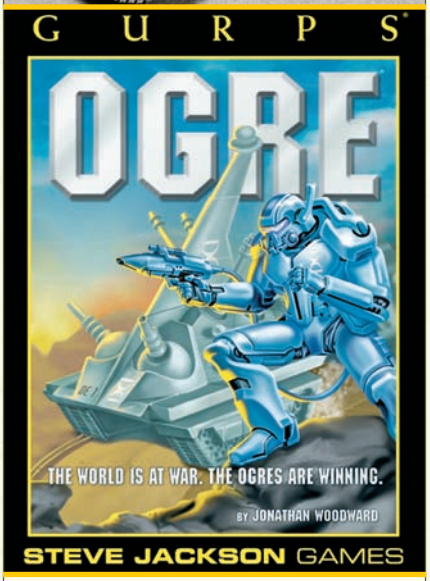
Непривычное для русского слуха слово «огр» в самом общем его смысле означает человекоподобное существо — большое, уродливое, с гипертрофированными частями тела, буграми мускулов и слоями жира. Последнее, в сочетании с хищными клыками, недвусмысленно говорит о гастрономических наклонностях огра. Каннибалы редко изображаются слабыми и худосочными — кто поверит, что какой-то дохляк может одолеть крепкого человека и съесть его с потрохами?

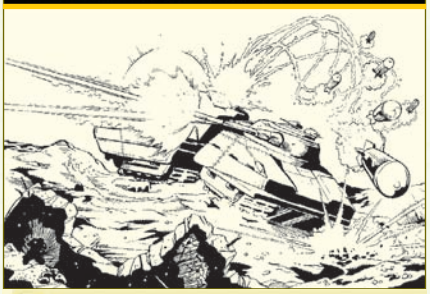
«Генетически» огры — французы. Когда были придуманы великаны-людоеды под названием «огры», доподлинно не известно. Считается, что пальму первенства делят между собой детские сказочники — **Шарль Перро** и **мадам д'Олной** (Мэри-Кэтрин ле Жюмэлем де Барневиль).

Согласно французским первоисточникам, термин «огр» в женском роде — «огресса». В свою очередь, дети огров — не огрята, а огри (ogree).

Сказки Шарля Перро хорошо известны в нашей стране, однако там, где автор употреблял термин l'Ogre, переводчики

«Мальчики упали на колени и стали умолять людоеда пощадить их, но людоед пожирал их глазами, смачно облизываясь» («Мальчик с пальчик», иллюстрация Гюстава Доре).





Настольная игра Ogre от SJ Games. Названа в честь огромного роботизированного танка.

писали просто «людоед». Мало кто знает, что зловещий душегуб из сказки «Мальчик с пальчик» или людоед, которого Кот в сапогах обманом заставил превратиться в мышь, на самом деле — огры.

В сказке д'Олной «Пчела и апельсиновое дерево» семейство огров удочерило маленькую принцессу, выжившую в кораблекрушении. Интересно, что огресса-мама была волшебницей. Много лет

Кот в сапогах сомневается в умении людоеда оборачиваться мышью. Заметьте, что на столе богатого огра Гюстав Доре изобразил блюдо с маленькими детьми.

певшего крушение принца — своего кузена. Поскольку огры кормились тем, что выбросит им море (в том числе и людьми), девушка спрятала парня в пещере, а позже убежала с ним верхом на непонятно откуда взявшемся верблюде, украв волшебную палочку у огрессы-колдуньи.

Когда последняя бросилась в погоню, беглянка превратила своего друга в апельсиновое дерево, верблюда — в ящик, а себя — в пчелу. Хитрость удалась, однако волшебную палочку унесли какие-то люди и нашим героям пришлось оставаться в перевоплощенном состоянии до тех пор, пока мимо не проехала колдунья и не расколдовала дерево с пчелой. О судьбе верблюда-коробки сказка почему-то не сообщает.

Происхождение слова ogre точно неизвестно. По одной версии, оно происходит от деформированного французского hongrois — «венгр» (на территории Венгрии когда-то жили готы и гунны, разрушившие Римскую империю). Новеллист Джамбатиста Базиле (16—17 в.в.) использовал неаполитанское словечко uerco вместо orco — производного от римского Orcus (бог подземного мира). Таким образом, очень вероятно, что огры и орки — близкие лингвистические родственники.

ОГРомный размер

Совершенно очевидно, что образ плотоядного великана французские и итальянские сказочники позаимствовали в североевропейской мифологии, назвав нордических гигантов «ограми». Жестокие и полудикие колоссы, не брезгующие при случае полакомиться человечиной, были хорошо известны как в Скандинавии, так и в Шотландии и Ирландии. У людей не было никаких сомнений, что великаны действительно жили на Земле — ведь как иначе можно объяснить существование мегалитов, построенных из неподъемных каменных глыб?

Во многих сказках людоеды по ошибке прирезывают своих детей, так как хитрые протагонисты надевают на тех собственные головные уборы (Гюстав Доре, «Мальчик с пальчик»).

Европейские великаны не всегда были каннибалами, но в большинстве случаев обладали дурным характером и дурной силой — сочетание, дававшее убийственный в прямом смысле этого слова

Это интересно

- В 1950-х годах в СССР была построена открытая магнитная ловушка для плазмы под названием «Огра». На ней в последние годы жизни проводил исследования Курчатов.
- В сериале «Футурама» упоминается планета людоедов Каннибалион, а также «Сойлент Кола» (намек на фильм Soylent Green 1973 года), вкус которой разнится «от человека к человеку».
- В мире Warcraft способность восстанавливать здоровье, поедая трупы (cannibalize), имеет лишь нежить. У огров ее почему-то нет.
- Во вселенной Warcraft есть огр Draz'zlib. Прочитайте это имя наоборот.
- В американской версии книги «Гарри Поттер и философский камень» юный волшебник сражался с огром, а в британской — с троллем.
- В мифологии африканских пигмеев есть людоед Негогуногумбар, пожирающий маленьких детей.
- В Пакистане есть гора под названием «Огр», известная также как Баинта Брак. Ее высота — свыше 7 километров. Огр известен как один из самых трудных для восхождений пиков планеты. Его покорили лишь два раза — в 1977 и 2001 году.

Во вселенной Elder Scrolls каннибалами стали не только огры, но и... лесные эльфы!

результат. Одна из главных туристических достопримечательностей Северной Ирландии — «**Дорога великанов**», уникальное вулканическое образование, состоящее из множества шестиугольных колонн, появилась, согласно легенде, именно из-за уголовных замашек великанов (подробнее об этом читайте в прошлом выпуске «Мира фантастики»).

Когда речь идет о литературе 17—19 веков, ограми можно считать любых великанов, питающих слабость к человеческому мясу. Их размер варьировался от нескольких человеческих ростов до абстрактного «задевает головой тучи». В волшебных историях они живут рядом с людьми, особенно не таясь. Сказочников ничуть не смущал тот факт, что при столь специфической диете огры высотой до неба извели бы население средневековой Европы за несколько лет.

Психолог Бруно Беттлхейм (1903—1990) предположил, что старинные сказки про огров подавляли «оральный импульс» (негативную силу) ребенка, привыкшего сосать кулак или пальцы. Сценарий победы над огром,

Дедушка огр

Герб Ogre.

В 36 километрах от Риги находится латышский город Ogre. Свое наименование он получил от реки Ogre, которую немцы в средневековье звали Oger. Кровожадные огры здесь ни при чем. Предполагается, что за основу названия реки было взято русское слово «угорь» (когда-то их здесь было очень много). Интересно, что в советский период латыши могли купить значки с профилем Ленина и подписью «Ogre».

«грызущим» маленьких детей, способствовал ее преодолению. Более того, в истории с Джеком, забравшемся по гигантскому бобу в небесный замок людоеда, стебель боба был фаллическим символом «взрослого» успеха, вытесняющий «оральный» детский символ людоеда.

Между тем огры (равно как и большинство других великанов) были феноменально *тупыми*. Чтобы избежать смерти, достаточно ночью поменяться головными уборами с их детьми. В одной сказке сапожник, обвешанный старыми башмаками, встретил злого гиганта, идущего в город, и смог убедить его, что дорога займет как минимум несколько лет («я сам иду оттуда — посмотри, сколько пар обуви я уже сносил!»).

Сила огров, в отличие от силы обычных великанов, не описывается на каких-то наглядных примерах (выжимание воды из камня, как в «Храбром портняжке» братьев Гримм), что в очередной раз свидетельствует об их «приближенности» к обычным людям. Огры сильны в силу

Супруги огров чаще всего оказываются обычными добрыми женщинами (Артур Рэккэм, «Джек и бобовое зерно»).

зачастую бывают очень богаты и живут в прекрасных замках с множеством слуг (возможно, это отголосок истории о знаменитом «Синей Бороде» — бароне Жиле де Ре, обвиненном в убийстве нескольких сотен мальчиков).

Среди сокровищ огров иногда находятся *магические артефакты* — например, поющая арфа или семимильные сапоги, позволяющие путешествовать на большие расстояния. Сами огры также могут владеть магией, в основном трансформационной: повелевать животными либо превращаться в них самими. Интересно, что супруги огров не имеют каннибалистических наклонностей. Чаще всего это обычные добрые женщины, пытающиеся спасти героев сказки от своих мужей.

Огры из игры Baldur's Gate: Dark Alliance (PlayStation 2, 2001).

По сравнению с ётунами и троллями, огры гораздо более «человечны». Они не олицетворяют силы природы, не являются какой-то первобытной расой, а скорее напоминают мутировавшую и основательно одичавшую деревенщину из фильмов «У холмов есть глаза». Не следует забывать и о том, что каннибализм — социальный стигмат, выделяющий людоедов в особую категорию людей; именно людей, а не животных.

По этой самой причине излюбленным лакомством огров считаются не юные девы (как в случае с драконами — монстрами, подчиненными сюжетному стереотипу Андромеды и чудовища), а *маленькие дети*. Неудивительно, ведь сказки, в которых изначально обитали огры, были адресованы именно детям. Огры одержимы идеей съесть не какого-нибудь, а именно свежего мяса. Но в отличие от других сказочных людоедов — например, волка, — огры предпочитали готовить своих жертв на огне.

В дальнейшем, благодаря настольной ролевой игре **Dungeons & Dragons**, огры стали «всеядными». Они потеряли значительную часть человечности и превратились из детских страшилищ, которые обыкновенных монстров. Победа над ограми стала достигаться с помощью грубой силы, но, в отличие от победы над драконами, уже не рассматривалась в качестве подвига.

Без ОГРаничений

«Родителями» современных огров можно считать Гари Гикакса и Дэйва Арнесона, 33 года назад создавших игровую систему **Dungeons & Dragons**. Ее бестиарий был написан по принципу «впихнем все, что вспомним, а что забыли — придумаем», поэтому сказочные великаны-огры, обделенные вниманием Толкина, превратились в тупых уродливых громил.

Благодаря D&D основным оружием огров стала *дубина*. Они одеваются в плохо выделанные шкуры, запах которых отлично гармонирует с их собственной вонью. Ума у этих тварей немного, но его хватает для разговора или использования метательного оружия. Огры предпочитают атаковать большим числом, а еще лучше — из засады.

Огры-маги отличаются от своих собратьев синей или зеленой кожей, повышенным IQ, высоким ростом и скоростью регенерации. Им достаточно приставить отрубленную конечность назад к телу, и она прирастет через 1 минуту. Ретироваться

Огр и огр-маг из Dungeons & Dragons.

Каннибализм

В сверхъестественном восприятии мира употребление человеческой плоти или крови дарует людоеду силу его жертвы (на похожих жертвенных принципах построено христианское таинство причастия плотью и кровью Христа). Этот факт отчасти способен объяснить отличные физические данные огров, однако правда заключается в том, что они едят людей лишь для насыщения желудка. Учитывая, что в средневековье плотность населения планеты составляла порядка 1 человека на квадратный километр, можно предположить, что ограм гораздо удобнее было промышлять дичью, чем людьми. Таким образом, людоедство для них — не образ жизни, а лишь один из вариантов питания. Питания довольно опасного, ведь существуют болезни, передаваемые только при каннибализме. Примером может служить болезнь куру — инфекционное поражение нервной системы, прозванное «хохочущей смертью» из-за того, что на второй ее фазе человек начинает бесконтрольно смеяться.

Племя коровай (Папуа) считается последним на планете, практикующим каннибализм.

с поля боя маги предпочитают волшебным путем — в газообразной форме.

Водоплавающая разновидность огров называется «*мерроу*». Последние живут в озерах и реках, а вместо дубин используют копья. Так как огры охотно вступают в связь с женщинами других рас, в игре иногда можно встретить полу-огра.

Огры из вселенной **Warcraft** не в пример разумнее. В Азероте (мире людей, гномов и эльфов) они считаются «эмигрантами», так как их родина — теплый и лесистый мир Драэнор (где раньше обитали орки). На поле боя огры играют противостоя конным рыцарям. С виду они толстые, неповоротливые, сильные и безмозглые, однако, по утверждениям разработчиков Warcraft, огры гораздо смышленее, чем кажутся.

Норвежские фанаты Warcraft изображают огра.

В особенности это касается *двухголовых огров*, выведенных орком-магом Гул'даном. По какой-то причуде волшебства на две головы у таких огров имеется лишь три глаза и, как правило, один костяной рог. Подобные экземпляры в два раза умнее обычных. Несмотря на то что головы часто пререкаются друг с другом, они успешно применяют боевую магию, командуют другими ограми и плетут хитроумные заговоры.

Огрим из вселенной Elder Scrolls — даэдра в облике рогатой гуманоидной жабы с пирсингом на соске.

Племена огров можно встретить по всему Азероту. При всем интеллекте своих лидеров они до сих пор живут в примитивных условиях, предпочитая домам каменные пещеры, а холодному климату — жаркий. Огрессы в играх отсутствуют, однако разработчики утверждают, что «за кадром» они, безусловно, существуют.

Похожими шаблонами пользовались и разработчики из Bethesda Softworks, создавая игру **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Огры Тамриэля — типичные «танки» с маленькими мозгами и огромными дубинами. На высоких уровнях сложности они опасны даже поодиночке, а если вы встретите группу огров — лучше бегите. Эти твари неповоротливы, так что персонаж со скоростью выше 60 легко сможет уклоняться от их атак, делая шаг назад. Интересно, что лорд Драд с Золотого Берега смог поработить огров и заставить их работать в шахте. Если вы освободите бедолаг из клеток, то вскоре, проходя мимо поместья Драда, увидите, как он со своей женой работает в поле под присмотром огров.

У огров в Oblivion есть 25%-ная уязвимость к ядам.

Загадка природы: кентавр из огра и дракона (Warhammer Fantasy).

В мире **Warhammer Fantasy** огры всегда жили рядом с людьми. Их «королевства» недалеко ушли от родоплеменного строя огров в Warcraft, однако агрессивность этих существ направлена не на другие расы, а в основном на самих себя. Их ритуальные поединки чаще всего оканчиваются обедом, в ходе которого съедается часть тела проигравшего (изредка он

Тиран. Высшая ступень в иерархии огров.

Самый знаменитый и умный огрин Норк Деддог спасает своего командира.

отправляется в котел целиком). Огры делают из еды культ не случайно, ведь большинство их жизненно важных органов находится в животе. Мясники огров одновременно становятся и шаманами.

Единственными существами, которые могут служить им без страха быть съеденными, можно считать *гнобларов,* мелких гоблиноидов, играющих роль рабов, домашних питомцев и, при необходимости, — пушечного мяса.

Если отправить огров в космос, то из них получатся homo sapiens giganticus, а проще говоря — огрины (**Warhammer 40000**). Тысячи лет жизни в условиях повышенной гравитации на холодных планетах-тюрьмах превратили некогда обычных людей в гигантов: сильных, тупых и исполнительных. Последнее сделало их полезными для имперской армии. Стоит лишь дать огринам крупнокалиберные штурмовые ружья (утяжеленные для применения в качестве дубин), закрепить их за толковым офицером либо огрином, прошедшим генетический интеллектуальный «апгрейд», — и они превращаются в оружие массового уничтожения.

Первое место в рейтинге популярности огров принадлежит, несомненно, **Шреку**. Его случай особый. Он — огр, не имеющий обыкновения есть людей. Добряк Шрек живет на болоте и притворяется страшным монстром лишь для того, чтобы люди оставили его в покое.

Рексар, полу-орк, полу-огр. Единственный подобный гибрид во вселенной Warcraft. Путешествует с медведем по имени Миша (Misha).

вучивая зеленого огра, имитировал легкий шотландский акцент, поэтому произношение Шрека довольно экзотично для американских зрителей.

В образе Шрека скрыто легко читаемое послание зрителям: внешность бывает обманчива. Страшный людоед имеет доброе сердце и страдает от одиночества, хотя сам себе в этом не признается. Принцесса красива днем, однако ночью превращается в огрессу. Прекрасный принц в действительности тщеславен, эгоистичен и глуп.

Смакс. От папы-огра ему досталась синяя кожа, белые волосы и невероятная сила.

В серии комиксов «**Топ 10**» от Алана Мура упоминается **Смакс** — гибрид огра и человека, родившийся в волшебном мире и телепортировавшийся в «реальный» мир после особенно неудачной охоты на дракона. Слово «реальный» взято в кавычки, поскольку «Топ 10» — это история города Неополиса, все жители которого (включая даже собак) имеют суперспособности. Смакс — сильный и практически неубиваемый — стал полицейским. А так как Мур не может обойтись без чернухи даже в полицейской комедии, любовницей Смакса стала его родная сестра.

Пирс Энтони, создавший мир **Ксант**, придерживается довольно необычных взглядов на огров. По его версии они, конечно же, могучи и тупы, однако в 90% случаев общаются друг с другом рифмованными стихами. Огры гордятся своей уродливостью, считая ее красотой (чем уродливее человек, тем он симпатичнее ограм). После смерти они мечтают быть

же к ядовитым растениям и гадам. Впрочем, среди огров встречаются и воспитанные особи — например, полуогр Загремел, сделавшийся мудрецом под воздействием сока «косящей» лозы.

Огры же, как известно, самые сильные и самые глупые из всех человекоподобных обитателей Ксанфа. От его топота землю била нервная дрожь, и самые кровожадные монстры предпочитали поискать дел где-нибудь подальше.

Пирс Энтони, «Огр! Огр!»

Если внимательно присмотреться к фантастике и фэнтези, огров можно встретить где угодно: от диснеевских «Медведей Гамми» и мультипликационного «Дигимона» до «Хроник Нарнии» Клайва Льюиса, от аркадных игр вроде Tekken до Everquest, Final Fantasy или Magic The Gathering. Следует отметить, что авторы часто стараются уйти от стереотипа «злобного тупого» огра — ведь в фэнтези и без того хватает таких монстров.

Уникальные качества этого существа — сила, глупость и страсть к человечине — дают возможность сыграть на контрастах, представив его в юмористическом ключе — умным и даже добрым. Так что если в какой-нибудь игре вы встретите огров, не судите их строго. Эти могучие дикари должны вызывать не только страх, но и уважение. В фэнтези легко быть сильным и злым. Труднее сохранить индивидуальность среди троллей, великанов, орков и прочих сородичей.

Они, огры

Японским аналогом огров считаются *они* — ужасные человекоподобные твари с клыками, рогами, изредка — множеством глаз или «лишними» пальцами. Их часто изображают одетыми в тигриные шкуры. Излюбленное оружие они — железная дубина. Фраза «они с дубиной» означает нечто неуязвимое и непобедимое. Есть в Японии и свой «Мальчик с пальчик» — малыш Момотаро, найденный стариками в персике. Он отправился на остров Онигасима, нашел там дворец они и с помощью животных (говорящей собаки, обезьяны и фазана) убил главного людоеда по имени Ура, после чего остальные они сдались на его милость.

Таира Коремочи убивает они. Рисунок Утагавы Хиросиге.

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ

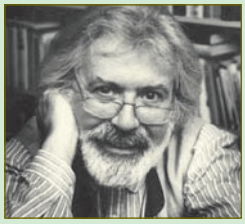
Прислать свои вопросы для нашего информатория вы можете на электронный или почтовый адрес «МФ».

ЗАПРОС

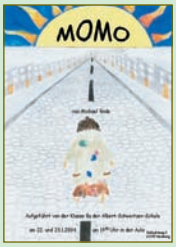
Есть ли у фильма «Бесконечная история» книжный первоисточник?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Bernard

ОТВЕТ



Фильм Вольфганга Петерсена «Бесконечная история» снят по одноименной детской повести немецкого писателя **Михаэля Энде**. Михаэль Андреас Гельмут Энде родился 12 ноября 1929 года в баварском городке Гармиш-Партенкирхен, в семье художника. Закончил мюнхенскую школу Otto-Falkenberg, где изучал актерское мастерство. Несколько лет работал в театре и на радио, одновременно писал пьесы. В 1960 году дебютировал в детской литературе иллюстрированной книгой «Джим Пуговка и машинист Лукас», через два года появилось продолжение — «Джим Пуговка и Чертова дюжина». За свои первые произведения Энде получил Литературную премию Берлина и Немецкую премию за книги для детей. В 1973 году вышел роман «Момо», который был переведен более чем на 30 языков. С 1996 года обладатель главной немецкой премии за детскую литературу вместе с денежным призом получает статуэтку Момо. В 1979 году вышла самая знаменитая книга Энде «Бесконечная история», ставшая всемирным бестселлером. Всего Михаель Энде написал более 30 книг, большинство — детские. Он умер от рака 28 августа 1995 года.



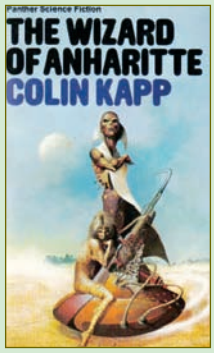
ЗАПРОС

В 1992 году в сборнике «Третьи звездные войны» вышли романы Колина Каппа «Агент Галактики» и «Оружие Хаоса». Расскажите о творчестве этого писателя.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Николай Ляшук

ОТВЕТ

Английский писатель **Колин Капп** родился в 1928 году. По образованию и месту работы он инженер-электронщик, ныне — на пенсии. Как писатель-фантаст дебютировал в 1958 году рассказом Life Plan. Всего написал 12 романов и около полусотни рассказов. Самые известные произведения — цикл рассказов, собранных в сборнике The Unorthodox Engineers (1979), и тетралогия «Мир в клетке»: Search for the Sun! (1982), The Lost Worlds of Cronus (1982), The Tyrant of Hades (1984) и Star-Search (1984). На русском языке выходила дилогия о Хаосе: «Агент Галактики» (The Patterns of Chaos, 1972) и «Оружие Хаоса» (The Chaos Weapon, 1977). Большинство книг Колина Каппа относятся к космической опере. В рассказе Something in the City, опубликованном в 1984 году, Капп предсказал вторжение американцев в Ирак и ту ситуацию, в которой они оказались сейчас.



ЗАПРОС

Хотелось бы узнать, какие сняты фильмы по циклу Фрэнка Герберта «Дюна».

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Дмитрий Сазонов

ОТВЕТ

Пока снято три фильма, основанных на вселенной «Дюны». В 1970-х об экранизации задумывался режиссер Алехандро Ходоровский, в 1980-м киноверсию думали доверить Ридли Скотту, однако до дела так и не дошло. В конце концов работу над картиной начали сценарист-режиссер *Дэвид Линч* и продюсер Дино Де Лаурентис. В 1984 году вышел знаменитый фильм «**Дюна**» с бюджетом 45 миллионов долларов. Пауля Атрейдеса сыграл молодой Кайл Маклахлен, также в картине снимались известные актеры Хосе Феррер, Вирджиния Мэдсен, Линда Хант, Патрик Стюарт, Шон Янг, Макс фон Зюдов, Юрген Прохноу, Франческа Анис, Брэд Дурифф, Сильвана Мангано, Дин Стоквелл, а также рок-звезда Стинг. В прокате картина провалилась, но после нескольких видеовыпусков фильм постепенно обрел культовый статус. «Мир фантастики» разместил «Дюну» Дэвида Линча на DVD мартовского номера за 2005 год — это был первый фильм-приложение к журналу.

Экранизации 1984 и 2003 годов.

В 2000 году на канале ***Sci Fi Channel*** состоялась премьера мини-сериала «**Дюна Фрэнка Герберта**» (Frank Herbert's Dune), который сняли компании Evision и New Amsterdam Entertainment. По собственному сценарию фильм поставил Джон Харрисон. Бюджет трехсерийной картины составил 20 миллионов долларов. Главную роль сыграл Алек Ньюмен, в остальных ролях — Уильям Херт, Саския Ривз, Джанкарло Джанини. Иэн Макнейс. В 2003 году New Amsterdam Entertainment и Hallmark Entertainment выпустили трехсерийное продолжение — сериал «**Дети Дюны**» (Children of Dune), основанный на романах «Мессия Дюны» и «Дети Дюны». По сценарию Джона Харрисона ленту поставил Грег Яйтанис.

Подробный рассказ об экранизациях «Дюны» вы можете найти в архивах «Мира фантастики», в апрельском выпуске за 2004 год.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ИСТОРИЯ И МИФОЛОГИЯ, НАУКА И ТЕХНИКА

Хронология фантастики: Космос — это не только зубастые метросексуалы из рекламы «Орбит на орбите». Это 65 лет напряженной работы инженеров, инфаркты у политиков, загубленные жизни пилотов. Это клетчатые ракеты немцев, звонкое «бип-бип» над удивленной планетой, изжаренные заживо дворняги, знаменитое «Поехали!», маленький шаг человека и большой скачок человечества... Сегодня, в самом космическом номере «Мира фантастики», мы представляем вам самую космическую хронологию.

Вперед в прошлое: Все тайное рано или поздно становится явным. А как сделать явное — тайным? Ответ очевиден: ктарофигипря. Еще более очевидным он станет, если записать эти буквы по три штуки в четыре горизонтальных ряда и прочитать их сверху вниз, начиная с верхней левой. Сегодня мы поговорим о науке, которая отличается от математики лишь тем, что профессора носят погоны, а от лингвистики — тем, что они держат языки за зубами.

Покорение космоса: Пятьдесят — круглая дата не только для «Мира фантастики». Пятьдесят лет назад мы стали первыми в космосе. О том, как началась космическая эра, расскажет наш постоянный автор Антон Первушин.

Арсенал: Если крепости не сдаются, их берут штурмом. Сегодня в «Арсенале» — практические рекомендации Игоря Края по защите вашего жилища от незаконного вторжения (в редакции 14 века). Лопата — главный инструмент осады. Могут ли «коты», «крысы» и «черепахи» быть одним и тем же? От сокола внутри кота спасет только журавль. Не верите? Читайте статью.

Эволюция: Она лежит у вас в кармане, сумке или, как минимум, на рабочем столе. Их у вас много. Несколько тысяч лет назад любую из них можно было бы обменять на пару килограммов золота, однако сейчас их цена находится в диапазоне от нескольких рублей до миллиона евро. Что это?

Что было раньше: Вы думаете, у вас есть все номера «Мира фантастики»? Тогда нам есть чем вас удивить!

Михаил Попов, редактор

Хронология: *КОСМОС БУДЕТ НАШ!* 142

Вперед в прошлое: *НЕПОНЯТНОЕ ПОНЯТНО* . . . 144

Покорение космоса: *ЕГО НАЗЫВАЛИ СПУТНИК* . . . 150

Арсенал: *КРЕПКИЕ КРЕПОСТИ* 156

Эволюция: *КАК МЫ ДОШЛИ ДО РУЧКИ* 160

Что было раньше:
МИР ФАНТАСТИКИ 100 ЛЕТ НАЗАД 162

Кунсткамера 164

Хронология фантастики: покорение космоса

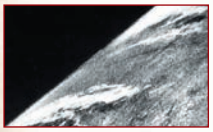
3 октября 1942

Немецкая ракета А4, позже переименованная в V-2 (Фау-2), поднялась на высоту свыше 100 километров, преодолев условную границу космоса, — так называемую «линию Кармана». Грузоподъемность V-2 составляла около 900 кг. Теоретически, человек мог выйти в космос уже в 1942 году.

Июль 1946

Американцы, захватившие ведущих немецких ракетчиков, отправили в космос ракету V-2 с мухами-дрозофилами на борту. Это были первые живые существа (не считая микроорганизмов в 1942), ставшие «космонавтами».

10 октября 1946

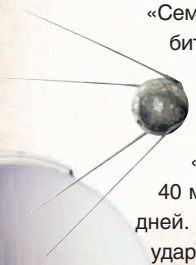


Еще одна американская V-2 сделала первую в истории фотографию Земли с высоты 100 километров. Четыре года спустя Клайд Холлидей, создатель ракетной фотокамеры, написал в National Geographic, что, возможно, когда-нибудь таким образом можно будет составить фотокарту всей планеты. Сервис Google Earth открылся в июне 2005 года.

21 августа 1957

Советские инженеры построили «Семерку» (Р-7) — первую в мире межконтинентальную баллистическую ракету, пригодную как для военных, так и для научно-исследовательских целей.

4 октября 1957



«Семерка» вывела на орбиту первый искусственный спутник Земли, передававший свой знаменитый «бип» на частотах 20 и 40 мегагерц в течение 22 дней. Это был страшный удар по престижу США, называвших СССР отсталым государством. Спутник «русских дикарей», неуязвимый для систем ПВО, летал над страной победившей демократии 92 дня. Мало кто знает, что последняя ступень ракеты также вышла на орбиту и стала еще одним искусственным спутником планеты. За ней, в отличие от «Спутника-1», можно было наблюдать с Земли.

3 ноября 1957

Лайка, она же Кудрявка — белая дворняжка с желтыми и черными пятнами, весом 6 кг и ростом 35 см, — стала первым млекопитающим в космосе. Начав жизнь на улицах Москвы, она закончила ее в «Спутнике-2», где животное не могло даже развернуться. Собаку планировалось усыпить отравленной едой через 10 дней полета. После запуска система охлаждения дала сбой, и температура в кабине поднялась до 40 градусов. Лайка умерла от жары и стресса через 5 часов полета. Официально она летала до исчерпания ресурсов спутника.

2 января 1959

В Советском Союзе запущена станция «Луна-1», поставившая сразу несколько рекордов. Она стала первым объектом, покинувшим орбиту Земли. 4 января она прошла на расстоянии 6 тысяч километров от Луны и заняла гелиоцентрическую орбиту между Землей и Марсом, став (условно говоря) первой в мире искусственной планетой.

13 сентября 1959

Мечта Жюля Верна сбылась — человечество наконец-то «выстрелило» по Луне. Но не снарядом, а «ядром» — советским аппаратом «Луна-2». Он упал на ночное светило в районе Моря Ясности, предварительно послав на Землю данные, благодаря которым наши ученые открыли явление солнечного ветра.

4 октября 1959

Станция «Луна-3» впервые сфотографировала обратную сторону Луны и передала снимки на Землю.

12 февраля 1961

Впервые осуществлен запуск межпланетного аппарата с орбиты Земли. Сначала на нее был выведен «Спутник-8», с которого к Венере стартовала «Венера-1». К сожалению, связь вскоре была потеряна.

12 апреля 1961

Подвиг Юрия Алексеевича Гагарина. Он пробыл на орбите 108 минут и парашютировался из спускаемого аппарата в 7 км над землей. Полет происходил в автоматическом режиме, однако Юра не был «пассажиром» — у него имелся конверт с кодами активации ручного управления на случай отказа автоматики.

Вышел на пригорок, смотрю — женщина с девочкой идет ко мне. Примерно метров 800 она была от меня. Я пошел навстречу, собираясь спросить, где телефон. Я к ней иду, смотрю, женщина шаги замедляет, девочка от нее отделяется и направляется назад. Я тут начал махать руками и кричать: «Свой, свой, советский, не бойтесь, не пугайтесь, идите сюда». В скафандре идти неудобно, но все-таки я иду. Смотрю, она так это неуверенно, тихонько ступает, ко мне подходит. Я подошел, сказал, что я советский человек, прилетел из космоса.

Из доклада Ю.А. Гагарина государственной комиссии, 13.04.1961

16 июня 1963

Первая женщина и первый гражданский человек в космосе. Валентина Владимировна Терешкова находилась на орбите почти трое суток. Официально полет прошел штатно, но, по слухам, у девушки случилась истерика (вероятно, из-за того, что вначале ее стошнило в скафандр, а также из-за неподвижного положения в течение 70 часов). Королё-

тапультировавшись с парашютом, «Чайка» едва не угодила в озеро и заработала синяк на носу. Фотографировать ее — уставшую, с синяком и в рвоте — было невозможно. Кадры возвращения были сняты уже после госпиталя. В этом году она отпраздновала 70-летие и заявила, что хотела бы полететь на Марс — даже если это будет полет в один конец.

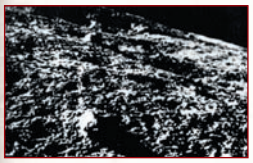
12 октября 1964

Одиночные полеты закончились. «Восход-1» увез в космос сразу трех человек: Комарова, Феоктистова и Егорова. Впервые экипаж не надел герметичных скафандров, и впервые они приземлились в спускаемом аппарате, а не выпрыгнули с парашютами.

18 марта 1965

В 11 часов 34 минуты Алексей Леонов покинул корабль «Восход-2», пролетавший над Египтом, и впервые вышел в открытый космос. При возвращении на корабль обнаружилось, что его скафандр «Беркут» раздулся и не пролезает в шлюз (по той же причине космонавт не сумел сфотографировать корабль). Леонову удалось спустить воздух и вернуться на «Восход». На тот случай, если он застрянет в космосе, у него была капсула с ядом.

3 февраля 1966



Станция «Луна-9» совершила посадку на Луну в океане Бурь и передала на Землю первые в истории человечества фотоснимки другого мира.

1 марта 1966

«Луна-10» стала первым искусственным спутником Луны. Во время полета она транслировала на Землю мелодию «Интернационала» для делегатов 23-го Съезда КПСС.

23 апреля 1967

Первая смерть человека в космическом полете. Владимир Иванович Комаров погиб, возвращаясь на Землю в «Союзе-1». Дублером был Гагарин. Юра знал о недоработках «Союза» и пытался «подсидеть» Комарова, зная, что им — национальным героем — рисковать не будут и отложат старт до устранения всех неисправностей корабля. Эта трагедия затормозила развитие нашей космической программы и дала американцам время на подготовку к лунной экспедиции.

Первая стыковка и обмен экипажами «Союза-4» и «Союза-5». В соединенном состоянии корабли можно было назвать первой в мире космической станцией.

21 июля 1969

Армстронг сделал один маленький шаг, и все человечество дружно скакнуло вперед. Это событие сразу же обросло легендами: астронавты видели около Луны летающие тарелки, встретили на Луне инопланетян, смогли завести двигатель только с помощью авторучки и вообще весь полет был сфальсифицирован в ангаре НАСА. Американцы, конечно же, летали на Луну. Но некоторые кадры вышли настолько плохими, что их, вероятнее всего, сделали уже на Земле.

23 ноября 1970

«Луноход-1» стал первым дистанционно управляемым аппаратом, приземлившимся на поверхность другой планеты (спутника). Управлять им было трудно — сигнал шел 2 секунды, а телекамера посылала 1 кадр в промежутке от 4 до 20 секунд. Аппарат отработал в три раза больше расчетного срока (связь прекратилась лишь после того, как иссяк ресурс внутреннего обогревателя, работающего на полонии-210). 11 декабря 1993 года КБ Лавочкина продало луноход за 68000 долларов. Покупатель, оставшийся неизвестным, может в любой момент забрать свой товар с Луны.

15 декабря 1970

Станция «Венера-7» совершила мягкую (если это можно так назвать — скорость касания составляла 16 м/с) посадку на Венере и передала на Землю первую информацию об одной из самых негостеприимных планет Солнечной системы. Посадочный модуль был сделан из титана, парашют — из стеклонитрона.

23 апреля 1971

Вступила в эксплуатацию первая орбитальная станция «Салют-1».

2 декабря 1971

Станция «Марс-3» совершила первую в истории мягкую посадку на Марс (месяцем раньше здесь разбился «Марс-2»). К сожалению, аппарат прилетел на красную бури. Связь с ним была потеряна через 14 секунд после приземления.

15 июля 1975

Первый международный космический проект — стыковка кораблей «Аполлон» и «Союз». Это был символический жест, ознаменовавший спад жесточайшей космической гонки.

22 октября 1975

«Венера-9» впервые передала фотографии с Венеры.

12 апреля 1981

Первый запуск космического шаттла («Колумбия»). Американцы закрыли программу «Аполлон» и сделали ставку на крайне дорогие многоразовые аппараты.

13 июня 1983

«Пионер-10» впервые исследовал Юпитер и вышел за границы Солнечной системы.

25 июля 1984

Первый выход женщины в открытый космос (Светлана Савицкая, «Салют-7»).

20 февраля 1986

На орбиту выведен первый блок станции «Мир» — всемирно известного долгожителя и рекордсмена по посещаемости (104 космонавта из 12 стран). На ней Валерий Поляков установил рекорд по длительности пребывания в космосе — 438 суток.

2 декабря 1990

Первый коммерческий тур в космос (журналист Тоёхиро Акияма, «Союз-ТМ11»).

15 октября 2003

Покорение космоса третьей нацией — Китаем. «Шэнчжоу-5» фактически стал клоном нашего «Союза», созданного почти 40 лет назад.

21 июня 2004

Успешный старт частного космического корабля SpaceShipOne. Для обычных людей космос стал еще на один шаг ближе.

Архивы ворошил Михаил Попов

Михаил Попов

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

ЗАЩИТА ИНФОРМАЦИИ

— На всем земном шаре нет ни одного человека, кроме членов нашей шайки, который знал бы тайну пляшущих человечков. Как могли вы написать ее?

— То, что было изобретено одним человеком, может быть понято другим, — сказал Холмс.

Артур Конан Дойль, «Пляшущие человечки»

Умеете хранить секреты? А любите их узнавать? Главный «двигатель» человеческого прогресса — любопытство. Ему противостоит естественный «защитный механизм» — скрытность. Неудивительно, что тяга к сохранению и раскрытию тайн заложена у нас в генах. Желание выведать секреты мироздания развивало науку. Желание уберечь свои секреты от остального мира также привело к созданию особой науки. Зашифрованная информация шла с нами рука об руку — от библейского «Мене, Мене, Текел, Упарсин» до катренов Нострадамуса, от симпатических чернил до радиоканалов автомобильной сигнализации.

Любите ли вы получать письма от близких людей? А теперь представьте, что конверт пришел вскрытым. Неприятно? Все мы имеем право на личную жизнь, однако наши письма перехватываются, телефонные разговоры прослушиваются, багаж досматривается, кредитки клонируются, компьютеры взламываются, а на улицах за нами наблюдают охранные видеокамеры. Методы защиты информации начали разрабатываться тысячи лет назад. Некоторые из них эффективны до сих пор. Вам есть что скрывать? Давайте узнаем, какими способами наши предки уберегали свои секреты от любопытных глаз.

Моя твоя не понимать

Примерно 3900 лет назад в городе Менет-Хуфу некий каменотес вырезал на гробнице знатного господина Хнумхотепа иероглифы — но не простые, а слегка видоизмененные. Безымянный писец рассказал историю жизни покойного. В той его части, где перечислялись памятники, построенные Хнумхотепом для фараона Аменемхета II, он применил трудночитаемые иероглифы собственного изобретения. Это считается **первым** известным случаем намеренного запутывания сообщения.

Похожие эпитафии стали встречаться и в других захоронениях. Они не скрывали истинный смысл текста, а, вероятнее всего, должны были производить впечатление на читателя туманностью слога.

Первым **криптоаналитиком** можно с большой долей условности назвать про-

Кипу — калькулятор и записная книжка инков. Такие «узелки на память» могли бы стать отличным шифровальным прибором, ведь испанцы уничтожали их, даже не вдумываясь, что там «написано».

This is trial version
www.adultpdf.com

НАУКА ЛЮБВИ

Третья глава первой части Кама Сутры перечисляет 64 искусства, обязательных к изучению мужчинами и женщинами. Помимо довольно странных «наук» — магии, музыкальной игры на стаканах с водой и обучением попугаев речи, древние индийцы должны были учиться «пониманию шифров, а также слов, написанных по-особенному».

рока Даниила. Тот истолковал царю Валтасару загадочные слова, написанные на стене божественной рукой в самый разгар пира: «Мене, Мене» (мина, налоги — то есть «исчислил Бог царствие твое»), «Текел» (шекель, монетный вес — «ты взвешен и найден очень легким»), «Упарсин» или «Фарес» (половина мины — «царство твое будет разделено»).

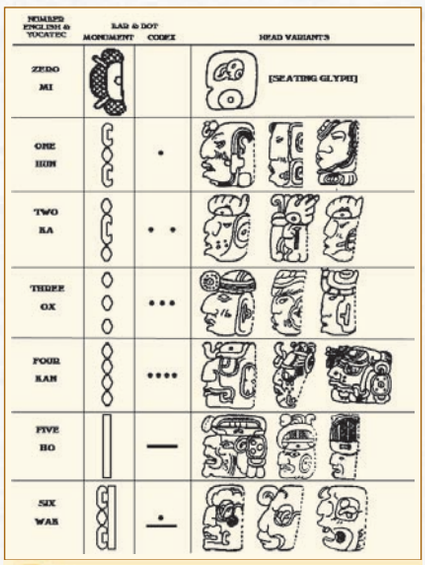
Мене текилу плиз! (Рембрандт, «Пир Валтасара», 1635).

Спартанцы использовали простейший шифровальный прибор — **скиталу,** палочку, на которую наматывалась чистая лента. Стоило лишь написать на ней сообщение и размотать «письмо», оно становилось нечитаемым до тех пор, пока его вновь не намотают на палку такого же диаметра. **Аристотель** предложил способ легкого «взлома» этого шифра. Ленту следовало наматывать на конус. На каком-то его участке начнет просматриваться осмысленная запись. Так можно будет определить нужный диаметр скиталы.

Древние евреи любили выдумывать шифровальные ребусы. Им принадлежит первая известная криптографическая система **Атбаш** — простейший подстановочный шифр. Буквы еврейского алфавита использовались в обратном порядке (например, русской букве «а» соответствовала бы «я», а «Мир фантастики» переводился бы, как «Тце кясмянмцфц»). «Взломать» его в нынешние времена смог бы даже начинающий криптолог, однако 3 тысячи лет назад далеко не каждый грамотей додумался бы «развернуть» алфавит наоборот.

В библейской Книге Иеремии 25:26 сказано: «...и царь Сессаха выпьет после них». Такого царя никогда не было. Если применить к еврейскому слову «Сессах» систему Атбаш, то получится «Вавилон».

Во многих языках мира буквам соответствовали какие-либо числа, что позволяло осуществлять и цифровую под-



Некоторые варианты записи числительных майя. Находка для криптографа.

становочную тайнопись. Юлий Цезарь придумал подстановочный шифр, известный ныне как «**шифр Цезаря**». Идея заключалась в замещении каждой буквы другой, расположенной в алфавите на три буквы дальше шифруемой.

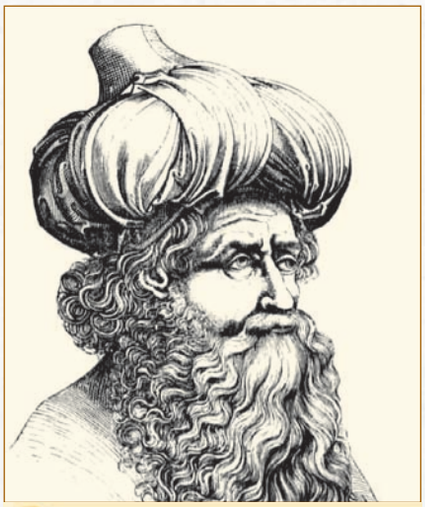
Полибий предложил использовать в качестве подстановочного ключа не алфавит, а квадратную таблицу 5x5, в которую случайным образом были вписаны буквы алфавита. Для шифровки текста следовало найти в таблице нужную букву и заменить ее на ту, что расположена ниже.

Машина Лоренца. Более известная «Энигма» кодировала войсковые сообщения, а эта — переговоры немецкого руководства.

Впрочем, такие шифры долго время оставались малопопулярными, ведь их запись и чтение занимали много времени. Предпочтение отдавалось более удобным аллегориям и символам. Например, алхимики «шифровали» свои рецепты, именуя ингредиенты красными, желтыми и зелеными «драконами». Так как подобными кодами увлекались преимущественно астрологи и чародеи, в средневековой Европе криптография считалась инструментом дьявола — тем более, что люди, способные «раскалывать» шифры, были весьма находчивы и чаще всего заявляли, что умеют также вызывать духов либо трансмутировать металлы.

Пальма первенства в разработке методов **криптоанализа** принадлежит арабам, достигшим значительного прогресса в математике. **Абу Юсуф Аль-Кинди** (9 век) произвел подробный анализ арабского языка, выделил в нем наиболее распространенные и редкие буквы, составил перечень букв, никогда не встречающихся по соседству друг с другом, и написал первое в мире пособие по «взлому» подстановочных шрифтов.

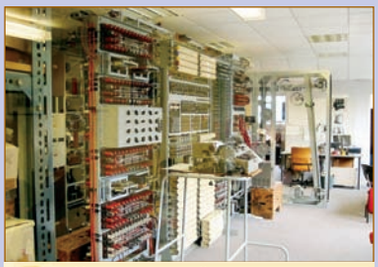
Он рекомендовал криптологам сперва определить знак, разделяющий слова (ес-



Аль-Кинди — ученый, внедривший индийские числительные в арабскую, а позже — и в христианскую письменность.

Это интересно

- Джероламо Кардано предсказал себе смерть в 75 лет. Достигнув этого возраста, он покончил жизнь самоубийством, оставив записку: «Если и неверно, то неплохо придумано».
- Первая программируемая ЭВМ — «Колосс» — была создана в 1942 году специально для взлома шифров.
- В 1921 году «Таймс» спровоцировала международный скандал, опубликовав расшифровку телеграмм Ленина, где тот называл главу британского правительства Ллойда Джорджа «свиньей».
- Предполагается, что библейское «число Зверя» 666 — зашифрованный намек на Нерона.
- Самый длинный акроним, зарегистрированный Книгой рекордов Гиннеса, был изобретен в СССР.
- Цветные лазерные принтеры HP и Xerox ставят на документах желтые микроточки со своим серийным номером, чтобы затруднить работу фальшивомонетчикам.
- Слово «шифр» произошло от арабского sifir — «ноль».
- Veni, Vidi, Vici Цезаря на его собственной шифровке звучало бы так: Sbkf, Sfaf, Sfzf.



«Колосс», первый в мире программируемый компьютер.

This is trial version
www.adultpdf.com

ли текст записан без пробелов), затем найти часто повторяющиеся буквы. Самая распространенная буква арабского — алиф, вторая по популярности — лам, которая чаще всего следует за алиф (в артикле «аль»). Остальное — дело техники.

«Стеганография» Иоганна Тритимиуса — книга якобы о черной магии, написанная «скрытым письмом».

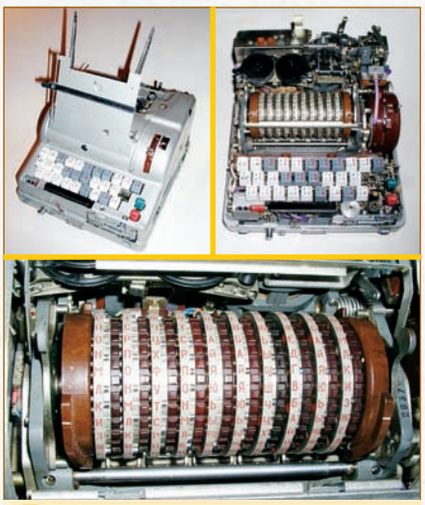
Ренессанс подарил криптографии «второе дыхание». Итальянцы изобрели двойную алфавитную замену — шифровку, сравнительно устойчивую к взлому. В 1506 году немецкий аббат Иоганн Тритимиус издал «Полиграфию», ставшую первой печатной книгой по криптологии. Знаменитые ученые (Эйлер, Лейбниц, Бэкон) подрабатывали расшифровкой тайных сообщений, а Кардано, создавший знаменитый шарнир, придумал еще и **шифровку трафаретом**. Вскоре мировым центром криптографии стала Англия. Во многом благодаря ее криптографам, легко ломавшим испанские шифры, она отобрала титул «Владычицы морей» у Испании. Наработки того времени применялись вплоть до Первой мировой войны.

Рабочий день в Блетчли-парк (поместье в 100 км от Лондона, где находился английский дешифровальный центр).

Знай наших

Россия не может похвастаться богатой криптографической историей. Все началось с Петра I, пытавшегося уговорить Лейбница переехать в Россию. Сперва шифровщики сидели в посольском приказе, а столетия спустя — в жандармерии, ловившей революционеров. Советская криптологическая служба первое время была настолько примитивной, что британцы читали наши коды едва ли не быстрее, чем обычный текст.

К началу Второй мировой войны ситуация немного улучшилась. Наши шифровальщики не имели такой электроники, как союзники, однако даже «вручную» умудрялись ломать сложнейшие немецкие ра-

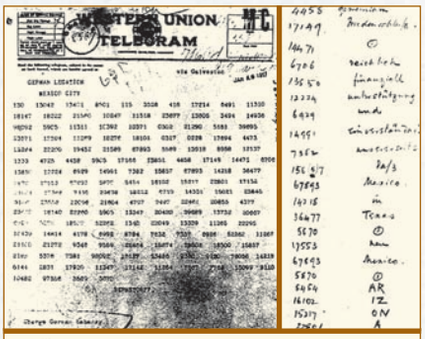


«Фиалка», советская шифровальная машина.

диограммы. Впрочем, львиная доля успеха здесь принадлежала советским разведчикам, достававшим вражеские шифры.

В 1957 году советский шпион Рейно Хайханнен сдался американцам, выдав им самую сложную из известных (до настоящего времени) «ручных» систем шифрования, названную **Vic** в честь псевдонима предателя (Виктор) и категорически не поддававшуюся расшифровке.

О состоянии дел в современной российской криптологии можно лишь строить предположения. В свое время мы очень сильно отстали от Запада в области информатики, да и «утечка мозгов» в начале 1990-х не способствовала прогрессу «науки тайного письма». Недавние жалобы западных спецслужб на активизацию деятельности российской раз-



WESTERN UNION TELEGRAM

via Galveston

GERMAN LEGATION MEXICO CITY

TELEGRAM RECEIVED.

FROM 2nd from London # 5747.

"We intend to begin on the first of February unrestricted submarine warfare. We shall endeavor in spite of this to keep the United States of America neutral. In the event of this not succeeding, we make Mexico a proposal of alliance on the following basis: make war together, make peace together, generous financial support and an understanding on our part that Mexico is to reconquer the lost territory in Texas, New Mexico, and Arizona. The settlement in detail is left to you. You will inform the President of the above most secretly as soon as the outbreak of war with the United States of America is certain and add the suggestion that he should, on his own initiative, invite Japan to immediate adherence and at the same time mediate between Japan and ourselves. Please call the President's attention to the fact that the ruthless employment of our submarines now offers the prospect of compelling England in a few months to make peace." Signed, ZIMMERMANN.

Расшифровка телеграммы Циммермана заставила США вступить в Первую мировую войну.

ведки вселяют оптимизм — возможно, наши данные и перехватываются, но прочитать их уже не так просто, как раньше.

Белым по белому

Стеганография (греч. «скрытое письмо») — самый древний и простой способ сохранения секретной информации, заключающийся в маскировке самого факта ее присутствия. Шумеры часто замазывали текст на табличках и писали новый поверх старого. Геродот в своей «Истории» рассказал, как Демерат, желавший отправить секретную депешу в Спарту, вырезал ее на доске и покрыл ту воском, сделав ее якобы «чистой».

Надпись на вратах Мории — отличный пример стеганографии (художник Тед Несмит).

Пленный тиран Гистий, желавший послать письмо в родной город Милет, обрил своего раба наголо, вытатуировал сообщение на лысине, а когда волосы отрасли, отправил гонца в путь (похожим образом — на теле беспризорника — было послано сообщение в романе Алексея Толстого «**Гиперболоид инженера Гарина**»). Гераклит специально излагал свои мысли неясно (за что, по мнению Цицерона, и заслужит прозвище «Темный»), а Да Винчи делал некоторые записи «зеркально».

Иногда посланники даже не подозревали, что везут «скрытое письмо». Некоторые древнегреческие полководцы выбивали стеготекст на металлической пластинке и прятали ее в подошве сандалий гонца. Когда тот прибывал на место, секретное сообщение у него изымалось (незаметно, ночью), а взамен вкладывался ответ.

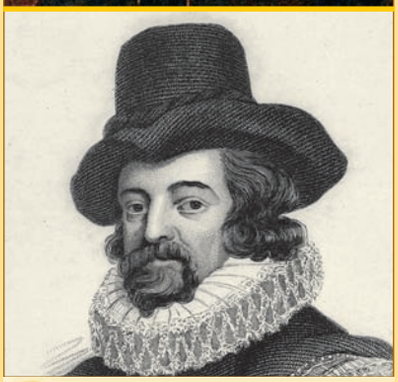
В Эфесе послания писали на целебных листах, обвязанных вокруг раны на ноге гонца («упал, очнулся, гипс»). Женщины сворачивали письма в трубочки и носили их как сережки. Китайцы писали текст на шелке, затем скатывали его в комочек, покрывали воском и глотали. Греки иногда были даже более изощренны — послания писались на раздутом пузыре. Тот сдувался, заталкивался в бутылку. В нее наливалось масло, пузырь принимал форму бутылки и становился «невидимым».

This is trial version
www.adultpdf.com

Фрэнсис Бэкон изобрел шифр, позволяющий прятать короткие сообщения в длинном тексте. Каждой букве алфавита соответствовала своя комбинация А и Б (например, а = АА, б = АБ). А и Б «присваивались» два разных шрифта. Оставалось только написать любой отвлекающий текст, используя нужную последовательность шрифтов, например: «ДоБРый деНЬ!». Если различия между шрифтами невелики и заключаются лишь в манере написания букв, то шифр Бэкона очень трудно обнаружить.

ПОТРЯСАЮЩИЙ КОПЬЕМ

Надпись под бюстом Шекспира в стрэдфордской церкви (одним из двух изображений драматурга, считающихся подлинными) сделана разными буквами. Много лет идут споры о том, что человек, не получивший школьного образования, вряд ли мог создать такие шедевры. Одним из настоящих авторов его работ называется Фрэнсис Бэкон. Свыше ста лет назад шекспировед Эдвард Кларк заявил, что если расшифровать надпись под бюстом Шекспира по методу Бэкона, то якобы получается FRA BA WRT EAR AY — аббревиатура фразы Fransis Bacon wrote Shakespeare plays («Фрэнсис Бэкон написал пьесы Шекспира»).



Шекспир и Бэкон.

Старшему поколению отлично знакомы «**невидимые чернила**», которыми писали революционеры в царских тюрьмах. Это было молоко либо чай. Тайнопись наносилась между строчек безобидного письма. После нагрева бумаги буквы темнели. Миф об эффективности этого способа, поддерживаемый в советское время, абсолютно ложен. Полицейские успешно читали такую корреспонденцию

Правоохранительные органы рекомендуют помечать ценные вещи невидимыми чернилами. Однако чаще всего они используются для шуток в ночных клубах.

при помощи утюгов и правильно поставленного освещения (ультрафиолет впервые стали применять англичане).

В качестве чернил может использоваться молоко, соки многих овощей и фруктов, вино, уксус, мыло или мед. Нагрев можно заменить химической реакцией. Лимонный сок при обработке раствором йода белеет, а уксус в соке краснокочанной капусты — краснеет.

Ультрафиолет — лучший друг криптолога.

Нулевой шифр — то есть вкрапление ценной информации в банальное сообщение — сегодня считается крайне примитивным видом стеганографии. Чаще всего для этого используются акронимы — то есть образование текста из начальных букв слов, например: «Мы исключаем реакционные фантазии английских натуралистов, терзающихся анатомически сомнительными теориями и конструктивными изъянами». **Сергей Лукьяненко** припрятал подобный «привет» читателям в заглавных буквах последней главы «Генома».

Мировые войны подхлестнули развитие стеганографии. В 1870 году французы посылали в осажденный Париж почтовых голубей с огромным количеством посланий, снятых на микрофотографиии. Немцы придумали микроточки — миниатюрные фото, вклеиваемые в текст на месте знаков препинания (в 655-м выпуске комиксов про **Супермена** тот читал книгу с микроточками, на которых были сняты другие книги).

Американцы сводили японцев с ума, посадив за рации индейцев племени навахо. «Взломать» такой код крайне сложно, ведь сперва нужно понять грамматическую структуру языка. Наконец, моряки корабля «Пуэбло», захваченного Северной Кореей, тайком показывали на постановочных (пропагандистских) фотографиях корейцам средний палец, а их командир написал «признание», где он «воспел» великий корейский народ (peaen — «хвалебная песнь» — звучит как pee on — «мочиться на»).

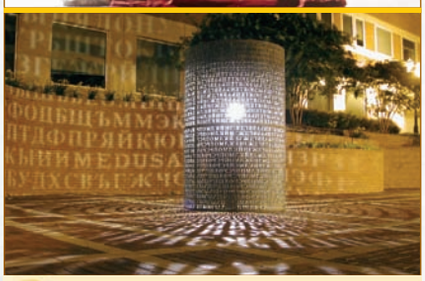
Сегодня информацию можно прятать в цифровых фотографиях и музыкальных файлах либо маскировать ее под «шум».

Задумчивые матросы разведывательного судна Пуэбло.

Кодекс Серафини

В 1978 году итальянский художник Луиджи Серафини написал Codex Seraphinianus — путеводитель по некоему фантастическому миру, написанный на вымышленном языке и богато иллюстрированный невероятными картинками. Текст книги до сих пор не прочитан. Ученые смогли расшифровать лишь систему нумерации страниц. Книга вышла небольшим тиражом и в настоящее время стала коллекционным раритетом.

This is trial version
www.adultpdf.com



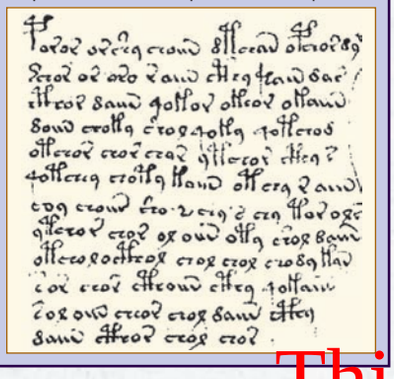
Две криптоскульптуры от художника Джеймса Санборна. Первая стоит около штаб-квартиры ЦРУ (часть текста до сих пор не расшифрована и дико злит разведчиков), вторая (с выдержками из реальных шифровок КГБ) — в университете Северной Каролины.

Сами по себе эти способы не очень надежны, однако если спрятать такую картинку среди миллионов снимков, найти ее будет очень сложно. Одно время ходили слухи, что исламские террористы общаются друг с другом, выкладывая стегофото на сайте E-bay.

Существует так называемый «код идиота». Он может передать лишь несколько фактов, зато его практически невозможно вскрыть, так как две стороны заранее договорились о значении слов (паролей). Советские историки утверждают, что фраза «Над всей Испанией безоблачное небо», переданная в радиоэфире, послужила сигналом к началу гражданской войны 1936—1939 годов. Испанцам эта фраза почему-то ничего не говорит.

Крепкий орешек

Одной из самых главных криптологических загадок древности стал «манускрипт Войнича» (15-16 век), названный в честь американо-русского книготорговца Вилфрида Войнича. Структура текста и повторяемость слов соответствует естественным языкам, однако дешифровке он не поддается. Есть предположение, что он был написан на каком-то из реальных экзотических языков (или диалектов) с применением изобретенного алфавита.



Гимнастика ума

Подстановочный шифр не следует путать с перестановочным. В первом случае происходит замена букв, а во втором — их перестановка в тексте (анаграмма — букв. «игра в буквы», основной вид шифрования в романе Дэна Брауна «Код Да Винчи»).

Простые подстановки, упомянутые выше, легко «ломаются» по методу Аль-Кинди. В английском языке самая употребляемая буква — «е», а самый распространенный артикль — «the». Зная это, Уильям Легранд расшифровал текст, ведущий к кладу (Эдгар По, «Золотой жук»).

Некоторые криптограммы убийцы по кличке Зодиак до сих пор не расшифрованы (фильм «Зодиак», 2007).

Для «частотного» анализа шифра обычно требуется не менее 50 знаков. Повторяющиеся буквы, предугадываемые обращения к адресату («Илси, готовься к смерти!» в «Пляшущих человечках») или подпись автора в конце письма (англичане некоторое время ломали немецкие командные коды, так как приказы Гитлера были подписаны его именем) — настоящий подарок дешифровщику.

Более криптостойкий способ шифрования — **табличная перестановка**. Фразу «Грузите апельсины бочками» следует записать в таблицу 5х5, заполнив пустые поля любыми буквами:

Г	Т	Л	Ы	А
Р	Е	Ь	Б	М
У	А	С	О	И
З	П	И	Ч	Ы
И	Е	Н	К	Ё

Чтобы зашифровать это, можно считывать таблицу в любом направлении: справа-налево (ГТЛЫАРЕЬБМ...), слева-направо (АЫЛТГ...), слева сверху-вниз (АМИЫЁ...), «змейкой», по диагонали, по спирали и т.д. Для расшифровки принимающей стороне нужно знать лишь размер таблицы и заранее оговоренное направление записи букв в нее. Впрочем, дешифровщик может разложить эти буквы разными способами по таблицам разной величины и быстро найти в них осмысленные слова, либо их анаграммы.

Чтобы усложнить ему работу, можно использовать **перестановку по колонкам** с ключевым словом, например: ГЕРАКЛ. По порядку взаимного расположения этих букв в алфавите ключ выглядит

Г	Е	Р	А	К	Л
2	3	6	1	4	5
Г	Т	Л	Ы	А	Ы
Р	Е	Ь	Б	М	Ё
У	А	С	О	И	Ы
З	П	И	Ч	Ы	Ё
И	Е	Н	К	Ё	Ы

А	Г	Е	К	Л	Р
1	2	3	4	5	6
Ы	Г	Т	А	Ы	Л
Б	Р	Е	М	Ё	Ь
О	У	А	И	Ы	С
Ч	З	П	Ы	Ё	И
К	И	Е	Ё	Ы	Н

так: 236145. Применим этот ключ к нашей таблице и переставим колонки по ключу от 1 до 5:

Дальше нужно лишь прочитать этот текст по определенному направлению, например — НЫЕЕИКЧЗПЫЁИ... При передаче большого сообщения с длинным ключом его криптостойкость возрастает до уровня, недоступного для расшифровки даже современными компьютерами, однако неудачный подбор перестановочного ключа оставляет в тексте большие куски исходного текста (в нашем случае — ГРУЗИТЕАПЕ).

Подобные методы шифровки применялись вплоть до конца Первой мировой войны. В дальнейшем они стали комбинироваться: двойное шифрование, использование нескольких языков, замена букв группами, поточные шифры, симметричное шифрование (так называемый шифр Вернама — единственный, криптостойкость которого была доказана математически), а позднее — высокоскоростное компьютерное кодирование сделали это искусство действительно элитным, недоступным большинству людей без хорошего математического образования.

Будущее криптографии — в квантовых технологиях. Если сравнить ее историю с извечной конкуренцией оружия и брони, то броня пока выигрывает, ведь существуют шифры, сломать которые возможно только теоретически, а абсолютно эффективного метода дешифровки придумано еще не было. Как говорил гуру криптографии Брюс Шнайдер, описывая шифр Вернама (шифр одноразового блокнота):

Даже когда приземлятся пришельцы из созвездия Андромеды на своих огромных кораблях с компьютерами неслыханной вычислительной мощности, они не смогут прочитать сообщения советских агентов, зашифрованные на одноразовом блокноте (если только они не будут способны также обратить время вспять и вернуть этот блокнот).

This is trial version
www.adultpdf.com

Крик первых спутников
был трогательно тонок.
Так среди звездной молодой крупы
проклюнулась планета,
как цыпленок,
из голубой воздушной скорлупы.
Владимир Костров

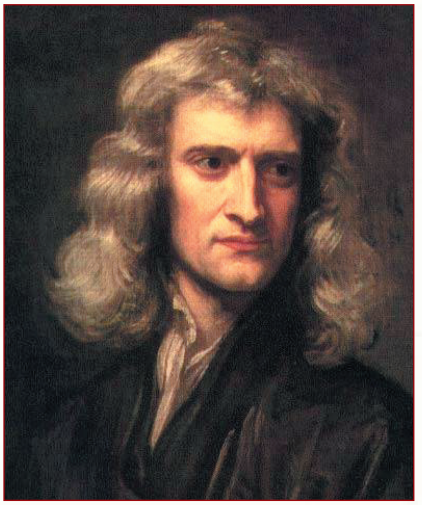
Его звали Sputnik

Открытие космической эры

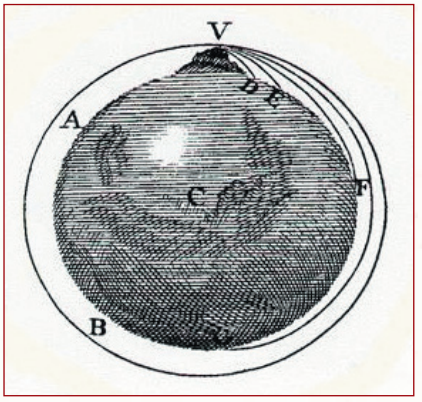
50 лет назад, 4 октября 1957 года, началась космическая эра в истории человечества. Впервые на орбиту был выведен объект, созданный руками земных инженеров. Они назвали его «Спутник».

Прообразы Спутника

Идея искусственного спутника Земли (ИСЗ, сателлита, луны) возникла довольно давно. Еще Исаак Ньютон в монографии **«Математические начала натуральной философии»** (1687) в качестве примера к своим рассуждениям приводил описание огромной пушки, с помощью которой можно было бы запустить ядро на постоянную орбиту вокруг Земли. Ньютон предлагал представить высочайшую гору, пик которой находится за пределами атмосферы, и пушку, установленную на самой ее вершине и стреляющую горизонтально. Чем мощнее заряд используется при выстреле, тем дальше от горы будет улетать ядро. Наконец, при достижении некоторой мощности заряда ядро разовьет такую скорость, что не упадет на Землю вообще и будет вращаться вокруг нашей планеты. Эта скорость ныне называется «первой космической» и для Земли она составляет 7,91 км/с.

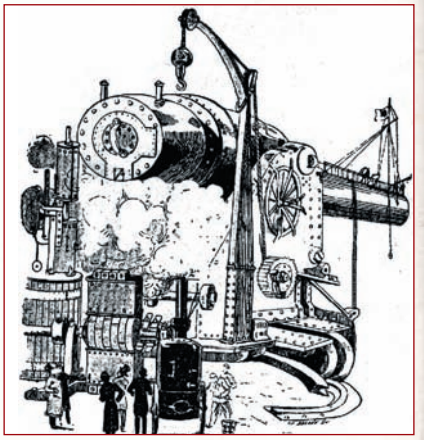


Сэр Исаак Ньютон — основоположник не только физики, но и космонавтики.



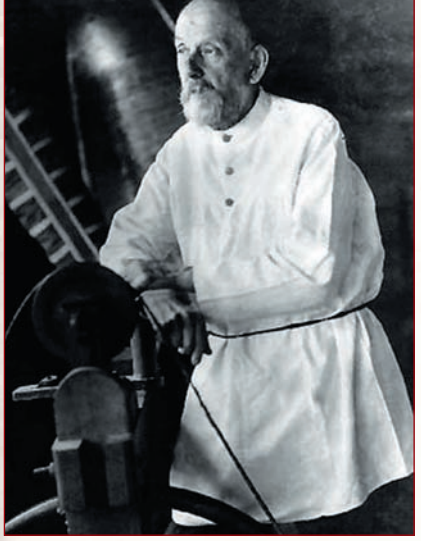
«Пушка Ньютона»: ядро летит, но не падает (оригинальная иллюстрация).

К образному примеру Ньютона обращались впоследствии как ученые, рассуждавшие о перспективах космонавтики, так и писатели-фантасты. Техническую реализацию «пушки Ньютона» описал классик научной фантастики Жюль Верн в своем романе **«500 миллионов бегумы»** (1879).



Большая французская пушка для космических запусков.

О необходимости запуска искусственного спутника Земли много говорили основоположники теоретической космонавтики. Однако обосновывали они эту необходимость по-разному. Наш соотечественник Константин Циолковский предлагал запускать на круговую орбиту ракету с экипажем, чтобы сразу начать освоение космоса человеком.



Великий Циолковский смотрит в будущее.

Немец Герман Оберт предлагал собрать из ступеней ракет-носителей большую орбитальную станцию, которая могла бы решать задачи военной разведки, морской навигации, геофизических исследований и ретрансляции информационных сообщений.

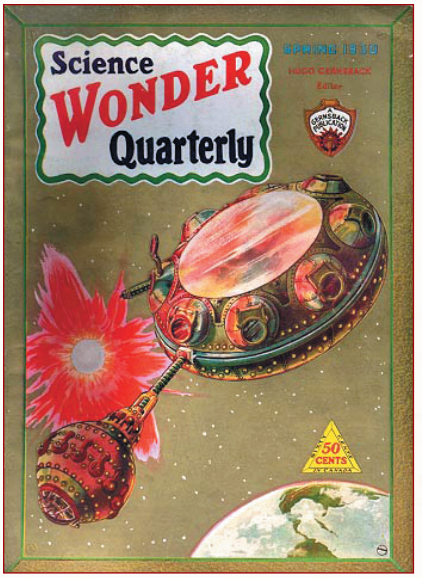
*Кроме того, снабдив эту станцию большим зеркалом, можно было бы, по мнению Оберта, фокусировать солнечные лучи и направлять их на Землю, воздействуя на климат или угрожая вражеским войскам и городам. Идею Оберта обыграл в своем романе **«Мировой пожар»** (1925) немецкий автор Карл-Август Лафферт.*

Многие ученые и фантасты сходились во мнении, что искусственный спутник Земли будет использоваться прежде

Обитаемый спутник на орбите Земли (оригинальная иллюстрация из книги В. Никольского «Через тысячу лет»).

планетных кораблей, летящих к Луне, Марсу и Венере. И в самом деле — зачем кораблю тащить на орбиту все топливо, необходимое для разгона, если он может подзаправиться от спутника?

Тогда же придумали снабдить будущий спутник телескопом, чтобы астрономы прямо с орбиты могли наблюдать за отдаленными космическими объектами, избавившись навсегда от искажений, вносимых атмосферой.



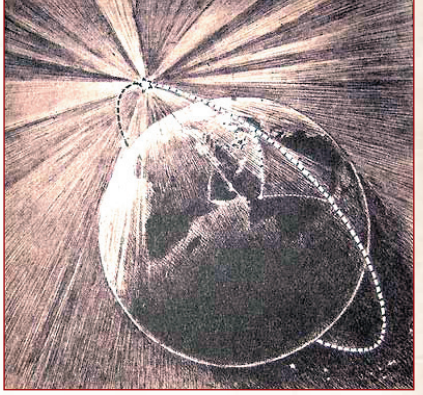
Обитаемый спутник на орбите Земли (оригинальная обложка к американскому изданию романа О. Гайля «Лунный камень»).

Искусственные спутники такого типа описаны в романах Отто Гайля **«Лунный камень»** (1926), Вадима Никольского **«Через тысячу лет»** (1927) и Александра Беляева **«Звезда КЭЦ»** (1936).

Однако время шло, а средство доставки спутника на орбиту построить не получалось. Создание больших пушек оказалось чрезвычайно трудоемким и дорогостоящим делом, а небольшие ракеты, которые во множестве запускали перед Второй мировой войной, даже теоретически не могли развить первую космическую скорость.

Из-за отсутствия носителя появлялись весьма экзотические проекты. Например, в 1944 году генерал-майор Георгий Покровский опубликовал статью **«Новый спутник Земли»**, в которой

Запуск спутника Покровского при помощи взрыва (оригинальная иллюстрация).



Спутник Покровского на орбите (оригинальная иллюстрация).

предложил запустить металлический спутник способом направленного взрыва. Он понимал, конечно, что после такого взрыва на орбиту выйдут только «какие-то неорганизованные массы металлов», но был уверен, что и такой опыт нужен человечеству, поскольку наблюдение за движением «неорганизованного» объекта даст массу новой информации о тех процессах, которые происходят в высших слоях атмосферы.

Первые попытки

Как хорошо известно, первые большие ракеты на жидком топливе научились делать в Третьем рейхе. И уже там зашла речь о применении их для запуска спутников.

Появление тяжелых ракет «Фау-2» предопределило развитие космонавтики.

Сохранилось свидетельство, что при обсуждении будущих разработок в немецком ракетном центре Пенемюнде было предложено для воздаяния почести первым путешественникам в космос помещать их набальзамированные тела в стеклянные шары, запускаемые по орбитам вокруг Земли.

В марте 1946 года эксперты ВВС США подготовили **«Предварительный проект экспериментального космического корабля для полетов вокруг Земли»**. В этом документе была предпринята первая серьезная попытка оценить возможности создания космического аппарата, который будет вращаться вокруг Земли как ее спутник.

вается, что, несмотря на неясность перспективы, касающейся начала космической деятельности, два момента не вызывают сомнения: «1) Космический аппарат, оснащенный соответствующим приборным оборудованием, по всей вероятности, станет одним из наиболее эффективных средств научных исследований 20 века. 2) Запуск спутника Соединенными Штатами возбудит воображение человечества и наверняка окажет влияние на события в мире, сравнимое со взрывом атомной бомбы».

«Фау-2» на полигоне Уайт Сандс. Так начиналась американская космонавтика.

4 октября 1950 года, ровно за семь лет до старта первого ИСЗ, американский ученый Кечкемети представил исследовательский доклад **«Ракетный аппарат — спутник Земли: политические и психологические проблемы»**. В меморандуме анализировались «вероятные политические последствия, которые вызовет запуск искусственного спутника Земли в США и его успешное использование в интересах военной разведки». Из доклада видно, что военные эксперты еще в начале 1950-х годов прекрасно понимали, какое значение в политической и военной сфере будет иметь запуск спутника. Речь уже не шла о стеклянных шарах с телами покорителей космоса — воображению конструкторов рисовались целые орбитальные группировки, осуществляющие слежение за территорией потенциального противника.

На 4 Международном конгрессе по астронавтике, проходившем в 1953 году в Цюрихе, **Фрэд Зингер** из Университета штата Мериленд открыто заявил, что в США имеются предпосылки для создания искусственного спутника Земли, сокращенно названного **«МАУЗ»** («Minimum Orbital Unmanned Satellite of Earth»). Гипотетический спутник Зингера представлял собой автономную приборно-измерительную систему, помещенную в прочный шар, которая по достижении заданной высоты отделялась от третьей ступени составной ракеты-носителя. Орбита спутника высотой 300 км должна была проходить через оба полюса Земли.

исследовательского управления Военно-морских сил в Вашингтоне состоялась встреча, на которой присутствовали ведущие американские ракетчики: Вернер фон Браун, профессор Зингер, профессор Уиппл из Гарварда, Дэвид Янг из фирмы «Аэроджет» и другие. На повестке стоял вопрос, можно ли в ближайшее время произвести запуск ИСЗ крупных размеров на орбиту высотой 320 км. Под «ближайшим временем» подразумевался период в 2—3 года.

Вернер фон Браун заявил, что исторический запуск можно осуществить намного раньше, и изложил свои соображения относительно использования для этой цели ракеты «Редстоун» в качестве первой ступени и нескольких связок ракет «Локи» в качестве последующих ступеней. Основное преимущество состояло в том, что в нем могли быть использованы уже существующие ракеты. Так на свет появился проект **«Орбитер»**. Запуск спутника был намечен на лето 1957 года.

Ракета Вернера фон Брауна на старте.

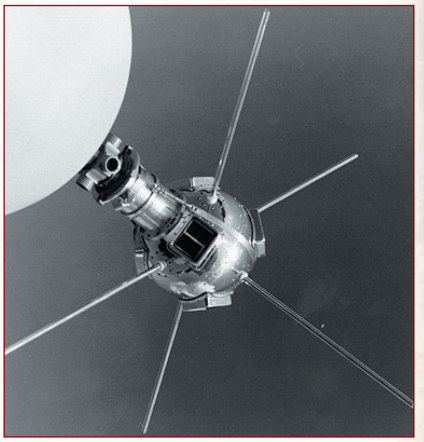
Американский спутник «Эксплорер-1». Вернер фон Браун все-таки сумел запустить его.

Однако к тому времени серьезное развитие получили и другие проекты.

29 июля 1955 года Белый дом официально объявил о предстоящем запуске спутника по программе Военно-морских сил **«Авангард»**.

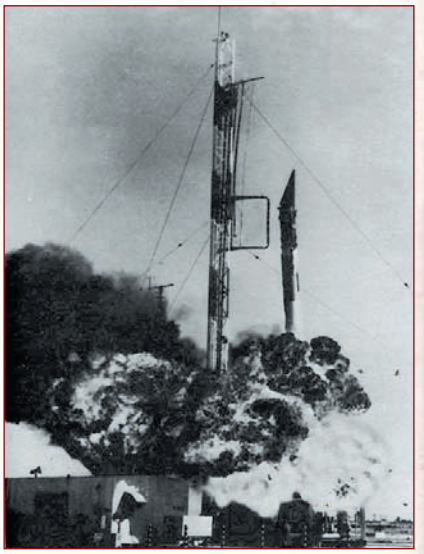
Для запуска предлагался трехступенчатый носитель, состоящий из модифицированной ракеты «Викинг» в качестве первой ступени, модифицированной ракеты «Аэроби» в качестве второй ступе-

Первоначально планировалось, что спутник «Авангард» будет весить 9,75 кг. Его хотели оборудовать измерительными приборами. Имея на борту небольшой источник питания и фотокамеру, спутник мог бы даже передавать цветные изображения на Землю.



Американский спутник «Авангард». Он мог быть первым, но не стал даже вторым.

Однако запуск первого советского спутника спутал американцам планы. В конечном виде шарообразный «Авангард-1» весил всего 1,59 кг и имел на борту только два примитивных радиопередатчика, питаемых от ртутных и солнечных батарей.



Ракета с «Авангардом-1» взорвалась на старте 6 декабря 1957 года.

Тем временем в СССР

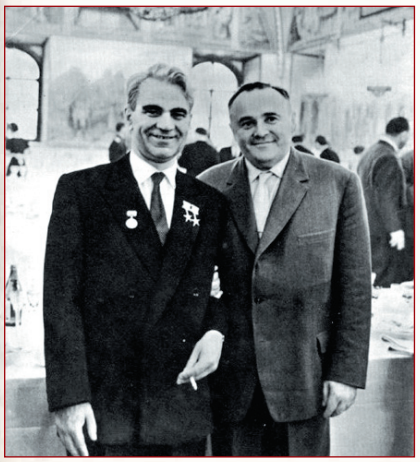
В ноябре 1954 года вышел необычный футурологический номер журнала «Знание — сила», посвященный грядущему полету на Луну. В этом номере ведущие советские популяризаторы науки и писатели-фантасты делились своими представлениями о грядущей космической экспансии. На страницах журнала давался прогноз: первый искусственный спутник будет запущен в 1970 году. Авторы выпуска ошиблись — космическая эра началась гораздо раньше.

Обложка футурологического номера журнала «Знание — сила».

Главный конструктор советской ракетной техники Сергей Королев всерьез заговорил о спутнике в 1953 году. Тогда только разворачивались работы над межконтинентальной ракетой «Р-7», но специалистам было ясно, что эта ракета способна достичь первой космической скорости.

26 мая 1954 года Королев послал докладную записку **«Об искусственном спутнике Земли»** в Центральный Комитет КПСС и в Совет Министров. Ответ был отрицательным, ведь от Королева прежде всего ждали боевую ракету, которая долетит до Америки, — научно-исследовательская тематика верхи в то время волновала мало. Но Королев не оставлял надежды переубедить руководство и обратился в Академию наук СССР.

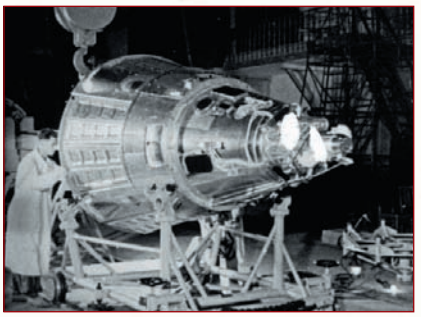
30 августа 1955 года в кабинете главного ученого секретаря президиума АН СССР академика Топчиева собрались ведущие специалисты по ракетной технике, в том числе Сергей Королев, Мстислав Келдыш и Валентин Глушко.



Академики М. В. Келдыш и С. П. Королев.

нием, в котором, в частности, сказал: «Я считаю необходимым создание в Академии наук СССР специального органа по разработке программы научных исследований с помощью серии искусственных спутников Земли, в том числе и биологических с животными на борту. Эта организация должна уделить самое серьезное внимание изготовлению научной аппаратуры и привлечь к этому мероприятию ведущих ученых».

Академия поддержала Королева. С декабря 1955 года по март 1956 года прошел ряд совещаний ученых разных специальностей, так или иначе заинтересованных в космических исследованиях. После этого правительство уже не могло отмахнуться от «фантастического прожекта». 30 января 1956 года было принято Постановление Совета министров № 149-88сс, которым предусматривалось создание **«Объекта Д»** — так именовался неориентируемый спутник весом от 1000 до 1400 кг. Под научную аппаратуру выделялось от 200 до 300 кг. Срок первого пробного пуска на базе ракеты дальнего действия «Р-7» — лето 1957 года.



Объект «Д» — космическая лаборатория. Он мог стать первым советским спутником, но стал третьим.

Заполучив долгожданное постановление, Королев немедленно приступил к реализации своих планов. В его конструкторском бюро ОКБ-1 был сформирован отдел, который должен был заниматься исключительно разработкой искусственных спутников Земли. По предложению Келдыша, отдел работал сразу над несколькими вариантами «Объекта Д», один из которых предусматривал наличие контейнера с «биологическим грузом» — подопытной собакой.

Сергей Королев внимательно следил за работами американских коллег и опасался, что его могут опередить. Поэтому сразу после успешного пуска ракеты «Р-7», состоявшегося 7 сентября 1957 года, главный конструктор собрал сотрудников, занятых проектированием спутника, и предложил работы по «Объекту Д» временно заморозить, а сделать «хоть на коленке» маленький легкий спутник.

«Простейший спутник первый» («ПС-1»).

Руководство работами по конструированию и изготовлению **«ПС-1» («Простейший спутник первый»)** поручили двум инженерам — Михаилу Хомякову и Олегу Ивановскому. Специальные сигналы для передатчика придумывал Михаил Рязанский. Головной обтекатель ракеты, защищающий спутник от воздействия окружающей среды, проектировала группа Сергея Охапкина.

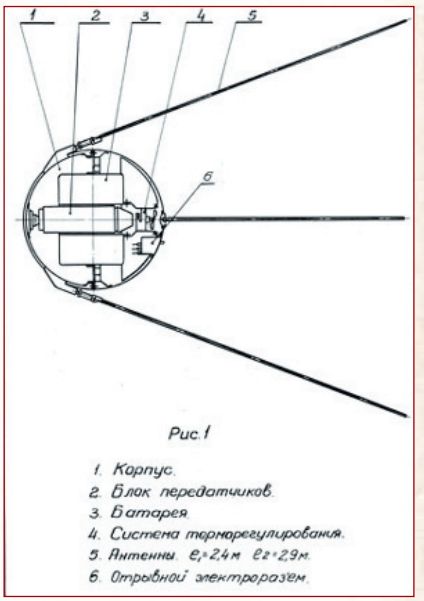
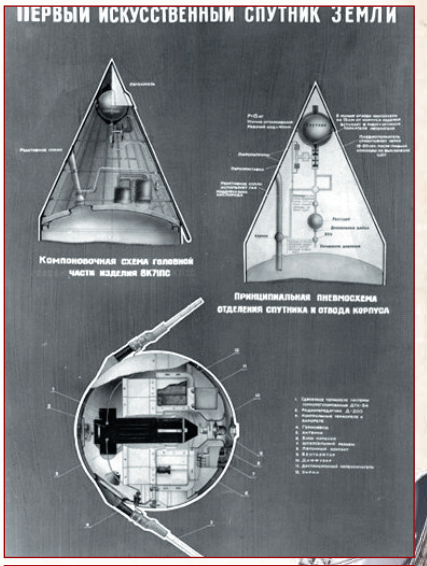
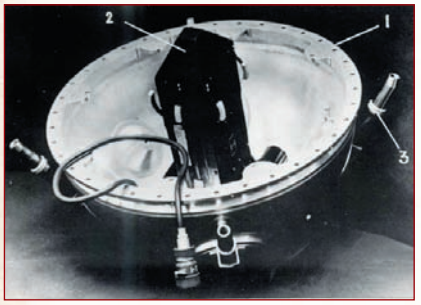


Схема «ПС-1» (общий вид).



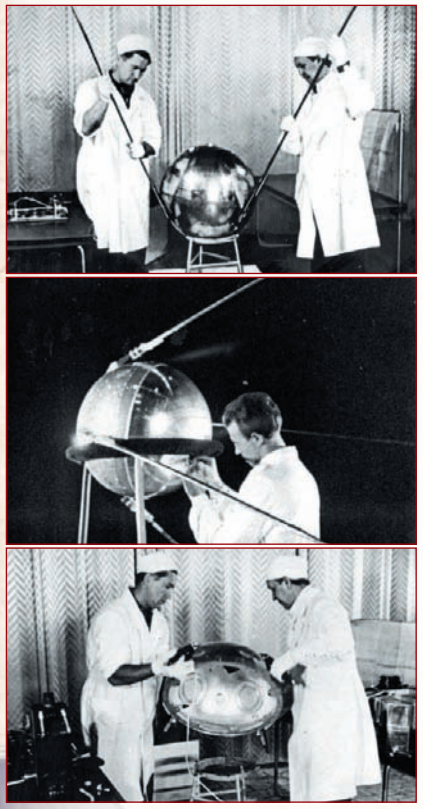
Плакат «Первый искусственный спутник Земли» (1958).

очень простым, но создавался он впервые, никаких аналогов орбитального искусственного объекта в технике не существовало. Задано было только одно — ограничение по массе: не более 100 кг. (В конечном виде он весил еще меньше — 83,6 кг). Довольно быстро конструкторы пришли к выводу, что выгодно сделать спутник в форме шара.



Внутренняя компоновка «ПС-1».

Внутри спутника решили разместить два радиопередатчика с рабочими частотами 20,005 и 40,002 МГц. Корпус спутника состоял из двух полуоболочек со стыковочными шпангоутами, соединенными между собой 36 болтами. Герметичность стыка обеспечивала резиновая прокладка. Внешне спутник выглядел как алюминиевая сфера с диаметром 0,58 м, с четырьмя антеннами. Энергопитание бортовой аппаратуры спутника обеспечивали электрохимические источники тока (серебряно-цинковые аккумуляторы), рассчитанные на работу в течение 2-3 недель.


Сборка «ПС-1».

держалась в секрете. Еще за полгода до исторического запуска в массовом журнале «Радио» была опубликована статья В. Вахнина «Искусственные спутники Земли», в которой сообщались параметры орбит будущих советских спутников и частоты, на которых радиолюбителям следует ловить их сигналы.

За неделю до запуска на научной конференции в Вашингтоне Сергей Полосков прочитал доклад о космических планах СССР и впервые произнес название нового космического аппарата. Вскоре все печатные издания мира повторят это слово — *Sputnik*.

Бип, бип, бип

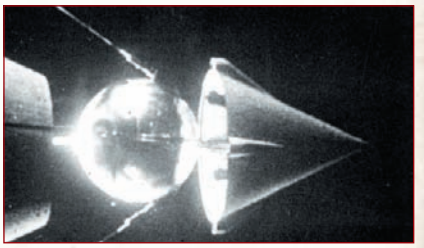
20 сентября 1957 года на Байконуре состоялось заседание специальной комиссии по запуску спутника, где все службы подтвердили готовность к старту. Наконец, 4 октября 1957 года в 22:28:34 по московскому времени ярчайшая вспышка осветила ночную казахстанскую степь. Ракета-носитель «М1-1СП» (модификация ракеты «Р-7», позднее названная «Спутник-1») с гулом ушла вверх. Ее факел постепенно слабел и скоро стал неразличим на фоне звездного неба.

Сергей Королев на стартовой позиции космодрома Байконур.

Ракета «Р-7» готовится к старту.

Старт ракеты «Р-7».

и центральный блок ракеты весом 7,5 т были выведены на эллиптическую орбиту высотой в апогее 947 км, в перигее 288 км. На 314,5 секунде после старта произошло отделение спутника, и он начал подавать сигналы: «Бип! Бип! Бип!». На космодроме их ловили две минуты, потом спутник ушел за горизонт. Специалисты выбежали из укрытий, кричали «Ура!», качали конструкторов и военных. И уже на первом витке прозвучало сообщение ТАСС: «В результате большой напряженной работы научно-исследовательских институтов и конструкторских бюро создан первый в мире искусственный спутник Земли. 4 октября 1957 года в Советском Союзе произведен успешный запуск первого спутника».


Момент отделения головного обтекателя и последней ступени ракеты-носителя от «ПС-1» (кадр из учебного фильма).

Наблюдения на первых витках показали, что спутник вышел на орбиту с наклонением 65,1° и с максимальным удалением от поверхности Земли в 947 км. На каждый виток вокруг Земли спутник тратил 96 минут 10,2 секунды.

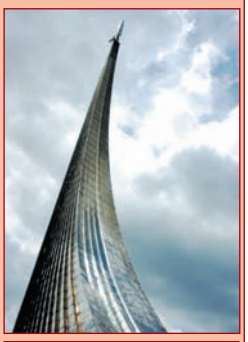
В 20:07 минут по нью-йоркскому времени радиостанция компании «РСА» в Нью-Йорке приняла сигналы советского спутника, и вскоре радио и телевидение разнесли эту весть по США. Радиостанция «Эн-би-си» предлагала американцам «послушать сигналы, которые навеки отделили старое от нового».

Представляет определенный интерес еще одна деталь исторического запуска. Принято считать, будто бы быстро бегущая по небосводу звездочка, появившаяся после 4 октября 1957 года, — это визуально наблюдаемый спутник. На самом деле отражающая поверхность «ПС-1» была слишком мала для визуального наблюде-

Клим Ворошилов вручает Сергею Королеву орден Ленина (1957 год).

Это интересно

- День запуска «Спутника-1» отмечается в России как Памятный день Космических войск.
- В 1964 году в честь запуска «Спутника-1» в Москве, возле станции метро ВДНХ, был сооружен 99-метровый монумент «Покорителям космоса» в виде взлетающей ракеты, оставляющей за собой шлейф огня.
- Модель «Спутника-1» была преподнесена советским правительством в дар ООН и теперь украшает вход в Зал Штаб-квартиры ООН в Нью-Йорке.
- 4 ноября 1997 года космонавты российской орбитальной станции «Мир» вручную запустили в космос модель «Спутника-1» («RS-17», «Спутник-40»). Эта модель была изготовлена в масштабе 1:3 российскими и французскими студентами специально к 40-й годовщине старта первого спутника.
- В 2003 году на аукционе eBay была продана точная копия (дублер) «Спутника-1», изготовленная еще в 1957 году. До продажи копия числилась учебным экспонатом одного из киевских институтов. Считается, что при подготовке исторического запуска было изготовлено четыре экземпляра «Простейшего спутника».



Монумент «Покорителям космоса» в Москве.

ния; с Земли было видно вторую ступень — тот самый центральный блок ракеты, который вышел на ту же орбиту, что и спутник.

Снимок «ПС-1» во время прохождения над Мельбурном.

По официальной информации «ПС-1» летал 92 дня, до 4 января 1958 года, совершив 1440 оборотов вокруг Земли и преодолев около 60 миллионов километров.

Однако есть данные, что он вошел в плотные слои атмосферы и сгорел несколько раньше — 8 декабря 1957 года. Именно в этот день некто Эрл Томас обнаружил пылающий обломок около своего дома в Южной Калифорнии. Анализ показал, что он состоит из тех же материалов, что и «ПС-1». В настоящий момент эти фрагменты выставлены в Музее Битников под Сан-Франциско.

Возможно, это фрагменты начинки первого спутника, упавшие в США.

Альтернативы

Запуск спутника вызвал шок во всем мире, и прежде всего — в США. Впервые американцы получили наглядное доказательство, что они не лидируют во всех сферах жизни, что «потенциальный противник» обошел их по важнейшему направлению. «90 процентов разговоров об искусственных спутниках Земли приходилось на долю США, — писала «Нью-Йорк Таймс». — Как оказалось, 100 процентов дела пришлось на Россию...» Это пугало. И очень сильно пугало!

"All the News That's Fit to Print" The New York Times. LATE CITY EDITION

VOL. CVI...No. 34,661 NEW YORK, SATURDAY, OCTOBER 5, 1957 PRICE CENTS

SOVIET FIRES EARTH SATELLITE INTO SPACE; IT IS CIRCLING THE GLOBE AT 18,000 M. P. H.; SPHERE TRACKED IN 4 CROSSINGS OVER U. S.

NOFFA IS ELECTED TEAMSTERS' HEAD; WARNS OF BATTLE

COURSE RECORDED

Navy Picks Up Radio Signals—4 Report Sighting Device

Device Is 8 Times Heavier Than One Planned by U.S.

500 MILES HIGH

Visible With Simple Binoculars, Moscow Statement Says

FALSOS COMPARES Eisenhower in City; PS-Rate Prediction 200,000 People Out

ARGENTINA TAKES EMERGENCY STEPS

SATELLITE SIGNAL

Выпуск «Нью-Йорк Таймс», посвященный запуску «Спутника-1».

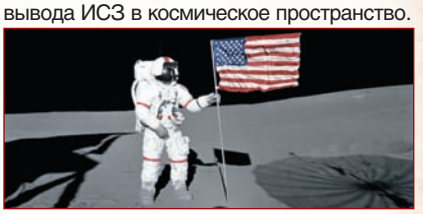
*«Король ужастиков» Стивен Кинг признался в книге **«Танец смерти»**, что сообщение о запуске Советским Союзом спутника на орбиту стало самым сильным потрясением его юности.*

Страх был столь силен, что в первые дни октября 1957 года особо горячие головы из Пентагона предложили «закрыть небо», то есть выбросить на орбитальные высоты тонны металлолома: шарики от подшипников, гвозди, стальную стружку, что привело бы к прекращению любых космических запусков. Эта малоизвестная подробность из истории космонавтики указывает на то, что американцы изначально воспринимали космос как свою собственность. И не могли допустить мысли, что кто-то другой посмеет претендовать на нее.

А ведь Америка действительно могла стать первой космической державой. Если до Второй мировой войны об этом никто не помышлял, то после войны, находясь под впечатлением от успехов ракетчиков Третьего рейха, руководители США всерьез задумались о новом «стратегическом

Плакат «Советские искусственные спутники Земли» (1958).

плацдарме». Благодаря документам и специалистам, вывезенным из Германии, американцы сумели довольно быстро преодолеть отставание по баллистическим ракетам, а значит, создать предпосылки для вывода ИСЗ в космическое пространство.



Запуск советского спутника развязал космическую «гонку», в которой американцы победили, высадившись на Луну.

Руководство США допустило всего одну ошибку. Ему следовало довериться опыту и таланту Вернера фон Брауна и принять проект «Орбитер», суливший запуск первого спутника уже к концу 1956 года. Скорее всего, немецкий конструктор сумел бы выполнить свои обещания и США обрели бы столь желанное «право владения».

Что это изменило бы? Только одно, но зато самое главное. Утвердившись в космическом пространстве, закрепив за собой один из наиболее важных приоритетов, США вряд ли ввязались бы в космическую «гонку», требующую огромных финансовых затрат. А вот попытка «догнать и перегнать Америку» в космосе могла привести к тому, что советские космонавты не только стали бы первыми на орбитах, но и высадились бы на Луну. История космонавтики изменилась бы самым кардинальным образом.

Нельзя сказать, счастливее были бы люди в таком мире или нет, но это неважно. Ведь его все равно никогда не было и не будет, потому что космическую эру открыл именно советский спутник, и его звонкие сигналы оповестили об этом всю Вселенную...

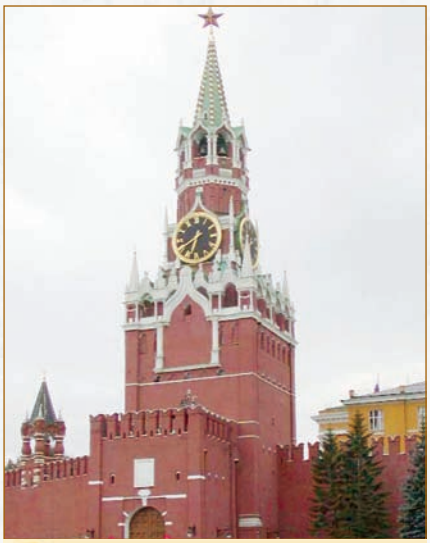
БЕЛЫЕ БАШНИ ГОНДОРА

УКРЕПЛЕНИЯ И ИХ ВОЕННОЕ НАЗНАЧЕНИЕ

В этих угрюмых сполохах Сэм стоял, окаменев от ужаса, потому что только теперь охватил взглядом всю могучую крепость Кирит Унгол. С востока крепость вздымалась тремя большими террасами, с запада приникала к огромному утесу, облепив его ярусами бастионов.

Дж. Р. Р. Толкин, «Возвращение короля»

Современные фортификации полностью утратили эстетичность. Их, собственно говоря, почти не видно: ракетные шахты и бункеры укрыты глубоко под землей. Даже обычные окопы выдают себя лишь невысоким бруствером. Но сегодня укрепления призваны защитить пехоту от артиллерийского и ружейного огня. Сами по себе они не являются препятствием для движения противника. В прошлом же фортификации физически отгораживали защитников от атакующих, поэтому стены вздымались над землей так высоко, как это только было возможно.



До наших дней в основном сохранились крепости постройки 17-19 века. Тогда они уже утратили практическое значение.

Стены

Простейшие разновидности укреплений — классический тандем из **вала** и **частокола**. Частокол из одного или нескольких рядов вертикально вбитых в землю бревен мог располагаться как по гребню вала, так и на ровной поверхности. Вал же всегда соседствовал со рвом, откуда, собственно, и брали землю.

Но вал не мог иметь слишком крутых склонов и не представлял достаточно серьезного препятствия для врага. Частокол же иногда просто растаскивали конями, набрасывая арканы на верхние концы бревен. Поэтому, если уж жители поселения желали укрепиться на совесть, земляному валу необходимо было придать правильную форму, дабы, в частности, избежать оседания насыпи.

В случаях, когда местность была богата лесом, наиболее очевидным решени-

Частокол одного из фортов Дикого Запада.

Древнейшие крепости

В первоначальном смысле «город» — просто огороженное место или укрепление. Укреплять свои поселения люди начали сразу после перехода к оседлому образу жизни. Уже 7-8 тысяч лет назад первые из известных науке постоянных поселений — **Иерихон** и **Чатал-Гуюк** — представляли собой довольно внушительные крепости с глинобитными стенами и башнями.

Некоторые из укреплений каменного века были весьма оригинальны по устройству. Можно вспомнить, например, «городки» индейцев *пуэбло*, расположенные на неприступных склонах скал и оттого почти недосягаемые. Ступенчатые пирамиды — **зиккураты** — известные не только в Америке, но и в Месопотамии, также могли служить надежными убежищами. Каждый «этаж» мог быть занят защитниками, и простреливался со всех вышерасположенных уровней.

Но как бы ни выглядели ранние крепости, их объединяла одна любопытная черта: они вовсе не имели ворот. Попасть в крепость можно было только по спускаемым со стен лестницам, либо вход представлял собой узкую извилистую щель, двигаться по которой противник вынужден был под непрерывным обстрелом сверху. Делать огромные двери на петлях люди научились много позже.

Одно из древних циклопических вооружений — мексиканская «Пирамида Солнца».

ем было сооружение *клетей* — срубов из толстых бревен, в которые и забивалась земля. Так возникала стена, обычно именуемая «деревянной». В засушливых же и пустынных регионах вал облицовывался сырцовым кирпичом — блоками высушенной на солнце глины.

Позже кирпич начали обжигать. Вавилон — первый на планете город, население которого достигло миллионной отметки, — был окружен двумя стенами из обожженного кирпича. На строительство его ушло столько, что и тысячи лет спустя, в начале 20 века, он использовался в иракских постройках.

Даже если стена складывалась из кирпича целиком, ее прочность не могла считаться удовлетворительной: слишком уж легко она рассыпалась под ударами вражеских таранов. Предпочтительным материалом для возведения укреплений считался камень, но его добыча в каменоломнях, перевозка и обтесывание обходились очень дорого.

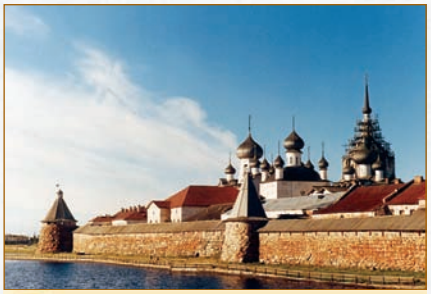
Камень экономили — Великая Китайская стена, например, изначально представляла собой лишь облицованный кам-

Великая Китайская стена — самое длинное кладбище. Умерших рабочих хоронили внутри прямо вала.

нем вал. Но совершенствование средств нападения заставляло строителей идти на издержки.

Исключение в данном случае — укрепления Соловецкого монастыря, сооруженные из скрепленных кирпичом огромных необработанных валунов. Надежность подобной кладки до сих пор поражает воображение, ведь в процессе «обкатки» ледником поверхность гранитных глыб приобрела невиданную прочность. Обстрел монастыря, произведенный английским и французским фрегатами во время Крымской войны, дал результат, шокировавший нападавших. Удары ядер в буквальном смысле не оставили никакого следа на валунах.

Главный недостаток стены как позиции для обороны — это нехватка места. Толщина кладки у основания могла достигать 5—6 и даже 8 метров, но чем выше была стена, тем уже оказывался ее гребень. В результате на высоких стенах стрелкам было очень тесно. Лить на врага кипяток и масло защитники не могли вовсе. Жидкости лишь растеклись бы по внешней наклонной поверхности стены.



Соловецкая крепость. Вид с озера.

Проблема решалась с помощью **хорд** — специальных деревянных галерей, возводимых на гребне стены в военное время и полностью скрывавших зубцы. Широкие, опирающиеся на прочные поперечные балки крытые коридоры предоставляли защитникам достаточно пространства для движения, хранения припасов и размещения громоздкого оружия. Хорда нависала над основанием стены, давая защитникам возможность эффективно использовать кипяток. Кроме того, галерея щищала стрелков от обстрела сверху.

Гребни стен и верхние площадки башен усиливались хордами до тех пор, пока распространение пороха не вынудило фортификаторов сменить их на более прочные каменные **машикули**.

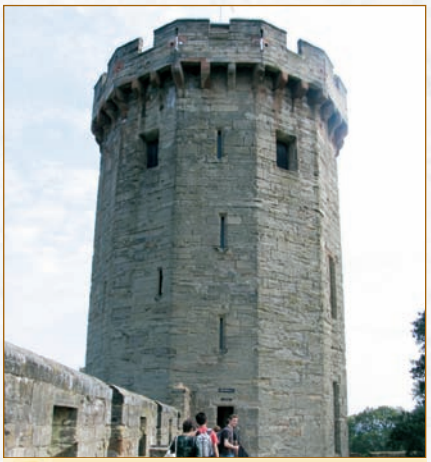
Башни доказали свою эффективность при сопротивлении штурму и иногда выполняли роль самостоятельных укреплений.

Неизменной составляющей оборонительной линии были и башни. Они расчленяли стену на изолированные участки, выступали за ее пределы, позволяя обстреливать противника с флангов. Боевые площадки башен располагались выше зубцов стены, и врага, уже поднявшегося на стену с помощью лестниц, можно было продолжать обстреливать сверху.

Штурм

Приблизившись к стенам крепости, вражеская армия обычно пыталась захватить ее с помощью лестниц. Важную роль при этом играли стрелки, сгонявшие защитников с гребня, и щитоносцы павезье, прикрывающие идущую на штурм пехоту.

Но если укрепления были надежными и продуманными, а гарнизон многочисленным и храбрым, подобная тактика имела мало шансов на успех. Высота стен средневековых замков могла достигать 30 метров, а ведь и 10-метровое заграждение преодолеть с помощью лестниц достаточно сложно.



Большие прямоугольные окна на верхнем этаже башни (когда-то они закрывались деревянными ставнями) предназначались для сброса крупных камней.

лучники защитников не играли решающей роли при отражении штурма. Бойниц слишком мало для создания высокой плотности обстрела. Враги же, подняв над головами щиты, оказывались практически в безопасности.

Зато когда неприятель подходил к самому подножию стены, начиналась настоящая бойня. В ход шли тяжелые камни, от которых щиты уже не спасали. Лились со стен и кипящие жидкости. Кроме быстро остывающего в полете и не слишком опасного кипятка в арсенале защитников могли оказаться *смола* и *масло*.

Камни также порой оказывались с сюрпризом. Более крупные снаряды обтачивались в форму шаров или цилиндров и не падали, а скатывались по наклонной поверхности стены. Если рва не имелось, а сам город находился на возвышенности, то камни летели на десятки метров, снося все на своем пути. Грозным оружием обороняющимся служили и тяжелые, зачастую усеянные шипами бревна, подвешенные на балках хорд. Бревна крепились на цепях и могли использоваться многократно. Их сбрасывали, а затем вновь втягивали на стену.

Осадные работы

Если штурм не имел успеха, нападающие могли попытаться сделать **подволоку** или **намет**. Подволока представляла собой сложенную под стеной гору горючих материалов. Сильный огонь был способен повредить даже каменные стены, уничтожив хорды, лестницы и внутренние перекрытия

Подкоп

Популярным средством разрушения стен были подкопы. Осаждающие строили подземный ход и начинали выгребать землю из-под фундамента стены. Для того, чтобы вся масса камня сразу не рухнула им на головы, выбранный грунт заменялся деревянным крепежом. В нужный момент крепеж поджигали.

Для заблаговременного обнаружения строящихся подкопов в подвалах башен устраивались слухи — небольшие каморки, часовые в которых только и ждали, не зазвенит ли под землей вражеская кирка. Если же кирка звенела, обороняющиеся устраивали **контрподкоп**. И тогда под толщей грунта разгоралась битва. Во вражеский тоннель лили кипяток или пускали с помощью мехов дым. Могли даже крокодила сбросить.

Наполненный водой ров серьезно затруднял подкоп под стену. Вода в любой момент могла прорваться в тоннель.

Для строительства замков часто выбирались места, укрепленные самой природой.

башен. Небольшое же деревянное укрепление иногда вовсе испепелялось дотла. Поэтому, отступая в цитадель («*кремль*»), жители русских городов старательно выжигали окружающий крепость *посад*. Бревна, из которых были сложены дома, могли послужить материалом для подволоки.

Намет же представлял собой обычную насыпь, доходящую до гребня стены. Сооружение вала, способного нивелировать преимущество даже невысокой стены, было делом очень трудоемким, но во многих случаях себя оправдывало.

Но все эти работы приходилось вести под непрерывным обстрелом со стен. В задачи лучников входило именно дезорганизовать осадные работы, а вовсе не предотвратить штурм как таковой. Саперы же, не имея возможности укрываться за щитами и пользоваться тяжелыми доспехами, несли большие потери. Тут даже единственная удачно расположенная бойница могла существенно осложнить жизнь атакующей стороне.

К крепости, окруженной водой, труднее было подтянуть осадную технику.

Осажденные могли противодействовать строительству намета и другими путями. Так, при осаде Херсонеса князем Владимиром греки изнутри города устроили подкоп под намет и выгребали из-под него землю с такой же скоростью, с какой славяне ее насыпали.

Если стены имели совсем уж негостеприимный вид, нападающие строили «**котов**». Эти устройства могли именоваться также «*крысами*» или «*черепахами*», и представляли собой они чрезвычайно прочный, покрытый двухскатной крышей сруб, ползущий на сплошных деревянных колесах. Крыша «черепахи» покрывалась мешками с землей либо обмазывалась толстым слоем глины.

Внутри «кота» находился *таран*, или по-русски «**сокол**», — массивное бревно с окованным железом концом. С его помощью осаждающие дробили кирпичи и расшатывали камни, постепенно «подсекая» стену. Их задачей было вовсе не пробить дыру, а выбрать из основания стены достаточно материала, чтобы рухнул значительный ее участок.

Кирилло-Белозерский монастырь и Тульский кремль. Из-за сложности добычи камня на равнине русские крепости были преимущественно кирпичными.

«Коты» работали медленно, но если уж они добирались до стены, ее разрушение становилось делом времени. Поэтому всюду, где стену не прикрывал ров или крутой склон, ее защищали от «котов» с помощью валов и частоколов.

Если же под градом стрел враги все-таки засыпали ров и подкатывали к стене тараны, осажденные могли соорудить подъемное устройство («*журавль*») и, выведя стрелу за стену, сбросить на вражескую боевую машину огромный камень. В крепостях именно на такой случай создавался запас валунов. Против не очень мощных «котов» также могли помочь и специальные, утяжеленные до 7—11 килограммов дротики. Падая с высоты, такие копья приобретали огромную пробивную силу.

Если таран продолжал работать, ему пытались противодействовать, захватывая сокол петлями либо опуская между бревном и стеной амортизирующие маты. Но это означало только отсрочку неизбежного. При-

Орки идут на приступ.

обязательно уничтожить во время вылазки. Для разрушения вражеских боевых машин осажденные либо выходили через ворота, либо спускались небольшими группами по веревочным лестницам со стен.

Однако даже когда пролом в стене возникал, в него еще нужно было войти. Часто осаждающим это не удавалось. На узком участке, заваленном землей и камнями, они не могли воспользоваться численным перевесом. Нередко горожанам удавалось одержать верх, отбросить врага и заделать пролом.

Крайне сложной и дорогостоящей альтернативой таранам могли выступить метровой высоты многоэтажные конструкции, защищенные от огня мокрыми шкурами либо железным листом. Башня придвигалась к стене, нависала над ней своей верхней боевой площадкой, не давая защитникам никаких шансов, после чего на гребень перебрасывался трап. Хорды же к этому времени уничтожались метательными машинами либо тараном, установленным на самой башне.

Перед штурмом враг всегда стремился сжечь хорды с помощью метательных машин.

Припасы

Чтобы выдержать длительную осаду, в крепости хранили запасы продовольствия. Иногда осада затягивалась на годы. На этот случай еще стратеги древнего мира составляли перечни необходимых припасов, разрабатывали суточные рационы и совершенствовали методики хранения.

Кроме муки, сыра и сушеного мяса, запасались мед и чеснок. Считалось, что употребление в пищу этих продуктов поможет воинам сохранить силы. Но еще большее, почти наравне с хлебом, значение придавалось вину и уксусу, которые предотвращали эпидемии. Люди в те времена опасались пить «сырую» воду, но и стерилизовать ее кипячением еще не догадались. Воду дезинфицировали, разбавляя уксусом или вином.

Античная амфора — удобная емкость для хранения зерна и вина.

Блокада

Если нападающие никуда не торопились, а желания проводить масштабные осадные работы не было, существовал еще один способ взять крепость: уморить ее гарнизон голодом. Для этого даже не требовалось окружать цитадель. Осаждающие строили где-то поблизости лагерь и начинали методично опустошать местность, а также перехватывать следующие к городу обозы. Так, судя по описанию *Гомера*, ахейцы осаждали *Трою*. Примерно так же производились осады и в раннем средневековье.

Метод имел существенный недостаток: горожане постоянно тревожили вражеский лагерь нападениями и сами перехватывали следующие к нему обозы. Позже, когда армии стали достаточно многочисленными, осаждающие начали окружать город *бульварами* — небольшими фортами, в которых базировались ведущие наблюдение за окрестностями отряды. Дороги же вокруг города для затруднения движения телег перекапывались рвами.

Каземат в стене Соловецкого монастыря. Эту крепость царские стрельцы осаждали, почти как греки Трою. Целых 8 лет.

Однако войско, рассредоточенное по бульварам, подвергалось опасности разгрома по частям. Поэтому хорошо организованные армии еще в античное время начали полностью окружать осажденный город валом — *циркумвалационной линией*. Чуть дальше возводился еще один кольцевой вал — *контрвалационная линия*. Она защищала осаждающих от внезапных нападений.

Так, во время осады войсками *Цезаря* галльской крепости *Алезия* с тылу на римлян напало большое войско варваров. В то же время окруженные в Алезии галлы устроили вылазку. Но римляне, засевшие между двумя валами, отбили все атаки.

Римляне слыли непревзойденным мастерами военного строительства. По сообщению Иосифа Флавия, во время Иудейской войны, осадив крепость, легионеры возвели против вражеской стены собственную. Иудеи собрали каменщиков и начали надстраивать свое укрепление. Римляне не отставали. Якобы обе стены выросли до высоты в 40 метров.

●●●

Принципы, на которых строилась тактика борьбы за фортификации, оставались неизменными на продолжении тысячелетий. Но в конце 15 века правила игры внезапно изменились: появилась артиллерия. С этого времени целью осадных работ стало сооружение батарей. Пушки значительно упростили разрушение укреплений. Штурм же стен с помощью лестниц стал быстро терять эффективность. Величественные и романтичные замки средневековья начали быстро сменяться приземистыми валами нового времени.

«Плоская» крепость новой эпохи.

Мегалитические крепости

Многие постройки эпохи неолита сложены из **мегалитов** — огромных камней, плит весом в несколько десятков тонн. По каким-то причинам люди в то время предпочитали с помощью гидравлических домкратов (поливаемых водой деревянных клиньев) откалывать от скалы гигантские блоки и целиком переправлять их к месту стройки на волокушах по деревянным каткам. На стену подобную плиту втаскивали по пологой земляной насыпи.

Конечно же, это предполагало огромный объем работ. Но разделение блока на части адекватного размера представлялось не располагающим железными инструментами народам задачей еще более сложной.

Как же, не имея железных орудий, люди добивались столь тщательной обработки поверхностей, что между блоками невозможно просунуть лезвие ножа? А никак — им это не было нужно. Просто за многие столетия блоки срастались под собственным весом. Под давлением камень течет, как текут с гор ледники, только медленнее.

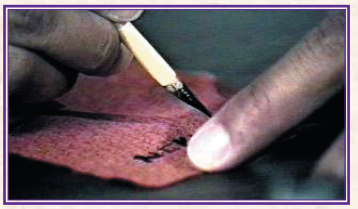
Пример мегалитической постройки — всем известный Стоунхендж.

ЭВОЛЮЦИЯ
РУЧКИ

Михаил Попов

Ручка — такой же важный орган общения, как и язык. Даже сегодня, когда к слову mail добавилась приставка «е-», а руки стали обходиться без ручек, эти древние приспособления для нанесения чернил на бумагу можно найти в любом доме. Одной хорошей шариковой ручкой можно написать около 50000 слов. Ручки могут стрелять пулями, бить электричеством, хранить несколько сотен мегабайт информации, испускать лазерные лучи... У этого невинного на первый взгляд приспособления — богатая и славная история.

Первыми приспособлениями для нанесения «чернил» (в их роли выступали естественные красители — от угля до охры) на стены пещер были, вероятно, обожженные палки или стебли растений. Рисунки из пещеры Шове (Франция) — древнейший образец подобного искусства. Их радиоуглеродный анализ, с результатами которого согласны далеко не все специалисты, показал возраст в 30 тысяч лет.



Примерно в 3000 году до нашей эры древние египтяне совершили революцию в технике письма, создав «калам» — ручку из тростника или бамбука. Трубчатый стебель, обрезанный под острым углом, опускался в чернила, набирал в себя пару капель и позволял вывести несколько иероглифов до следующего обмакивания в чернила (иногда в кончике пера делался продольный разрез, что увеличивало емкость «ручки»). Острие быстро истиралось, поэтому ручки для знати выдувались из стекла. Тростниковыми ручками была написана Библия.

Тростниковая ручка просуществовала вплоть до падения Римской империи. Когда у европейцев начались проблемы с поставками тростника, было решено перейти на материал, используемый в качестве альтернативы каламу еще со времен античности, — птичье перо. Кумранские свитки Мертвого моря (100 год до нашей эры) были написаны именно им. Чаще всего использовались гусиные перья — первые пять маховых, с левого крыла (именно левого, чтобы их изгиб был удобен для правой руки). В популярной истории писцы обычно изображаются с пышными перьями в руках. На самом деле пух и щетинки чаще всего обдирались, оставлялся только голый стержень.

Пытаясь продлить срок службы тростниковых ручек и птичьих перьев, люди изготавливали металлические перья. Самые ранние экземпляры обнаружились в засыпанных пеплом Помпеях (то есть были в ходу не позднее 79 года нашей эры). В дальнейшем они надолго забылись. Патент на металлические перья зарегистрировали в 1803 году, однако их массовое производство было налажено лишь через 20 лет сэром Джоном Бирмингемом. В течение 19 века металлические перья постепенно вытесняли птичьи.

ЧАСТЬ МАТЕРИАЛОВ РАЗМЕЩЕНА НА ДИСКЕ

5

В 953 году халиф Египта Маад аль Муиз приказал изготовить ручку, которая не пачкала бы ему пальцы. Мастера нашли решение, приделав резервуар с чернилами к перу. В 1636 году немец Даниэль Швентер предложил использовать два гусиных пера. Одно, будучи вставленным в другое, служило бы емкостью для чернил. В 1827 румынский студент Петраш Понару придумал авторучку (запатентованную французским правительством), но про это вскоре забыли — до тех пор, пока страховой агент Левис Ватерман в 1884 году не начал продавать такие ручки с большой выгодой (по легенде он изобрел их после того, как вышел из комнаты за новой ручкой, и у него украли контракт). Вначале они заправлялись очень неудобно — из пипетки. Поршневые ручки появились только в 1920-х, а картриджные — в 1950-х. На фото: Montegrappa Peace Pen, самая дорогая на планете авторучка. 1259 брильянтов, платина, хрусталь. Цена — 1 миллион евро. Изготовлена в единственном экземпляре.

6

В 1923 году венгерский газетный редактор Лазло Биро, раздраженный необходимостью часто заправлять авторучки, изобрел шариковую ручку с более вязкими быстровысыхающими чернилами. Поначалу они были очень дорогими, но в 1950-х французский барон Бич наладил их массовый выпуск, «убив» таким образом авторучки. К 2005 году компания BIC продала 100 миллиардов шариковых ручек. Их чернил достаточно, чтобы прочертить прямую линию к Плутону и назад около 20 раз. На фото — ручка Space Pen от компании Fisher. Титан, тиксотропные чернила выталкиваются сжатым азотом. Пишет в невесомости, в воде, под любым углом, на любой поверхности, на высоте до 4 километров, при температурах от -45 до 120 градусов. Гарантия 100 лет (реально чернил хватает на линию длиной 50 км). История об американцах, создавших специальную ручку для астронавтов, и русских, использовавших карандаши, — байка. Обычные шариковые ручки отлично пишут в космосе. Фишер разработал Space Pen самостоятельно и предложил ее NASA. Модель AG7 полетела на Луну.

7

В 1960-е годы японцы изобрели ручку с фетровым наконечником. Сегодня она известна как фломастер (flow master) или маркер. Для письма продолжали использоваться шариковые ручки, требовавшие сильного нажатия на бумагу. Безотрывное письмо ухудшало почерк и способствовало развитию артрита. В 1980-х появились «гелевые ручки» — усовершенствованные версии шариковых, не требовавшие постоянного давления.

8

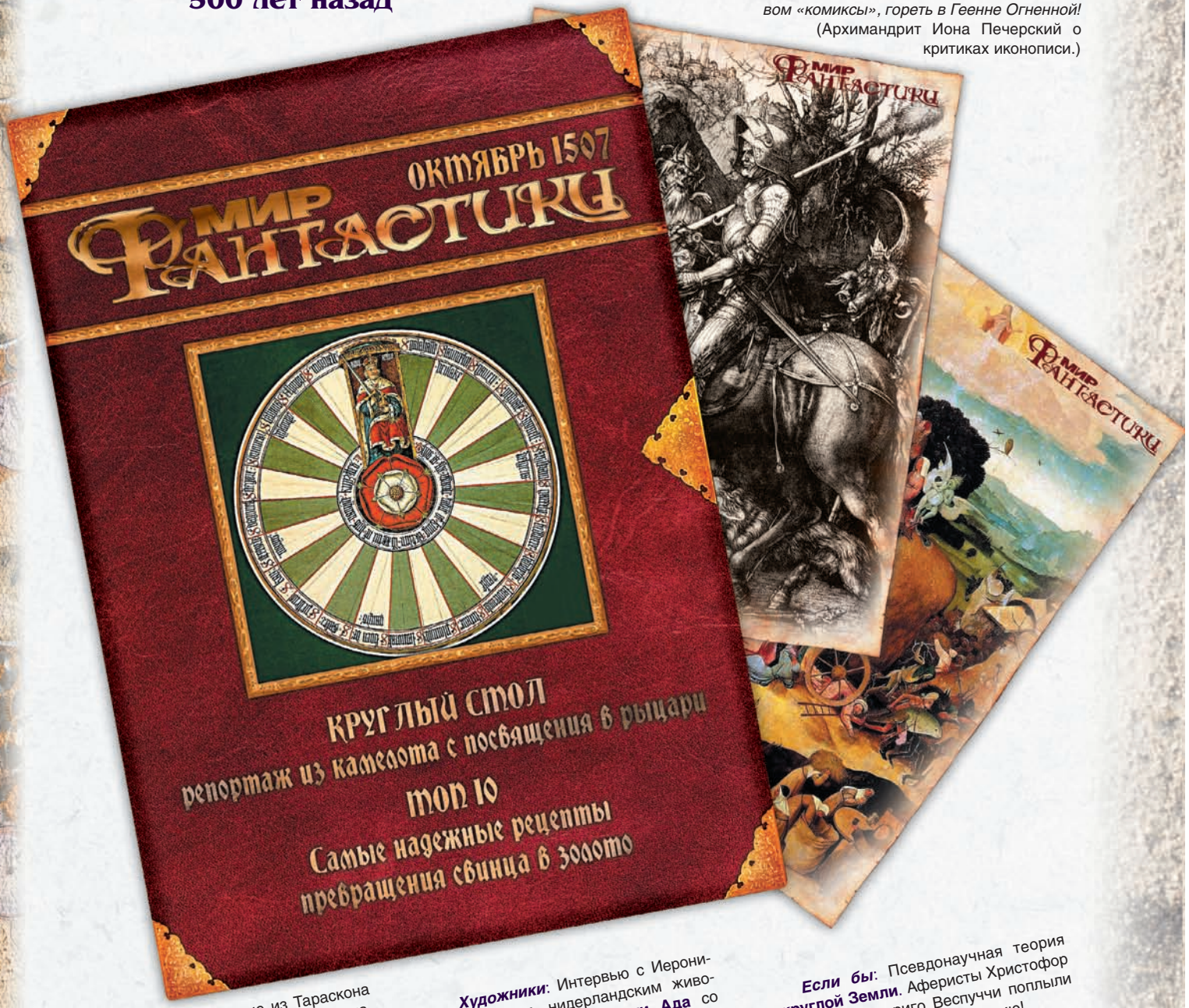
Сегодня производители предлагают ручки с новыми, эргономичными способами охвата (например, надеваемые на палец), которые делают процесс письма более комфортным.

ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ

Эта рубрика не появлялась на страницах «Мира фантастики» больше года. И не появилась бы в ближайшее время, если бы не юбилейный пятидесятый номер. Из нынешнего выпуска вы узнаете о таких номерах любимого журнала, которые вам еще не приходилось читать (даже если вы собрали всю коллекцию — с 1-го по 50-й номера!). Впрочем, один из обозреваемых номеров, вполне вероятно, прочтут наши внуки или правнуки.

О чем бы писал «МФ»... 500 лет назад

Цитата номера: *...тому холопу, что назвал жития на образах басурманским словом «комиксы», гореть в Геенне Огненной!* (Архимандрит Иона Печерский о критиках иконописи.)



Бестиарий: Чудовище из Тараскона снова терроризирует Пиренеи! Трое наших специальных корреспондентов сожраны **Тараской** близ Тулузы.

Художники: Интервью с Иеронимом Босхом, нидерландским живописцем. Лучшие **пейзажи Ада** со времен Грехопадения!

Если бы: Псевдонаучная теория **круглой Земли**. Аферисты Христофор Колумб и Америго Веспуччи поплыли не в ту сторону и нашли Индию!

а также: Неопубликованная рукопись с **одиннадцатой** ночью «Декамерона»!

О чем писал «МФ»... 100 лет назад

Цитата номера: *В начале 21 века транспортное движение в крупных городах, в Москве и Санкт-Петербурге, остановится полностью. Конский навоз переполнит улицы, его слой достигнет второго этажа домов.*

(Князь Василий Пупкин-Самохвальский, дипломированный футуролог.)

Жанры: Англичанин Герберт Уэллс открывает новый литературный жанр — **научную фантастику**!

Арсенал: **Пулемет** — оружие будущего. Из-за высокой цены и большого веса он не найдет широкого применения, но может использоваться в обороне крепостей.

Если бы: Оккультизм в современной физике. Французская чета Кюри нашла в радии неизвестные волны, а немец Рентген пугает **всепроникающими лучами**!

а также: Как провести **спиритический сеанс**? Спросим у призрака Наполеона!

О чем напишет «МФ»... через 100 лет

Цитата номера: *Еще 200 лет назад Уэллс объяснил, как нам следует поступить с землянами.*

(Джорджетта Владимировна Вонг, Президент Марса.)

Жанры: Альтернативный космоинфопанк — мода на **ретрофантастику** возвращается!

Музыка: Большой театр готовит новую постановку классической русской оперы **«Ночной дозор»**.

Вперед в прошлое: Жвачка, пиво, холодец — **запретная пища** наших предков.

а также отмечаем **юбилей**: 100 лет со дня выхода пятидесятого номера «МФ»!

Продолжаем рассказывать вам о малоизвестных и занимательных фактах, имеющих отношение к фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

Маска, я тебя знаю!

Месяц назад мы рассказали об англо-американских псевдонимах в отечественной фантастике. Продолжим приоткрывать завесу тайны и заглядывать за маски современных Козьм Прутковых.

Генри Лайон Олди — не единственный случай, когда за одним именем скрывается два человека. Виктор Косенков и Юрий Бурносов до сих пор издаются под псевдонимом Виктор Бурцев. Когда писатели принесли в издательство дебютную книгу, издатель не захотел, чтобы на обложке стояли две неизвестные фамилии. Так авторы стали единым целым, а со временем к Виктору Бурцеву привыкли и сами писатели, и их читатели.

Сейчас, наверное, каждый поклонник книг Макса Фрая знает, что за этим именем скрывается Светлана Мартынчик. Но когда книги о приключениях сэра Макса из Ехо только начали появляться, псевдоним был покрыт мраком тайны. Судя по всему, соавторами первых фэнтези-детективов выступили Мартынчик и художник Игорь Степин (его портреты персонажей иллюстрируют одно из изданий цикла).

Не меньшего тумана нагнали вокруг себя Вячеслав Рыбаков и Игорь Алимов, успешно работающие под прикрытием «великого еврокитайского гуманиста» Хольма Ван Зайчика.

Есть и одиночки-мистификаторы. Так, под звучным псевдонимом Гай Юлий Орловский выходит один из самых длинных циклов современного авантюрного фэнтези. Издатель до сих пор поддерживает загадочную атмосферу вокруг этого автора, однако с 99%-ной уверенностью можно утверждать, что книги о Ричарде Длинные Руки написаны Юрием Никитиным. Более того, Гай Юлий Орловский — псевдоним дважды никитинский. Главный герой раннего рассказа Никитина «Псевдоним» выбрал именно это имя для своей писательской карьеры.

Форменный фурор в свое время устроили книги С. Ярославцева и С. Витицкого. Сперва читатели гадали, кто же скрывается под этими масками. Когда стало известно, что это псевдонимы братьев Стругацких, которыми они подписывали самостоятельные, созданные порознь вещи, возник новый вопрос: «Кто есть кто?». Некоторые современные переиздания на этот вопрос отвечают. Другие оставляют вуаль тайны опущенной.

Что в имени тебе моем?..

Фантастическая картография

Сейчас уже сложно установить, когда родилась добрая традиция сопровождать фантастические произведения географическими картами вымышленных миров. Зарубежные читатели вспомнят ранние издания книг Джона Р. Р. Толкина и Клайва С. Льюиса, отечественные — «Волшебника Изумрудного города» Александра Волкова. Следить за приключениями героев по карте всегда интересно. Однако не всегда они доходят до читателя. Так, например, карта, которая была нарисована к серии книг славянского фэнтези «Княжеский пир», начатой Юрием Никитиным и продолженной многими авторами (среди которых — Василий Купцов, Владимир Перемолотов и Дмитрий Янковский), увидела свет только в первом издании цикла. В поздних переизданиях романов серии ни у Янковского, ни у Перемолотова, ни даже у Никитина вы этой карты не найдете.

Карта к никитинской серии «Троецарствие».

Еще менее завидная судьба у карты к романам серии «Троецарствие». Когда цикл, изначально задуманный Юрием Никитиным как межавторский, только появлялся на свет, для него создано несколько карт, но до массового читателя ни одна из них не добралась. Может быть, это случилось потому, что делались карты хоть и со знанием истории, но энтузиастами, а не профессиональными художниками.

Видимо, из-за того же непрофессионального исполнения потерялась в анналах истории и карта к роману Сергея Лукьяненко «Фальшивые зеркала». Правда, этот труд все же был опубликован на бумаге: в 2002 году ее вместе с пояснениями напечатали в любительском журнале «F-хобби». Тираж фэнзина составил 300 экземпляров, так что этот образец фантастической картографии можно считать настоящим раритетом.

СУММА ТЕХНОЛОГИИ И ТЕХНИКА

В день написания этого текста его автор, придя на работу, открыл портфель и понял: чтобы стать киборгом, вовсе не нужно пичкать тело электроникой. Ревизия постоянно таскаемой с собой ручной клади установила, что в ней и без того полно высокотехнологичных приспособлений: iPod, ноутбук и консоль Nintendo DS. Спрашивается: в чем разница между человеком, носящим все это внутри тела, и тем, кто носит это снаружи?

Не выбираетесь на улицу без мобильного? Спите в обнимку с наладонником? Не помышляете длительных поездок без плеера? Поздравляю, вы киборг! Кстати, если вы еще не определились с выбором музыкального спутника, то наша экспертиза **MP3-плеера от Creative** придется весьма кстати. Если же мысли нафаршировать тело кибернетическими частями продолжают регулярно посещать вас, не пропустите статью Алексея Талана о перспективах медицины в сфере **имплантов и механических протезов**.

Мировой генератор бесполезных идей меж тем продолжает работу в штатном режиме. Деятельные изобретатели обещают использовать роботов для борьбы с облысением и лесными пожарами. Как по вашему, что доставляет человечеству больше неудобств?

Зонтики научаться узнавать прогноз погоды, соединяясь с интернетом. А **кольца** заменят портативные навигаторы. Наверное, именно этой функции не хватало Фродо Бэггинсу, чтобы добраться до Ородруина более привлекательным для туристов маршрутом. Хотя с кольцами дело явно нечисто: сегодня их обладатели могут выбирать правильную дорогу без помощи карт, а завтра начнут обгрызать ногти и шептать «моя прррелесть!» в темных углах. Знаем мы эти хитроумные безделушки...

Олег Гаврилин, редактор

Будущее — сегодня 166

Занимательная футурология:
КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ ИМПЛАНТЫ И ПРОТЕЗЫ 168

Экспертиза:
MP3-ПЛЕЕР CREATIVE ZEN STONE PLUS 172

Из жизни роботов 173

Сети интернета: ЛУЧШИЕ САЙТЫ 174

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

Эльвира Кошкина
summa@mirf.ru

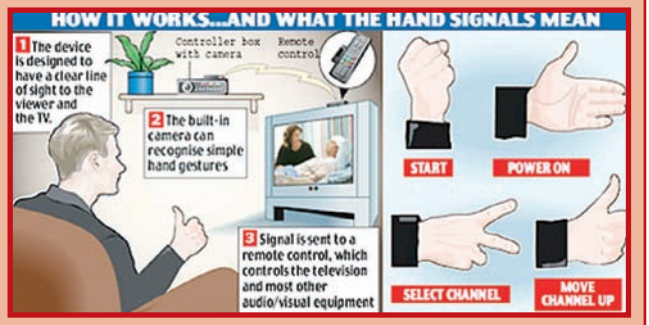
Язык жестов

Как известно, лень — главный двигатель прогресса. Надоело человеку каждый раз подскакивать к телевизору, чтобы переключить канал, и он придумал пульт ДУ. Но некоторым уже неохота и кнопки на этом пульте нажимать. Таким ленивцам австралийские инженеры предлагают новый способ общения с бытовыми приборами. Теперь управлять телевизором, DVD-проигрывателем и музыкальным центром можно с помощью жестов.

В комнате устанавливается контроллер со встроенной видеокамерой, а зритель сидит на диване и машет руками. Специальное программное обеспечение обрабатывает изображение с камеры, распознает жесты, после чего подается сигнал универсальному пульту управления техникой.

Например, хозяин показывает в камеру раскрытую ладонь с поднятым вверх большим пальцем, и телевизор включается; сжимает руку в кулак и показывает большой палец — переключаются каналы; делает пальцы «ножницами» — «перелистывание» каналов прекращается. Причем контроллер отлично разбирается, когда человек просто взмахнул рукой, а когда подал команду.

Такие «часики» помогут хозяину общаться с бытовой техникой на языке жестов.



Возможно, уже через несколько лет бытовые приборы с пультами ДУ станут раритетными, а полки в магазинах будут заняты исключительно телевизорами и музыкальными центрами, которые понимают язык жестов.

Кстати, подобную систему создали и ученые из США. Их устройство называется **Gesture Watch** и носить его нужно на запястье, как часы. Когда владелец двигает рукой над поверхностью «часов», встроенные инфракрасные датчики регистрируют эти жесты и по беспроводной связи Bluetooth передают соответствующие сигналы домашней аппаратуре.

Американские изобретатели старались не для ленивых хозяев. Их озаботила проблема миниатюрности современной техники: с каждым днем MP3-плееры, КПК и прочие приборчики становятся все меньше, и на их корпусах проблематично уместить больше одной-двух кнопок. Пригодится эта разработка и врачам, которые с помощью таких «часов» смогут управлять медицинским оборудованием.

Зонт-синоптик

У природы нет плохой погоды, но, согласитесь, не очень приятно вымокнуть до нитки под внезапно начавшимся ливнем. Обладателям **Ambient Umbrella** такие сюрпризы не грозят, поскольку этот зонт всегда предупредит хозяина о грядущем ненастье.

Вы уже представили говорящий зонт с искусственным интеллектом? Нет, все далеко не так сложно: зонт не разговаривает и не предсказывает погоду самостоятельно, а автоматически получает данные из интернета. Сигналы владельцу подает рукоятка Ambient Umbrella, снабженная синими светодиодами. Если синоптики прогнозируют ухудшение погоды, ручка зонтика начинает светиться. Когда должен пройти мелкий дождик или небольшой снег, индикаторы едва мерцают, а когда ожидается гроза или ливень с ураганным ветром, рукоятка горит ярко, как фонарик.

«Умными» бывают даже зонты — Ambient Umbrella предупреждает хозяина, если ожидается дождь или снег.

Для получения сведений с метеорологического сайта зонт использует беспроводную связь. Питается Ambient Umbrella от батареи, менять которую требуется не чаще раза в год. Стоит новинка чуть больше 3000 руб. Однако россиянам задумываться о покупке зонта-синоптика еще рано — пока он продается только в США.

НОВОСТИ ОДНОЙ СТРОКОЙ

- Американские ученые создали сверхтонкую гибкую батарею из нанотрубок, которая сможет питать разнообразные портативные устройства и даже медицинское оборудование.
- Новая модель электромобиля **Oxyride** от японской компании ***Matsuhita Electric Industrial***, работающая на 192 пальчиковых батарейках, смогла разогнаться до максимальной скорости в 122 км/ч.
- Тайваньские исследователи разработали жидкокристаллический дисплей, который оптимизирует изображение в соответствии с местоположением зрителя.
- Новая технология исследования отпечатков пальцев позволяет определять расу, пол и возраст преступника, курит ли он и какой диеты придерживается.
- Скоро на смену традиционным лампам накаливания придут недорогие тонкие и легкие лампы из алюминиевой фольги.
- В Японии научились обрабатывать шерстяную ткань так, чтобы она меняла цвет под солнечным светом и защищала человека от воздействия ультрафиолета.

Броня в рюкзаке

Американские учащиеся давно ходят в школы и вузы как на войну. Ежегодно в США находится паратройка сумасшедших подростков, которые решают свести счеты с учителями и одноклассниками с помощью огнестрельного оружия. В таких конфликтах с 1999 года погибло больше двух сотен человек.

Чтобы как-то обезопасить школьников и студентов, в компании ***MJ Safety Solutions*** сконструировали особый ранец. Выглядит **Mj Backpack** как обычный рюкзак, в котором дети носят учебники. Но есть у него необычное свойство: он может защитить обладателя не только от ударов ножом, но и от попадания пули. Секрет ранца кроется в специальной вшитой пластине, какие применяются в современных бронежилетах для полицейских. Нельзя сказать, что рюкзак из-за этого получился тяжелым — пластина весит всего 600 граммов.

Выполнен Mj Backpack из прочного нейлона. В нем имеется два больших отдела, один карман поменьше, куда помещается ноутбук, и совсем маленький кармашек на молнии для MP3-плеера.

Школьник с бронеранцем Mj Backpack может не бояться шальных пуль.

Разработчики предлагают носить бронеранец как учащимся, так и преподавателям, журналистам и туристам. Цена сумки не превышает 4500 руб., а заказать ее можно на сайте компании-производителя. Радует, что отечественным школьникам такие меры защиты пока не требуются.

Кольца для туристов

С GPS-кольцом на руке не страшно заблудиться в незнакомом городе.

Отличная новость для туристов: созданы GPS-кольца, которые помогут легко ориентироваться в незнакомой местности. Изобрел спасительное устройство британец *Гейл Найт* из ***Королевского художественного колледжа***.

В набор входят два кольца, которые надеваются на пальцы обеих рук, и контроллер, который носится на шее или закрепляется на одежде. В последнем есть небольшой дисплей, электронный компас и GPS-система. Экипированному таким образом путешественнику больше не нужны бумажные карты. Туристу необходимо лишь ввести адрес пункта назначения в виде почтового индекса — и можно со спокойной душой отправляться на осмотр достопримечательностей в незнакомом городе.

GPS-приемник получает сведения со спутников и отправляет сигналы кольцам. К примеру, если путешественнику на пути к цели надо повернуть направо, кольцо на правой руке даст знать об этом вибрацией, а если предстоит поворот налево — завибрирует левое колечко. О том, что следует идти вперед или вернуться назад, кольца сообщат вибрацией разной силы. А если хозяин или, скорее, хозяйка не реагирует на сигналы и двигается в неверном направлении, завибрируют оба кольца одновременно.

К большому огорчению «топографических кретинов», автор изобретения ни слова не говорит о том, когда начнется производство чудо-колец. Будем надеяться, что этот день уже не за горами.

Спроси у зеркала

«Мне идет это платье?» Совсем скоро с таким вопросом покупательницы смогут обращаться не к подругам или продавцам, а к зеркалу! Интерактивная система под названием **Magic Mirror** была разработана в компании ***IconNicholson***.

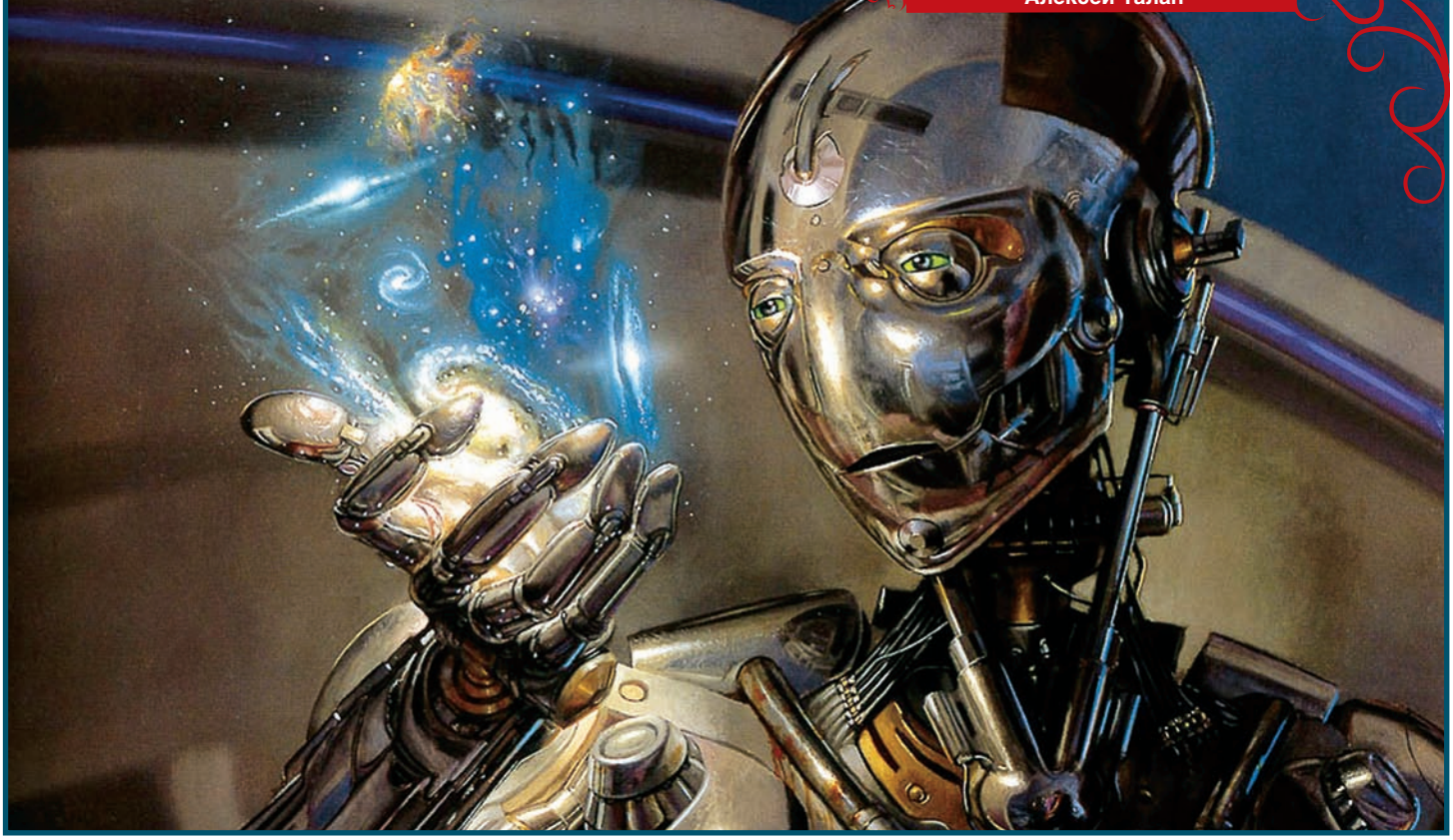
Система состоит из зеркала и двух камер. Устанавливается она в примерочной магазина. Изображение с камер передается по беспроводной связи на веб-сайт, и потому оценить новый наряд могут родственники и друзья покупательницы, которые находятся в любом уголке земного шара. У них также есть возможность проголосовать за обновку и высказать свое мнение.

Текстовые сообщения от зрителей появляются на поверхности зеркала в примерочной. Там же демонстрируются рекомендации профессионалов и снимки подходящих аксессуаров или предметов одежды, которые дополнят выбранный наряд. При нажатии на эти картинки выводятся фотографии вещей крупным планом, сведения об их цене и о том, в каком месте магазина их можно найти. Покупательнице останется лишь сделать окончательный выбор.

Сайт, на который транслируется изображение с камер, будет находиться в закрытом доступе. То есть картинки сможет увидеть только тот, кому покупательница сообщит пароль. А вот наблюдать за процессом переодевания не удастся никому: менять одежду надлежит в соседнем помещении, а не перед зеркалом.

В американских магазинах система Magic Mirror появится уже в этом году. Может, через пару лет интерактивные зеркала доберутся и до России.

Интерактивное зеркало расскажет, что думают друзья о вашем новом наряде, и подскажет подходящие аксессуары.



ЧЕЛОВЕК КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ

МЕХАНИЧЕСКИЕ ИМПЛАНТАНТЫ И ПРОТЕЗЫ

Меклонец помолчал пару секунд. Сказал:

— Либо на этапах киборгизации была допущена неаккуратность в сращении нервных цепей, либо он сознательно усиливал основную функцию.

— Не понял, — признался Кей.

Меклонец издал почти человеческий вздох:

— Хирург был хреновый, ясно?

Сергей Лукьяненко, «Линия грез».

Совсем скоро у каждого человека появится возможность стать немножко киборгом. Протезы, которые позволяют успешно заменить утерянные конечности, проходят успешные испытания. Инженеры трудятся, не отрываясь от микроскопов и чертежей, приближая светлое кибернетическое будущее, подробно описанное в фантастических произведениях.

Заменять утерянные части тела человек научился еще в далекой древности. Будущее же открывает перед нами поистине фантастические перспективы. Можно приобрести руку, которая способна удлиняться и поднимать тяжелые грузы. Вместо глаз никто не помешает вставить камеры с системой мощного оптического увеличения и возможностью сканировать в инфракрасном диапазоне. От человека, возможно, останется лишь некая эфемерная субстанция — душа.

Зубной вопрос

Слово «протез» произошло от латинского **«prosthesis»**, что означает «присоединение». Самые древние протезы, которые обнаружили археологи, предназначались для замены зубов. Жевать помогали предметы из дерева, камня, кости и других материалов. Зубной протез — самый простой и самый востребованный. Этруски, к примеру, использовали обтесанные зубы млекопитающих.

Модифицировать зубы можно разными способами. Ученые предлагают устанавливать миниатюрные радиопередатчики для определения местонахождения человека, и медицинские сенсоры, чтобы следить за здоровьем. Шпионы частенько прячут в зубах ампулы с ядом или секретные послания. Фантастические персонажи умеют перекусывать любые материалы и впрыскивать яд. В общем, простор для творчества необъ-

учиться заново выращивать зубы с помощью стволовых клеток.

Руки–ножницы

Первые искусственные конечности появились еще до нашей эры, причем назвать их иронично «руки-крюки» язык не поворачивается. В Египте найдена деревянная рука, которая пристегивалась к телу хитрой системой кожаных ремешков. Стоило согнуть левую ногу в колене или пошевелить здоровой рукой, как деревянная конечность сгибалась в локте или поворачивалась. Ученые считают, что необычный протез был изготовлен примерно в 2750 году до нашей эры.

Первые патенты на элементарные протезы стали подавать в Англии и странах Европы в 19 веке. В наши дни вполне реально изготовить протезы, которые позволяют брать кружку, играть в настольный футбол или соревноваться в беге. Естественно, их стоимость похоронит ваш семейный бюджет и весело спляшет джигу на его могиле.

В результате несчастного случая в 2001 году электрик *Джесси Салливан* из Теннеси потерял обе руки. Сегодня он использует **Bionic Arm** — самые дорогие и совершенные протезы в мире, созданные в чикагском Институте реабилитации. Стоят бионические руки порядка 6 миллионов долларов. Пациент может поворачивать их на 360 градусов, задействовать кисть, ощущать кончиками пальцев текстуру, а в ряде экспериментов — даже температуру поверхности! Если тестирование завершится успехом, медики обещают наладить массовое производство протезов.

Существуют два типа протезов: механические, которые воссоздают внешний вид конечности и способны при помощи бандажа захватывать и удерживать предметы, и более совершенные биоэлектрические, которые оснащены микропроцессором и откликаются на мышечные импульсы владельца.

Достижения киберкосметики: угадайте, какая рука настоящая, а какая — искусственная.

В случае с Салливаном медики соединили уцелевшие нервные окончания с мышцами груди. Процесс вживления занял шесть месяцев. Теперь прикосновения к груди бывший электрик ощущает рукой. Датчики протезов (именуются миоэлектродами) прикладываются к груди, считывают токи мышц и подают сигнал на микропроцессор. Последний дает команду моторчикам.

Другой яркий пример реализовали эдинбургские ученые за скромные 170 тыс. долларов. 52-летний *Кэмпбелл Эйрд* родом из Шотландии 11 лет пользовался синтетической рукой **EMAS**. Она позволяла ему не только наливать чай или застилать постель, но и заниматься любимыми хобби: летать на спортивном самолете и стрелять в тире.

Эйрд может вращать искусственной рукой в плечевом, локтевом и кистевом суставах. Из пальцев двигаются большой и блок из остальных четырех, что позволяет совершать важные повседневные действия: открывать двери, включать чайник, держать предметы. Питается механическая рука от 12 В аккумуляторов. Чтобы не шокировать окружающих трансмиссиями и проводами, протез обтянули силиконом, который напоминает кожу. В 2004 году ученые забрали EMAS на доработку. Ожидается, что при массовом производстве его стоимость составит 17 тыс. долларов.

Ловкие пальчики i-LIMB разве что на пианино сыграть не позволят.

Более простое решение предложила компания ***DMC***. Она продает искусственные кисти-клешни с двумя пальцами. Пара электродов подключается к мышцам и в зависимости от силы их тока дает команду приводам вращать кисть или сжимать пальцы. В протезы встроена защита от непроизвольного сокращения мышц, которое может привести к неожиданному ослаблению хватки. Питаются DMC от литий-ионных аккумуляторов.

Последнее достижение в кибермедицине на момент написания этой статьи — кистевые протезы **i-LIMB** с пятью подвижными пальцами. Управляется механизм с помощью миоэлектродов, подсоединенным к мышцам. Здесь решена деликатная проблема любых протезов — распределение силы. Человек хочет взять ключ или пластиковую карту — надо использовать большой палец и указательный. Микромоторы станут работать в запрограммированном режиме. Если же требуется поднять чемодан, необходимо использовать все пять пальцев. Таких режимов всего четыре. Если пальцы протеза забарахлят, нужды отказываться от них нет: можно открутить деталь и передать ее сервисному инженеру.

Бармен из романа Уильяма Гибсона «Нейромант» использовал вместо руки военный протез русского производства. Ну и как можно забыть харизматичного кока из фантастического мультфильма «Титан: после гибели Земли»? Протез руки космического повара содержал набор кухонных ножей и циркулярных мини-пил. Не обошел вниманием кинематограф и животных: вспомним дельфина, подключенного к компьютеру, из фильма «Джонни Мнемоник».

Костыль для водоплавающего

Помощь врачей требуется не только людям. В 2004 году самка дельфина по кличке Фудзи в аквариуме Окинавы лишилась плавника из-за некроза. Ветеринары приладили протез настолько удачно, что Фудзи смогла плавать и выписывать в воздухе кульбиты не хуже, чем здоровый дельфин.

Ноги Терминатора

Если руками мы управляем сознательно, то под ноги обычно не смотрим. Такие простые действия, как подъем со стула или восхождение по лестнице, выполняем не задумываясь. Однако имитировать деятельность опорно-двигательной системы непросто. Исландская компания ***Ossur*** и канадская ***Dynastream Innovations*** выпустили первый в мире протез с подвижной стопой — **Proprio Foot**, который автоматически подстраивается под носителя. Как заверяют создатели, достаточно сделать 15 шагов, и компьютер искусственной ноги опреде-

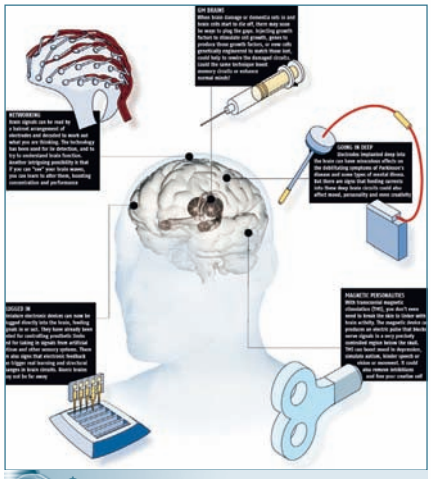
Интеллектуальный коленный протез C-Leg: если встроить автомат, можно охотиться на зомби.

лит особенности походки. Сложная сеть датчиков регистрирует изменения и позволяет искусственной ноге «на ходу» вносить коррективы.

По схожему принципу работает поступившая в массовую продажу новая версия коленного протеза **C-Leg** немецкой компании ***Otto Bock***. Выглядит изделие непрезентабельно, зато способно не только подстроиться под обладателя, но и выдержать вес в 125 кг, работать в одном из трех режимов (переключаться между ними можно с помощью пульта) и принимать вес в моменты отдыха с отклонением от 7 до 70 градусов. Микропроцессор получает данные от сенсора давления 50 раз в минуту и в реальном времени подстраивает алгоритмы работы гидравлической системы. По сообщениям на сайте производителя, пользователи C-Leg не только не задумываются о том, куда и как поставить искусственную ногу, но даже катаются на велосипедах. С начала запуска в продажу в 1997 году серия интеллектуальных протезов C-Leg разошлась тиражом в 13 тыс. экземпляров.

Игры разума

Транслировать мысли технике можно и напрямую. Парализованным людям вживляют в кору головного мозга миниатюрные электроды толщиной с волос в те области, которые отвечают за движения пациенты могут играть в компьютерные игры, переключать каналы телевизора и активировать инвалидную коляску. Компания ***Cybernetics*** с 2003 года экспериментирует с устройством **BrainGate**. В системе задействованы 100 электродов, подключенных каждый к своему нейрону. Трое испытуемых научились двигать курсор мышки, печатать слова и управлять механической рукой.



Фраза «заряди мозги» наполняется новым смыслом.

В эксперименте с обезьяной ученые пошли дальше. Примату пришлось играть в компьютерную игру с помощью джойстика. Вскоре к мозгу животного «незаметно» подключили электроды. В процессе игры джойстик незаметно выключили, а данные в компьютер стали направлять от вживленных электродов. Обезьяна даже не заметила разницы и продолжала играть одной лишь силой мысли.

Как оказалось, мозг обезьяны задействовал для управления джойстиком всего от 7 до 30 нейронов. Человек же в подобных экспериментах использовал значительно большую область мозга.

Найдены способы обойтись и без хирургического вмешательства. На голову человека надевают шапочку с датчиками, которые считывают электромагнитную активность. Это позволяет хотя и не быстро, но успешно выполнять простейшие действия — например, двигать по экрану курсор или маркер.

Но дальше всех пошли исследователи компании ***Honda***. Они создали устройство, которое на расстоянии (!) считывает электромагнитную активность мозга и «на лету» расшифровывает импульсы: достаточно поднять руку и пошевелить пальцами или кистью. Установка позволяет на расстоянии управлять роботами. Возможно, удастся использовать технологию и в протезах. Чтобы активировать электронную конечность, достаточно будет представить, как двигается настоящая.

Спорт

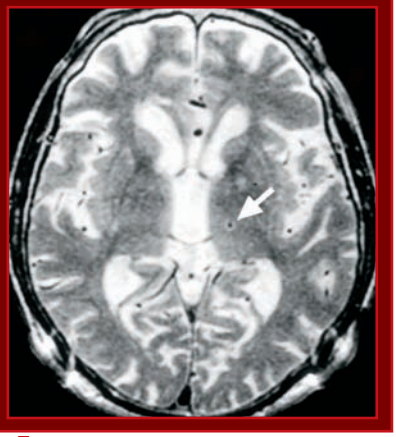
Ежегодно проводится немало спортивных мероприятий для инвалидов. Уникален случай с американским профессиональным скейтером *Джоном Комером*. Парень потерял ногу, но получил взамен искусственную и доказал, что сила воли творит чудеса. Спортсмен продолжает демонстрировать опасные трюки, принимает участие в соревнованиях, а про его жизнь даже сняли фильм.

Джон Комер демонстрирует трюки, недоступные большинству здоровых людей.

Нейронные протезы

Болезнь Альцгеймера, повреждения спинного мозга и прочие недуги, связанные с нервной системой, когда-нибудь научатся лечить с помощью протезов. Этим вопросом озадачена биомедицинская инженерия. Наблюдение за тем, как работает нервная система на передаче и принятии электрических импульсов, позволит создать миниатюрные устройства, способные поднять на ноги безнадежных больных.

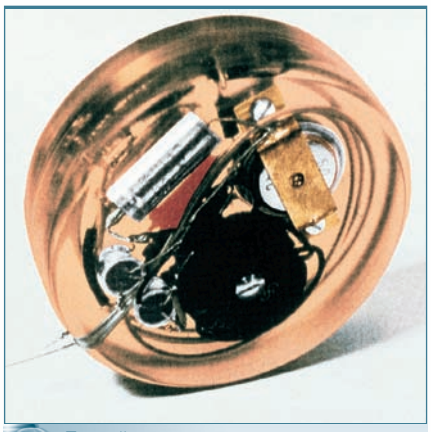
Последнее достижение в нейронном протезировании — стимуляция мозга при болезни Паркинсона. Другой пример — возбуждение нервных клеток, отвечающих за передачу слуховой информации. В том случае, когда волосяные клетки уха, чувствующие колебания воздуха, атрофированы, возможна прямая передача информации на ганглиозные клетки. Микрофон транслирует данные мини-компьютеру, который затем отправляет вставленному в ушную раковину проводнику понятные нейронам сигналы.



А вместо сердца...

Что касается внутренних органов, то не секрет, что наибольшее распространение получили сердечные имплантанты. Более сорока тысяч человек в мире пользуются ими и кардиостимуляторами.

Во-первых, у сердца четыре клапана, и они частенько изнашиваются. Сегодня их несложно заменить либо биологическими, взятыми от животных, либо металлическими. Такие пациенты обычно не испытывают проблем в дальнейшей жизни.



Первый кардиостимулятор диаметром около четырех сантиметров был создан на предприятии «Сименс-Элема» в 1958 году.

Надежный железный мотор заставит забыть о выражении «схватился за сердце».

Во-вторых, требует корректировки частота сердцебиения. Кардиостимуляторы начали использовать в середине прошлого века и сегодня применяют вполне успешно. Различают приборы внешние и вживляемые под кожу. Кардиостимуляторы регулярно воздействуют на сердечные мышцы с помощью электрических импульсов.

Порой требуется вмешательство посерьезней: полностью заменить сердце или хотя бы половину. Прорыв в кардиомедицине наметился в 2001 году благодаря компании ***AbioMed*** и ее имплантанту **AbioCor**. Устройство размером с грейпфрут полностью эмулирует работу сердца. Главный недостаток такой штуки — необходимость ежедневной зарядки батареи (предусмотрена аварийная). Провод для подзарядки выходит прямо из живота пациента. Естественно, человеку требуется неусыпно следить за нормальной работой аккумулятора и находиться вблизи бесперебойного источника питания. Новая версия AbioCor появится в 2008. Она будет работать вдвое дольше (5 лет) и уменьшится в размерах на треть, что позволит пересаживать её женщинам.

В 2328 году легендарному капитану корабля из вселенной «Звездного пути» Джину Люку Пикарду было

Кибернетические конечности — обычное дело во вселенной GUNNM (Battle Angel Alita), созданной мангакой Юкито Кисиро.

Впоследствии его дважды меняли. А в 1987 году жители вселенной «Робокопа» в клинике «Семейный сердечный центр» могли устанавливать искусственные сердца от Jensen and Yamaha.

На пути к супермену

За бортом осталось еще немало интересного, ведь изыскания ученых в области имплантации и протезирования идут полным ходом. Однако считаем, что фактов приведено достаточно, чтобы понять — человек будущего сможет основательно себя переделать. Главное, хватило бы денег на все технические штучки.

Перспективы открываются такие, что не снились самому закаленному йогу или суровому японскому воину. Обладатель высокотехнологичных имплантов сможет отключить боль и усталость, мысленно управлять компьютерами и техникой, всегда носить набор отверток и электронных отмычек, встраивать оружие в любую часть тела.

Слабое звено протезов — микромоторы, которые ненадежны и обладают низким КПД. В активе научных институтов есть искусственные мышцы, которые работают на метаноле и кислороде. По мощности и скорости волокна превосходят природные и работают куда лучше микромоторов. Технология откроет дорогу к созданию сильных и выносливых рук и ног. Использовать наработку собираются также в робототехнике.

Архиважная проблема кроется в источнике энергии: придется постоянно думать о садящихся аккумуляторах. К примеру, коленный протез C-Leg требует подзарядки от сети раз в 45 часов, и это еще хороший показатель. Один из вариантов решения проблемы — вживление ядерного мини-реактора или использования топлива на водороде. Кстати, любопытный факт: обычно герои произведений в жанре киберпанка не задумываются, чем бы зарядить свои электронные руки или глаза.

Другая проблема искусственных конечностей — отсутствие обратной связи. Но ученые активно работают в этом направлении и в ближайшее время надеются создать протезы, которые смогут передать человеку температурные ощущения и поведать о текстуре поверхностей. Подобные датчики — уже не фантастика.

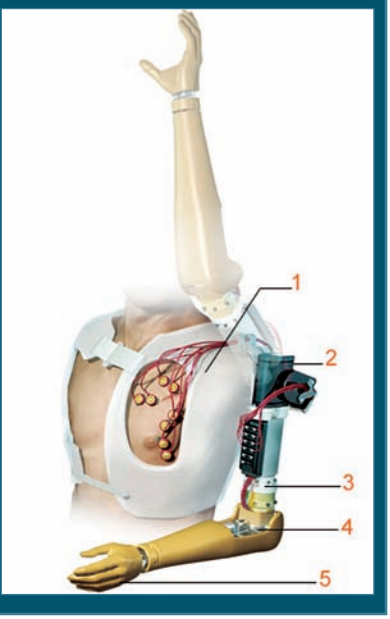
Спутать все карты на пути к киберпанковскому будущему запросто могут генетика и нанотехнологии. Зачем создавать электронно-механический протез, когда утраченный орган можно вырастить заново? Впрочем, судя по сегодняшним достижениям, первыми на арену выйдут все же киборги. Да и захочет ли человек использовать биотехнологии, когда одной титановой рукой можно в буквальном смысле сворачивать горы? Конечно, при высоком уровне развития науки у биоморфов возможностей окажется не в пример больше. Стоит вспомнить хотя бы инопланетянина **куалькуа** из дилогии *Сергея Лукьяненко* «**Звездная тень**». Герой романа в симбиозе с пришельцем мог полностью менять внешний вид и отращивать дополнительные органы. Нечто подобное, вероятно, и предложат ученые в будущем.

Крепление

Искусственную конечность требуется как следует закрепить. Сегодня используют крепления на ремнях, что не очень-то удобно.

Любопытную технологию пристегивания протезов разработали в Лондонском центре биомедицинской инженерии. Добровольцам с потерянными фалангами пальцев вживляют в кость металлический разъем. Через несколько недель металл полностью обрастает кожей, так что риск занесения инфекции исключается. К штифту пристегивают протез, который держится весьма крепко.

В скором времени обещают создать крупные штифты для рук и ног. Ученые надеются, что через штифты удастся также передавать с высокой точностью нервные импульсы.



●●●

У любой медали есть оборотная сторона. Сам факт модификации человека весьма спорен с этической точки зрения. Как изменится общество, когда у одних появится возможность оборудовать себя дорогостоящими имплантантами и протезами, а у других — нет? Сможет ли человечество воздержаться от идеологических конфликтов в эпоху «электронной» жизни и продолжить самосовершенствоваться? Государству придется пристально следить за распространением запрещенных устройств. Ведь, согласитесь, неприятно сознавать, что у вашего соседа в наличии глаза, видящие сквозь стены.

Николай Жогов

МУЗЫКА ВСЕГДА С ТОБОЙ

ТЕСТИРОВАНИЕ MP3-ПЛЕЕРА CREATIVE ZEN STONE PLUS

summa@mirf.ru

MP3-плееры, отличающиеся здравым минимализмом и простотой, неизменно пользуются высоким спросом. Помня об этом, компания Creative создала ZEN Stone — аскетичный девайс, по идеологии дизайна сходный с iPod Shuffle. Для тех, кому «камушек» показался слишком уж простым, недавно компания выпустила усовершенствованную версию — ZEN Stone Plus.

Creative ZEN Stone Plus — все столь же компактный, теперь обзавелся еще и небольшим экраном.

В отличие от собрата, **Creative ZEN Stone Plus** обзавелся дисплеем. Цветной ЖК-экран разработчики не поставили — дорого, да и размеры слишком малы. Ограничились миниатюрным (64x64 пикселя) дисплеем, которого хватает для вывода самых необходимых данных. Изображение инверсионное (светлые пиксели на темном фоне), так что четкость не теряется даже при ярком освещении.

В дизайне плеера превалируют мягкие, плавные линии — внешне он действительно похож на обточенный водой камень. Вариантов расцветки шесть: строгие черные и белые цвета дополнены яркими оттенками, благодаря которым «камушек» преображается в этакий леденец.

На передней стороне корпуса размещен классический пятипозиционный блок управления и дисплей, обрамленный в круглую рамку. Верхняя часть устройства занята разъемом для наушников и «кнопкой-качелькой», ответственной за запуск и постановку воспроизведения на паузу и включение/выключение. Принципы управления вполне логичны — запутаться невозможно.

В качестве источника питания используется встроенный ионно-литиевый аккумулятор, которого хватает на неполные 10 часов работы. Подзаряжается ZEN Stone Plus через USB-порт, зарядка от сети не предусмотрена, что ставит владельца новинки в некоторую зависимость от компьютера.

Качество воспроизведения звука у устройства достойное, но идеальным его назвать сложно. Для любителей подправить общую звуковую схему предусмотрен эквалайзер. Помимо проигрывания уже записанных треков, ZEN Stone Plus способен черпать музыкальные композиции из радиоэфира, может запомнить до 30 станций. Присутствует как ручная, так и автоматическая настройка. К дополнительным функциям плеера относятся диктофон и секундомер.

●●●

Комплект поставки скромен: в него входит плеер с наушниками, USB-шнур и инструкция. В качестве компенсации Creative предлагает большое количество аксессуаров, включая чехлы самых различных вариаций, но наиболее интересное дополнение — портативные беспроводные колонки **TravelSound ZEN Stone**. Среди явных плюсов — портативность и возможность работы с батарейками (тип AAA). Будет чем развлечь себя любимого в дороге или на даче.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Материал корпуса: Пластик
Доступные цвета: Черный, белый, сиреневый, синий, красный, салатовый
Дисплей: Монохромный OLED-экран, 64x64 пикселя
Объем памяти: 2 Гб
Диапазон частот: 20-20000 Гц
Сигнал/шум: 90 дБ
Выходная мощность: 7 мВт на канал
Форматы: MP3, WMA, Audible
Поддерживаемый битрейт: 8-320 Кбит/с
FM-тюнер: 87.5-108 МГц, память на 30 станций
Источник питания: Встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Время работы: до 9.5 часов
Интерфейсы: USB 2.0
Гарантия: 1 год
Размеры: 56x35x13 мм
Вес: 21 г
Сайт производителя: creative.com
Примерная цена: *2000 руб.*

Совершенная рука

Грандиозный проект готовит амбициозное оборонное агентство США ***DARPA***. Под крылом правительства работают ученые лаборатории прикладной физики из университета *Джона Хопкинса*. Впервые поставлена задача создать бионический протез, по возможностям максимально приближенный к человеческой руке. Сдать проект исследователи должны в 2009 году.

Инженер Джонатан Кунихолм потерял в Ираке часть руки и числится одним из испытателей протезов. Бионическая рука считывает и передает информацию через остатки мышечных волокон в культе. Для трансляции электросигнала по природным волокнам применяются электроды, которые называют миоэлектрическими. С помощью специальной программы компьютер учится правильно определять движения, которые испытатель хочет совершить.

К 2009 году ученые должны сконструировать протез с миникомпьютером, 22-мя степенями свободы и способностью передавать мозгу тактильные ощущения. Бионическая рука может оказаться намного эффективнее настоящей: ей не страшны оголенные провода под напряжением, она гораздо сильнее и никогда будет страдать всякими туннельными синдромами от частого общения с клавиатурой и мышкой. С другой стороны, искусственную руку придется регулярно «кормить», причем не пончиками, а электричеством.

Оживи Бендера

Каждый раз после просмотра любимой «**Футурамы**» *Саймон Дженсон* мечтал однажды построить собственного **Бендера**. Но не безмозглого чурбана, а настоящего помощника, который и поговорить сможет, и пиво сварить. После разговора с другом, таким же фанатом «Футурамы», Саймон принялся за дело. Для начала он нарисовал чертеж робота, а затем собрал остов из дерева. Облицовку выполнил из стеклопластика и покрасил. В чрево машины Саймон поставил пластиковую емкость для брожения пива. Следующей стадией — наделением Бендера электронными мозгами и подключением аудиосистемы — умелец занимается сейчас. Передвигаться на своих двоих робот, судя по фото, не сможет. Подробное руководство с отличными иллюстрациями и подробными схемами можно найти в интернете: ***asciimation.co.nz/bender***.

Многоножка остановит пожар

Немецкие исследователи из университета ***Magdeburg-Stendal*** разработали концепцию робота **OLE** для тушения лесных пожаров. Машину собираются сделать в виде огромного жука, а именно — многоножки-броненосца. Благодаря шести суставчатым ногам робот сможет двигаться по пересеченной местности со скоростью от 9 до 19 км/ч. Корпус будет сделан из керамико-волоконного покрытия, способного противостоять температурам до 1300 градусов по Цельсию.

Отряд из трех десятков OLE сможет защитить площадь в 7 тыс. квадратных километров. Ориентироваться роботы будут с помощью инфракрасных и других, не названных пока сенсоров. Обнаружив пламя, машина вышлет сообщение диспетчеру и самостоятельно начнет тушить огонь. Наземные помощники, днем и ночью готовые расправиться с очагом возгорания, позволят не только сэкономить на вылетах авиации, но и не дадут пожару распространяться стихийно. Единственное, чего не учли ученые, так это как будут реагировать лесные обитатели на механических пришельцев.

Роботы против облысения

Сегодня лысеют даже мужчины, едва разменявшие третий десяток. Аптеки полнятся всевозможными препаратами, а клиники зазывают для дорогостоящих процедур трансплантации. Решить деликатную проблему взялась калифорнийская компания ***Restoration Robotics***. О серьезности ее намерений говорит круглая сумма, полученная от спонсоров, — 25 млн долларов.

Задача инженеров — создать робота, который заменит врачей в самом ответственном процессе трансплантации — введении волосяной фолликулы в кожу. Сегодня доктора восстанавливают утраченную шевелюру вручную: достают зародыш волоса из кожи руки или ноги и, подобно фермерам, «засевают» им лысину. Такая процедура требует максимальной сосредоточенности, а человеческие руки, увы, не самый совершенный инструмент.

owlpost.ru

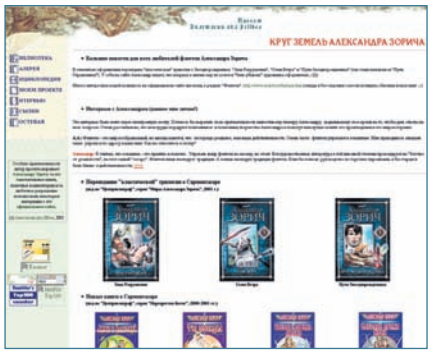
«**Совиная почта**» — проводник по миру «**Гарри Поттера**». Так характеризует себя портал, и мы после детальной инспекции это подтверждаем. Фанаты темноволосого очкарика найдут здесь немало полезного. Это, во-первых, новостная лента, которая сообщает все подробности о книгах про Гарри, судьбах экранизаций и жизни актеров. Во-вторых, познавательные статьи: взять хотя бы подборку ошибок, как общих для всей эпопеи (куда же без них?), так и для каждой книги в частности. Нам определенно понравились каталоги саундтреков к фильмам, упрощенный сценарий (то есть юмористическая интерпретация) фильма «Гарри Поттер и Кубок Огня» и, конечно же, фанфики. В-третьих, на сайте есть чем поживиться: в джентльменском наборе для скачивания — обои, шрифты, фотографии и тематические рисунки.

pratchett.org

Русскоязычный сайт с лаконичным названием «**Терри Пратчетт**» содержит все необходимое для восполнения пробелов в знаниях любителей Плоского мира. Раздел «Незримый Университет» включает грамотно отсортированные статьи о творчестве мэтра, архиважные таблицы для чтения книг в нужном порядке, список

имен и названий, а также многое другое, например подраздел об экранных воплощениях произведений Пратчетта. Поклонники останутся довольны объемной рубрикой «По мотивам» с анекдотами, стихами, эпиграммами и фанфиками, а также энциклопедией Плоского мира. Естественно, не обойден вниманием и сам писатель. Вы сможете найти интервью, биографию, библиографию и другую информацию о знаменитом британце. На десерт припасен фоторепортаж со встречи Пратчетта и отечественных почитателей его творчества в Москве.

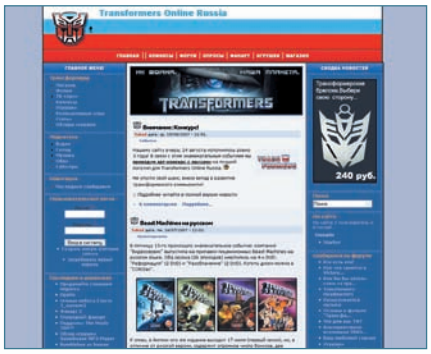
krug-zemel.narod.ru



Вот и у писателя **Александра Зорича** появился фэн-сайт. Проект посвящен исключительно фэнтезийным произведениям харьковского дуэта. Гвоздь программы — «первый в мире путеводитель по Сармонтазаре и Синему Алустралу». Любопытны раздел «галерея» с собственными рисунками создателя ресурса на тему Сармонтазарского цикла и эксклюзивное интервью с писателем. Страничка небольшая, но, возможно, именно она даст толчок к развитию фанатских проектов, посвященных творчеству Александра Зорича.

thetransformers.ru

Transformers Online Russia — райский уголок для страдающих острой ностальгией по замечательной вселенной автоботов и десептиконов. Здесь расположены содержательные энциклопедии, оформленные, кстати, весьма привлекательно. Внутри — справочная информация по фильму Майкла Бэя, многочисленным американским и японским сериалам, а также подробнейшее описание комиксов компаний Dreamwave и IDW



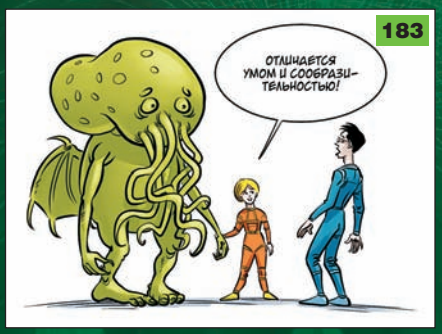
Publishing. Огромнейший раздел посвящен игрушкам из многочисленных серий, например, Classics или Car Robots. Также представлены обзоры моделей и красочные фотографии. Создатели сайта не обошли вниманием компьютерные игры, критические статьи и медиаматериалы: обои, музыку, видео и субтитры.

imhoclub.ru

Закончились книги? Можно обратиться на сайт **ImhoClub**, девиз которого: «Читай то, что тебе нравится». Участники проекта оценивают книги и на основании своих предпочтений получают от системы прогноз, «что почитать». Например, если читаете Лукьяненко, а другие участники, кроме него, читают также Дивова, то система порекомендует вам и его.

Дизайн удобен: на главной странице умещается колонка с последними отзывами читателей, переход к рубрикаторам, рейтингам и каталогу. Примечательно, что, помимо фантастики, широко представлена и «мейнстримная» литература. В ленте отзывов можно встретить комментарии на «Сто лет одиночества» и «Старик и море», а в рейтинге «Самые популярные по всех жанрах» лидируют «Код да Винчи», «Дневной дозор» и «Пикник на обочине».

СОДЕРЖАНИЕ



Супротив ожиданий, начну не с рассказов. Общение с читателями становится все более тесным и объемным. Наверняка вы обратили внимание на изменения уже в прошлом номере, а октябрьский выпуск только закрепляет традицию. Теперь на страницах **«Почтовой станции»** вы можете не только услышать ответы редакции на ваши письма, но и найти единомышленников («Место встречи»), выслушать интересные читательские мнения («Трибуна читателя») и задать экспресс-вопросы («60 секунд»). Кроме того, на отдельной странице разместился фотоотчет с первого Дня журнала «Мир фантастики» — 1 августа «МФ» пригласил своих верных читателей посмотреть пятую часть «Гарри Поттера» и пообщаться с представителями редакции.

Для юбилея мы подготовили необычную **«Конкурсную площадку»**. Всеми правдами и неправдами мы добились того, что было создано нечто совершенно невероятное. Откройте страницу и убедитесь сами — а если сможете расшифровать загаданный ребус, то примете участие в розыгрыше ценного приза.

Ну и все-таки немного о **«Читальном зале»**. Сегодня на наших страницах — профессионал **Сергей Чекмаев** с альтернативной историей, антропоморфной или палеонтологической фантастикой — все эти определения равно подходят для его рассказа. А также талантливый новичок **Рина Грант**, создавшая мистическую фантазию в духе андерсеновских сказок.

Петр Тюленев, выпускающий редактор

Читальный зал: *СЕРГЕЙ ЧЕКМАЕВ «КЛАССОВАЯ БОРЬБА»* 176

Читальный зал: *РИНА ГРАНТ «ВОЛЫНЩИК И КОРОЛЬ»* 179

Комната смеха: *«ТАЙНА ОЧЕРЕДНОЙ ПЛАНЕТЫ»* . . . 183

Комикс: *«ПРЕЗЕНТАЦИЯ»* 184

Наши постеры 185

Конкурсная площадка: *ЮБИЛЕЙНЫЙ КОНКУРС* . . 186

Почтовая станция: *БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ* 187

Сергей Чекмаев

Иллюстрации Александра Ремизова

КЛАССОВАЯ БОРЬБА

Ожесточенные классовые бои происходили и в других странах.
История КПСС, гл. X, стр. 296

Все началось с пары открытых столкновений: индивидуальная сила против массового напора. Млеки просчитались. Главным оружием дино были не ужасные зубы и даже не могучие боевые хвосты стегозавров. Главным оружием гигантов стали ноги и масса. Млеки понесли тяжелейшие потери и отступили, оставив на поле сражений почти полмиллиона раздавленных. В те дни земля не могла впитать всю кровь, и слипшаяся, отяжелевшая трава не шелестела на ветру.

Дино праздновали победу: «Ясно теперь, кто на Земле хозяин?!».

А потом млеки доказали, что их рано списывать со счетов. У них оказались прекрасные командиры, которые быстро поняли: в открытом бою ящеров не победить. Но и сдаваться нельзя: млеки размножались с невероятной скоростью, новые поколения нуждались в пище, воде, месте под солнцем. В Подземных Укромах давно уже не протолкнуться. Кто-то из вожаков юрких наземных грызунов предложил план. Млеки могли передвигаться после захода солнца и даже в полночь, им не приходилось, как дино — гигантским рептилиям с холодной кровью, — впадать в ночное оцепенение-анабиоз.

Едва пала темнота, как раздался многоголосый писк смерти. Сотни тысяч млеков вышли из убежищ. Задвигались в траве маленькие тени, зашуршали ветки, дробно простучали по земле сотни тысяч лап. Была резня. В первую ночь на севере материка погибло больше двух сотен спящих дино, во вторую, пока страшные вести бежали на быстрых ногах орнитомимов, на обильных Равнинных пастбищах ночные убийцы полностью выгрызли четыре стаи. Млеки действовали с запредельной жестокостью: маленькие, юркие грызуны выедали спящим дино глаза, обгладывали ноги, перегрызали важные артерии. Перепачканные в крови полосатые, пятнистые, серые и рыжие шкуры живым одеялом укрывали спящих исполинов, чтобы не дать им проснуться. Немощные челюсти и крошечные коготки млеков трудились до рассвета, оставляя за собой лишь мертвые туши.

Разъяренные дино ответили террором на террор. Вожаки вывели стада на Южную, Узкую и Сухую долины, где под землей располагались основные поселения грызунов. Изрытая вдоль и поперек бесчисленными норами почва кишела ненавистными млеками. Дино прошли долины из конца в конец ровным строем, намеренно сильно топая ногами, некоторые даже пытались подпрыгивать. Глава стегозавров цинично назвал эту операцию «зачисткой». По самым скромным подсчетам, погибло около пяти миллионов млеков, в основном самки и детеныши.

Теперь пути назад не было. Даже те, кто призывал к переговорам — мол, после падения Глыбы места хватит на всех, надо спокойно договориться, — затихли. Стало ясно: или мы, или они.

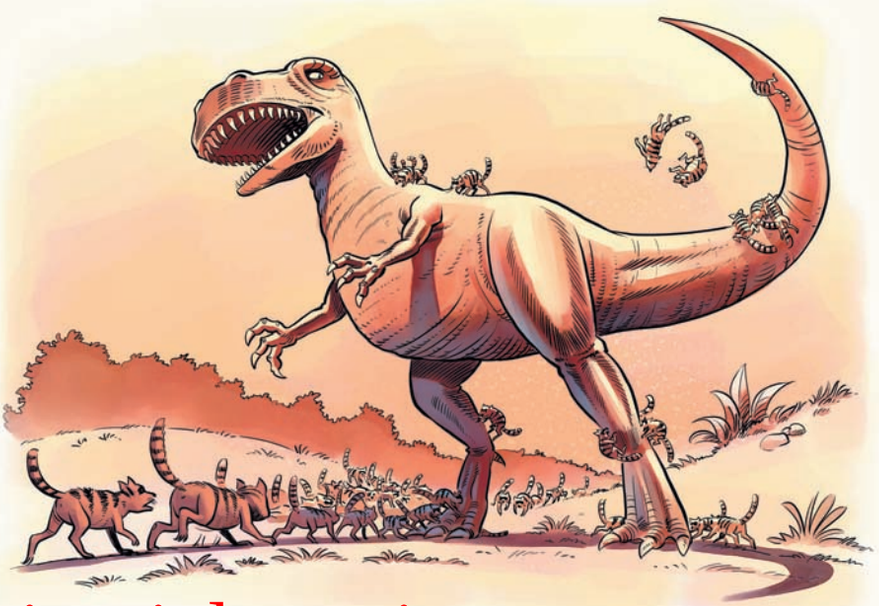
Через месяц, пока млеки скрытно собирали силы, дино попытались предпринять еще одну похожую акцию. В плодородной почве Прибрежной полосы тоже скрывались бесчисленные норы. Тактика «зачистки» оказалась удачной, почему бы ее не повторить? Молодой амбициозный вожак прибрежных стегозавров мечтал о триумфе. Он решил не просто вывести в поле все свое стадо и подчиненные кланы трицератопсов, но и договорился с диплодоками.

Надо признать, наземные ящеры считали этих колоссов тупыми тормозами, но их чудовищной массой в предстоящей операции пренебрегать не стоило. Многие зрелые особи были так тяжелы, что не могли передвигаться по суше, и вся их жизнь проходила по шею в воде. Они не слишком горели желанием лезть в чужие разборки, но все же старейшины дали себя уговорить. Молодые диплодоки, наслушавшись историй о Великой Войне, буквально рвались на поле боя.

Командир стегозавров довольно встопорщил костяные пластины, отправляя отряды на первую «зачистку». В центре, бок о бок — двадцать шесть диплодоков, по краям — сдвоенные колонны стегозавров и трицератопсов. Смерть врагу!

Однако их ждал гибельный сюрприз. Командование млеков прознало о готовящейся акции, успело незаметно вывести мирное население, а в пустые норки хлынул поток подземных грызунов — свирепых прокротов, слепых, ориентирующихся в темноте по звуку и сотрясению грунта.

Когда в разверзшуюся под ногами яму рухнул первый диплодок-подрос-



Пути назад не было. Стало ясно: или мы, или они.

This is trial version
www.adultpdf.com

ток, его только подбодрили сочувственным ревом и пообещали вытащить, «когда все закончится». Но потом дино стали исчезать в ловушках один за другим. Трицератопсы проваливались с головой, и юркие подземные мстители успевали засыпать их заживо до того, как поспевала помощь. Стегозаврам при помощи хвостов и товарищей иногда удавалось выбраться на поверхность, чтобы тут же попасть в новую яму. Хрустели кости, ноги диплодоков отказывались служить. Молодым исполинам пришлось хуже всего: провалившись даже в небольшую ловушку, из-за своего веса они уже не могли выбраться. Остатки дино в ужасе бежали, бросая искалеченных товарищей на произвол судьбы. Многие были еще живы и боролись до неизбежного наступления темноты. А ночью пришли маленькие убийцы.

Потери были ужасны. Вожак стада, не вынеся позора, бросился со скалы. Почти уничтоженные Прибрежные стегозавры отступили в долины, неся новость о разгроме. Трицератопсы еще долго вели неравную битву, постепенно сдавая позиции, пока последние из них не полегли во время очередной Кровавой ночевки.

Ослепленные гордостью дино не искали себе союзников, млеки же, понимая, что дикую разницу в размерах можно возместить только численностью, не оставляли попыток привлечь на свою сторону новых друзей. Первыми на стороне грызунов выступили рыбы, которым надоело владычество ихтиозавров и плезиозавров на Великих Отмелях. Плавающие ящеры потребляли столько пищи, что хищным рыбам приходилось сидеть на голодном пайке, да и сами они частенько попадали водным дино на завтрак.

Но теперь времена изменились. Плохо пришлось ихтиозаврам, когда со всех сторон на них набрасывались орды маленьких зубастых пастей. Вошедшие во вкус рыбы истребляли дино с такой скоростью, что в считанные дни не осталось никого, кто мог бы принести горестные вести вожакам наземных стад.

Членистоногие не участвовали в войне, охватившей континент от севера до юга. Они предпочли остаться нейтральными, однако вожаку Равнинных грызунов-древолазов удалось договориться с членистоногими о поставках оружия. После кровавой резни на Равнинных пастбищах дино всерьез взялись за древолазов, благо они были самыми заметными из млеков, большинство которых жило под землей. Летучие птеранодоны постоянно барражировали в небе и чуть только замечали млека — камнем бросались на него с высоты. Кроме того, птерозавры обеспечивали вожакам дино хорошую разведку. Ночевали же летающие ящеры в местах, недоступных для ночных рейдов.

Помогли пауки. Первохелицеровые запросили за отборнейшую паутину необычную плату: со дня договора млеки-древолазы обещали не есть пауков. Никогда. Клятва была дана, и в Равнины на зов Паутриарха пришло несметное войско. За два дня каждый хвощ, каждый папоротник был превращен в гигантскую ловушку. Конечно, паутина даже самого крупного паука ни на секунду не задержит летающую громаду птерозавра. Но что если паутину-ловушку сплетут *десять тысяч пауков*? Первый же завязший дино оправдал такую тактику. Он долго барахтался, пытаясь освободиться от несметного количества нитей, рвал их в клочья, но в итоге все же сдался. Ночью, как повелось, он умер страшной смертью.

Летающие дино презрительно отнеслись к новой тактике млеков: большинство птеранодонов смогли выбраться из расставленных ловушек, хотя и не без труда. Но млеки оказались хитрее, и на следующий день число жертв выросло на порядки. Сарказм птерозавров сменялся криками боли, когда паучьи нити-ловушки на полной скорости скольжения над лесом надежно схватывали их за огромные восьмиметровые крылья. Другим концом нити крепились к массивным камням или стволам папоротников. Хрупкие кости не выдерживали нагрузки, ломались, и летающие ящеры с клекотом валились на землю, где их уже поджидали отряды млеков. Вожаки летунов увели остатки своих некогда огромных стай на север, зарекшись когда-нибудь еще участвовать в войне.

Только через две полные луны дино смогли найти защиту от ночных рейдов. Одни уводили стаи на ночевку высоко в горы, другие — на болотистые лесные поляны, предварительно «зачистив» их. Но самым действенным выходом оказался наемный отряд эдафозавров. Благодаря огромным костяным гребням, похожим на радиатор, эдафозавры успевали разогреть кровь перед самым заходом солнца. На всю ночь тепла им, конечно, не хватало, но млеки этого не знали и, понеся после трех неудачных вылазок большие потери, решили изменить стратегию.

В дело вступили корогрызы — будущие предки бобров, выдр и енотов. За ночь они подпилили до полутора тысяч стволов. Наутро голодная толпа травоядных дино ринулась в леса за завтраком. Но стоило кому-то потянуть за аппетитную ветку, как папоротник с треском падал. Кому-то ломало хребет, некоторым разбивало головы, счастливчики отделывались легкими ушибами. Хорошо еще, что в зарослях можно было не бояться подкопов: дикая влажность моментально заполняла зловонной жижей любые норы. С того случая дино ходили в лес с опаской, но все равно теряли и теряли сородичей.

Следующим актом стала война ресурсов. К этому времени военные аналитики обеих сторон поняли, что дино терпят поражение. Гиганты ушли в глухую оборону, не помышляя о новых завоеваниях, — хотя три занятые в самом начале войны плодороднейшие долины все еще оставались в их лапах. Однако стаям пришлось разделиться: так проще было искать ночные убежища.

И вожаки млеков решились ударить в самое сердце врага — по неповоротливым травоядным гигантам, самым большим противникам. Была скрытно накоплена невероятная сила, примерно пятнадцать миллионов млеков всех видов. За десять ночей, прозванные Ночами Маленьких Зубов, вся съедобная растительность захваченных долин была истреблена. Травоядные дино столкнулись с угрозой голода. Переместить сразу столько дино с самками, с отложенными яйцами, с детенышами было невозможно. Теперь дино горько пожалели о недавней гибели водоплавающих союзников: как бы сейчас пригодились кипы морских водорослей для травоядных и мясо «даров моря» для хищных! Впрочем, поначалу хищные ящеры только обрадовались голоду: вместо того, чтобы поедать, согласно договору, больных и погибших на войне травоядных, теперь они могли каждый день съедать по несколько свеженьких трупов. Хватало на всех и еще больше оставалось.

Немногие понимали, что долго так продолжаться не может. Часть травоядных отступила на Горные луга, а остальные скоро вымерли, и голод добрался и до хищников. Хищные дино были куда хуже организованы, чем травоядные,

Об авторе

Сергей Чекмаев родился и живет в Москве. Получил техническое образование, но в конце 2001 года серьезно решил заняться литературной деятельностью. На настоящий момент автор имеет в своем активе шесть полноценных романов, сборник романтической прозы, а также больше сотни публикаций в российской, американской, германской, французской, греческой и украинской периодике. Дважды — в 2003 и 2004 годах — становился дипломантом международной конференции фантастики «Роскон».

This is trial version
www.adultpdf.com

и в итоге передрались между собой. Кровь лилась рекой, свою лепту вносили и млеки, уничтожая раненых и ослабевших хищников.

Остатки зубастого воинства тоже бежали на Горные луга. Млеки двинулись следом. Там и разыгрался последний акт войны.

Сначала озверевшие от вкуса победы грызуны снова пытались взять дино в лоб, но ящеры, понеся на этот раз куда более серьезные потери, все же смогли отбиться. Тогда млеки развязали Детскую войну. Мстя за погибших самок и детенышей, они уничтожали все кладки, до которых смогли добраться. Их разбивали, совместными усилиями скатывая с откосов, выедали скорлупу, топили в горных реках. Дино, которые относились к потомству без особого трепета и частенько забывали о месте кладки через несколько дней, от *такого* чуть с ума не сошли. Они провели в ответ несколько «зачисток», раскапывали любую подозрительную норку вокруг Горных лугов. Но млеки собрали слишком большую силу, булавочные уколы не могли сколько-нибудь существенно снизить их численность. И когда плотины протобобров перегородили все окрестные реки, вода, хлынувшая на пастбища Горных лугов, затопила последний оплот дино.

Еще много лет рейдерные отряды млеков отлавливали одиноких дино по лесным чащобам и горным кручам, валили с ног и поедали заживо. Остатки некогда несметных стай хищных дино вымерли сами: у них почти не осталось пищи. Некоторым травоядным, удавалось прятаться довольно долго, самые везучие даже смогли умереть от старости.

Но это была агония. На многие миллионы лет млеки стали хозяевами планеты.

●●●

Лина вихрем неслась по территории лагеря. Ей уступали дорогу, дежурный по столовой увернулся с превеликим трудом, едва не выронив стопку тарелок. В палатку руководителя работ она буквально ворвалась:

— Олег Андреич!

Профессор Рукавишников недовольно оглядел ее и вздохнул. Опять эта фанатка Зелинская откопала кусок инопланетной тарелки или что похлеще.

— Доброе утро, Татьяна. Чем вы так взволнованы?

Лину на самом деле звали Таней, но сама она считала свое имя не слишком романтичным. И когда кто-то из студентов наградил ее производной от фамилии кличкой, Татьяна не возражала. Так и прилипло.

— Олег Андреич! Пойдемте скорей! Там в четвертом раскопе... Мы наконец очистили скелет. Посмотрите сами!

По дороге профессора несколько раз перехватывали. О чем с ним говорили, Лина не слушала: вместо того, чтобы бежать со всех ног смотреть на *настоящее* открытие, он, видите ли, беседует о какой-то ерунде! О фондах, грантах и срочной отправке материала. Как можно!

— Гм. Ну, показывайте, первооткрыватели, что у вас тут?

— Вот, Олег Андреич, сами посмотрите...

В красно-бурой почве студенты аккуратно расчистили квадрат примерно семь на семь метров. В центре находился не очень хорошо сохранившийся, но довольно приличный скелет. Профессор наметанным взглядом сразу определил — игуанодон. Не слишком большая сенсация, и все же не стоит огорчать ребят: все-таки первая настоящая находка.

— Что ж, молодые люди, весьма неплохо, весьма. Очищайте аккуратненько, когда полностью откроется, подумаем, как переправить целиком.

— Да нет же, Олег Андреич! — взволнованно проговорила Лина. — Мы не это хотели показать! Посмотрите сюда!

Недоумевая, он спрыгнул в раскоп, присел на корточки и присмотрелся. В нижние конечности гиганта вцепились зубками крохотных черепов несколько маленьких скелетиков. По виду — древнейшие млекопитающие, первогрызуны. Еще десятка полтора раздавленных скелетиков студенты раскопали рядом с ногами игуанодона.

— Видите, Олег Андреич! Эти малыши напали на него. Он их давил ногами, отбивался, но они все-таки его загрызли.

— Татьяна! — поморщился Рукавишников. — Вы будущий ученый, откуда такие фантазии? Ну подумайте сами: зачем грызунам нападать на игуанодона? Что они не поделили? Он питался растительной пищей, в основном хвощами, папоротниками, а грызуны — первичными насекомыми, червями, корешками всякими... Такой большой парень им не по зубам.

— Наверное, он разрушил их гнездо, погибли детеныши...

— Глупости. Что они, разумные, по-вашему? Что будут делать полевые мыши, если тракторист перепашет их норку, а? Бросятся на огромный, лязгающий гусеницами трактор? Нет — убегут без оглядки. А здесь... — он показал рукой, — здесь было так. Игуанодон сам умер. Больной был, голодный или раненый. Шел, истекал кровью, а потом упал. Тут грызуны до него и добрались: примчались и начали есть. Понятно?

— Понятно! — хором загудели студенты.

— Хорошо. Ну, вы работайте, очищайте, а я насчет грузовика распоряжусь.

Олег Андреевич Рукавишников, профессор кафедры палеонтологии, член-корреспондент РАН брел по раскопу, рассеяно отвечая на приветствия, и никак не мог понять, почему же кости лежали так, будто когда маленькие хищники грызли игуанодона, он, судя по раздавленным скелетам внизу, действительно отбивался...

«Олег Андреич! Пойдемте скорей!»

© С. Чекмаев, 2007

This is trial version
www.adultpdf.com

Рина Грант

Волынщик и король

Мальчик возился в канаве посреди узкой улицы. Бормоча под нос, елозил коленями по камням, выуживал из грязи всякую мелочь и швырял обратно. Рядом толклись тощие голуби.

Мальчик передвинулся и начал ощупывать основание дома, забираясь пальцами в щели. Златко перекинул волынку за спину и присел рядом.

— Помочь? Скажи, чего потерял.

Мальчик повернул голову. Белесые глаза уставились на Златко.

— Не твое дело, солдат.

И снова завозился, забубнил не понять что. Златко поднялся и стал ждать, наблюдая. Ни звука в запертых домах, ни огонька за окошком, да и окон-то почти не видать. Лишь кое-где темнел закрытый ставень под самой крышей да сонные голуби залетали на ночь в подворотни.

«Город гибнет, стареет, а выйти из него никто не может. Все давно забыли о нас».

— Скажи-ка, — негромко начал Златко.

Мальчик не повернул головы. Бормотанье не стихало. Златко заговорил погромче.

— Не знаешь кого, кто берет на постой? Да что у вас за город такой? Ни огонька, ни человека. Хоть на кладбище ночуй. И дороги обратно к воротам не найти: по какой улице ни пойдешь, всё дальше заводит. Ты меня слышишь?

— Слышу, — донеслось из-за сгорбленной спины.

— Все двери на замке. Стоят за дверью, дышат, а открывать не откроют. Что у вас за народ?

— Боятся, — мальчик передвинулся к куче дров у стены. Вытянул треснутое поленце, поднес к глазам, кинул обратно. — А ты не боишься войны, солдат? Не лги мне: все боятся. Потому и не открывают. И правильно. Мало ли что?

Голос у него был тихий и шипел, точно воздух выходил мимо горла. И выговор странный... будто и не мальчишка вовсе, а столетний старик.

— А скажи мне, любезный, коли война, что ж у вас стражи к городским воротам не приставлено?

— Незачем, — просипел мальчик. — Раз войдя в город, никто из него не выйдет.

Вдруг пальцы его замерли, он ухватил что-то в щели под воротами и вытянул наружу. Поднес к глазам и улыбнулся.

— Он вздумал бежать от меня, — пояснил он, показывая находку Златко.

Занозистая, ни на что не годная чурка.

— Это мой солдат, — кивнул мальчик, хмурясь на деревяшку. — Дезертир. Он вздумал бежать из полка, потому что завтра мы идем в атаку. Ворота откроются, и мое войско бросится на врага. Завтра мы победим. Так было предсказано.

— Так ты в войну играешь? А это — твой солдат?

Мальчик кивнул.

— Они боятся, ведь никому не хочется умирать. И бегут... но я знаю, где их искать, потому что они всегда возвращаются к себе домой. Поэтому и тебе никто не открывал, думали, ты ищешь дезертиров. Этот хорошо спрятался... — глаза мальчишки блеснули, — но от меня не уйдешь. Я их чую.

Рукавом он принялся стирать грязь с деревяшки.

— Завтра будет бой, и мы выйдем из города.

Златко улыбнулся.

— Ты меч-то хоть раз в руки брал?

— Не всякая война ведется мечом, солдат, — сощурился мальчик. — Наш город уже восемьдесят лет в осаде. Врагу никакого меча не понадобилось, чтобы лишить нас сил.

— Из вашего города хоть вор, хоть враг последнее может вынести. Ворота нараспашку.

Мальчик покачал головой.

— Никто ничего не вынесет. Такое заклятие наложил враг, что первый, кто выйдет из города, умрет страшной смертью. Город гибнет, стареет, а выйти из него никто не может. Все давно забыли о нас.

Тихий какой. На тихого ребенка, бывает, морок находит, блаженненький делается. Проводить, что ли, его домой, к матери — да и жива ли мать?

— Тебя как зовут? — спросил он мальчика.

Мальчик приподнял белую бровь, сунул чурку за пазуху, отер руки о штаны. Выпрямился.

— Я король.

Златко и бровью не повел.

— Когда враги окружили город, — продолжил мальчик, — в народе говорили, что однажды явится человек и поведет наше войско на врага. Он прорвет осаду, и мы все выйдем на волю. Как твое имя?

— Златко, — он не шелохнулся, внимательно смотрел на мальчика.

— Ты солдат?

— Был солдат. Жив остался, слава богу, теперь вот домой иду. На мой век войны хватило.

Мальчик приподнял бровь.

— Не всякая война — зло. Иногда ради блага нужно пролить кровь.

— Это ты в книжках вычитал?

— Нет, — он покачал головой. — Я это знаю. Это что у тебя, волынка? Играешь?

— В полку волынщиком был. Наигрался досыта.

— Хорошо, — мальчик кивнул своим мыслям. — Она тебе пригодится.

Он протянул Златко безвольную руку с длинными острыми пальцами.

и ночлег. А после сослужишь нам службу... как предсказано. — Косо взглянул. — Выведешь мое войско из города. Моим солдатам трудно воевать без генерала.

Бедняга.

Пальцы жгли руку холодом. Отвести его домой, и прочь отсюда.

— Пойдем-ка, приятель, — подтолкнул он мальчишку. — Я-то привык на дворе ночевать, а твоему королевскому величеству не пристало. Где живешь, показывай.

Мальчик кивнул и потянул его за рукав. Голуби заворковали, освобождая дорогу.

●●●

Златко щурился в темноте, следуя за мальчишкой по коридорам, натыкался на стены, смахивал с лица паутину. Казалось ли ему, что над ухом кто-то мерно дышал? Пожалуй, что и казалось.

Потянуло сквозняком. Мальчик остановился. Тяжело раскрылись двери, за ними полутьма. Каблуки зазвенели по тусклым плитам. Златко вошел, озираясь, рука к кинжалу поближе.

— Где вы все, бездельники, — голос мальчика потонул среди рваных чехлов и безногих кресел.

Откуда ни возьмись тихонько запела музыка, на свечах сами собой заморгали огонечки. Полусвет разошелся по зале, и оказалось, что на креслах и диванах сидят себе люди, тихонько сидят, смотрят вниз на руки. Платьишко дорогое, да поизношенное, как на короле: где дыра, где по шву поехало, серебряное шитье почернело. Вот тебе и блаженненький... Война не война, да видать, черти-то душами торгуют.

— Я привел вам... как тебя зовут? Да, Златко. Я запомнил. Подойди сюда.

Златко ступил ближе. Его рассматривали, шептались.

— Посмотри на них, — сказал юный король. — Они — люди, но не старятся уж много лет. Хотят дождаться свободы. До того не могут умереть.

Златко кивнул.

— Тот, кто выйдет из города первым, погибнет — так нам было предсказано, — продолжил мальчик. — Я не неволю тебя. Я прошу. Ради моего народа.

Златко пожал плечами. Огляделся — вокруг плоские лица, белые глаза.

— В атаку идти дело нехитрое, господа хорошие... только говорил уже государю вашему: отвоевал я свое. Домой иду. Думал, тихо себе доживу свое... нет сил больше мечом махать. Было б из-за чего драться — а то ведь за спесь свою, за престол да за попов народ губят. Сил нет терпеть. Уволь, государь — не могу. Отпусти, яви такую милость.

Юный король усмехнулся.

потешить свою спесь, как точно сказано... Вот потому и мой народ изнывает в осаде, что не хочет покориться таким. Мои люди мечтают о свободе и умирают, они надеются на меня. А я надеюсь на тебя.

Златко вздохнул.

— Ну, я не...

— Не оправдывайся. Не нужно. Подойди-ка сюда.

Златко сделал шаг, присмотрелся. За оборванными ширмами высоко горели свечи и длинные тени ложились на замусоренный пол. А в середине...

Деревянные, грубо вытесанные фигурки с мечами, с алебардами. Стяги застыли над строем, рисунок на них вытерся. А цветной узор пола — это и город, и окрестности, и река словно вправду бежит. Ловко мастер придумал. Вот и мостик, который он перешел по дороге: подле него фигурка, кончик лука отломился, стрела потерялась.

За спиной словно ветер ворошил сухие листья — перешептывались.

Сколько лет мальчишке — восемь, девять? Король... Взрослые воюют, и мальчишка туда же.

Мальчик подошел к строю солдатиков, достал из-за пазухи чурку, пристроил к остальным. Златко пригляделся. А и верно... деревяшка точно отесана то-

На креслах и диванах сидят себе люди, тихонько сидят, смотрят вниз на руки. Платьишко дорогое, да поизношенное, как на короле.

Об авторе

Рина Грант — писатель, переводчик, журналист, автор цикла статей об особенностях публикации в англоязычных издательствах и журналах. Живет во Франции, пишет на русском и английском языках. Рассказ «Волынщик и король» был создан для прошлогоднего осеннего конкурса «Царкон», где удостоился множества положительных отзывов. По словам Рины Грант, это ее третий законченный рассказ.

пором: вот голова, вот вроде как рука с мечом, а вот и лицо. Юное, рот раскрыт, точно кричит. Или мерещится ему?

— Мой народ устал и испуган, — тихо сказал король, — и мои солдаты тоже. Я даю тебе времени до утра. Освободишь город — тебе вечная память, а твоим наследникам кошель серебра. Откажешься — будешь доживать свой век здесь... среди нас.

Златко промолчал.

— Я знаю, — продолжил мальчик, — что ты мечтал вернуться домой, завести семью, детей, построить дом... Но судьба привела тебя к нам. Значит, ты — наш сужденный спаситель. И я смиренно прошу тебя: спаси мой народ.

Король опустил голову. Придворные заелозили, закланялись. Златко поморщился. Помолчал. Хоть и нечистая сила, а народ-то жалко. Пропадет с этими... заговоренными.

— Значит так, — сказал он тихо. — До утра подумаю. Авось придумаю что. Там посмотрим. Пусть кто не трус — завтра утром все выходят на улицы. На людях и победа, и смерть веселее.

Мальчик улыбнулся. Белесые глаза смотрели мимо.

— Я рад твоему согласию, солдат.

●●●

В душном покое Златко спал плохо. Чуть закроет глаза — мечи вжикают по живому, кричат кони, из кровавого месива под ногами смотрит деревяшка с беззвучно вопящим ртом. Сейчас бы поговорить с кем, душу отвести! Перед боем кто молчком точно сыч, а на Златко всегда будто что находило — лясы точить. И сейчас грудь распирало выговориться первому встречному. Может, кто и подскажет, как и врага одолеть, и живому остаться.

Златко встал, подошел к двери, прислушался. Тихонько ступил наружу и пошел по коридорам, отмахиваясь от паутины. Вот и давешняя зала. Темнота, люди как сидели, так и сидят недвижно, руки сложены, глаза вниз — не поймешь, спят, не спят. Свечи догорают над головами деревянных солдат.

И всхлипывает кто-то под разбитым окном.

Златко откинул пыльную занавесь, толкнул раму. Прыгать было невысоко.

Сгорбленная фигура льнула к стене замка, шептала что-то, роняя слезы.

— Кто обидел тебя, бабушка?

Глаза у старухи как кровью налиты. Замотала головой — уходи.

пошлет, а я его и не обняла на прощанье! — и слезами залилась.

А что тут делать, как утешать?

— Такое солдатское дело, — заговорил Златко, — свой народ защищать. Вот осаду снимем, заживете лучше прежнего, — а хоть знать бы, как они до того жили, — а сын твой если и падет, то как герой, и матери его будет ото всех почет и уважение. Жизнь — не главное у человека, уж тебе в твои годы понимать надо.

Старушечьи глазки стали как щелочки.

— Много ты знаешь. Тебе король насказал с три короба, а ты и уши развесил, и грудь подставил — рад стараться, ваше величество! Нельзя тебе завтра солдат из города выводить. Король только того и ждет, чтоб нашелся простак, ему путь наружу проложил.

Златко улыбнулся.

— Чем же вы так прогневили соседей, что они на вас войной пошли?

Старуха потемнела лицом.

— А король наш малолетний и прогневил! — Ухватилась за Златко, заглянула в глаза. — Они там в замке уж не помнят — зачарованные, им память отшибло, — а в городе-то все знают! Как королевич народился, так только о войне всё рассуждал. С чародеями повелся, тайные военные науки изучал. Решил весь мир себе покорить! А мир-то не покорился... вот соседи сговорились и обложили наш город осадой, чтобы мальчишка зря зла не творил, душу не губил. Все войско его обратили в чурки деревянные, а нас тут заперли — никому не выйти.

— Уж так никому и не выйти?

— А кто отважится, милый? Со страху у нас даже птицы летать разучились! — Она всхлипнула. — Завтра ты их из ворот выведешь, а они соседей побьют и по всему свету разлетятся, как саранча заморская... все народы истребят. Вот цена нашей свободы.

Златко посмотрел под ноги, сплюнул.

— И что ты посоветуешь прохожему человеку?

Глаза ее вспыхнули, зашептала быстро.

— Ты солдат, тебе все грехи прощаются. А мальчишка не столько живет, сколько мучается... а если вдруг помрет, то с города заклятие-то и снимется. И солдаты его, мальчики наши несчастные, все оживут.

Златко пригляделся к ней.

— И не жалко тебе мальчишку-то?

— Это он-то мальчишка? Много ты знаешь... Кто чужой крови хочет — тот не старится, пока свое не получит. Потому что чужую жизнь пьет, молодость забирает. Послушай старуху, помоги ему отмучиться, тебя он не опасается, только берегись — хитер он.

Завернулась в платок и поковыляла прочь.

●●●

Солнце било по позолоте знамен, площадь окружена народом: бледные, оборванные,

MOBI

октябрь №10 2007

НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА

От SMS до TXT
• все аппараты с qwerty-клавиатурой
• программные клавиатуры
• распознавание рукописного ввода

Имидж из 7-ми цифр
Как выбрать прямой или просто красивый номер

Ноутбуки за независимость!
Как увеличить время их работы от батарей

Интернет-консервы
Способы предохранения от почтового спама

Не в дюймах счастье
Руководство по выбору ЖК-монитора

Кадровый вопрос?
Особенности поиска работы через интернет

ДЕСЯТКИ ОБЗОРОВ. УЙМА НАВЫКОВ. В КАЖДОМ НОМЕРЕ!

НА DVD В ОКТЯБРЕ:

350+ ПРОГРАММ
• WINDOWS XP • SYMBIAN
• WINDOWS MOBILE • JAVA • PALM OS

2000+ УСТРОЙСТВ В КАТАЛОГЕ

100+ ТЕМ ОФОРМЛЕНИЯ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ

МАКРОТЕСТЫ
Коммуникатор HTC TOUCH
Смартфон NOKIA N93i
и еще 100+ СТАТЕЙ НА DVD

И МНОГО ЧЕГО ЕЩЕ!

Реклама

www.mobi.ru

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР:
ТЕЛЕФОНЫ и СМАРТФОНЫ :: КПК и КОММУНИКАТОРЫ
ФОТО и ВИДЕОКАМЕРЫ :: НОУТБУКИ и UMPC
МЕДИАПЛЕЕРЫ :: ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

вали между людьми.

В утренней тени лицо короля казалось зеленоватым.

— Начинай, солдат.

Златко изготовил волынку, выпрямился.

— Выводите войско... ваше величество.

Король махнул платком. Чугунные створы дворцовых ворот подались с низким гулом. Златко набрал воздуху и заиграл. Дул со всех сил в мехи, отбивал шаг. Так, играя, и пошел вперед, не оглядывался.

На солнце набежали тучи, потемнело. Горожане отступили к стенам. Лица повернулись к воротам, выжидали, выглядывали. Юный король привстал с подушек, напрягся.

Широкая тень легла на камни. Барабанным боем ударили по мостовой деревянные сапоги. Лица горожан застыли — только горят глаза да зияют в изумлении рты. Златко топал вперед, не оглядывался.

Музыка перекатывалась в каменных кишках улиц. И каждый шаг Златко отдавался тысячекратным эхом у него за спиной. Люди прижимались к стенам, давали дорогу. Кажется, он заметил в толпе старуху. А может, и нет — все старухи на лицо похожи.

Он не оборачивался. Так подошли к городской стене, к главным воротам. Там, за поднятой решеткой, солнце грело зеленый луг. Златко встал, и за его спиной земля вздрогнула от удара тысячи деревянных ног.

— Почему ты остановился?

Златко поднял голову. Король стоял наверху, на площадке башни. Лицо перекошено от возбуждения.

Златко погладил рукоять кинжала.

— Надо, ваше величество, сперва посланника им отправить. Переговоры предложить.

Король закрутил головой.

— Переговоры... нет! Обманут, обхитрят, возьмут в плен! Ты наивен, солдат. Как мне тебе объяснить?

— А вы спуститесь ко мне вниз, ваше величество. Объясните.

Голова короля скрылась за гребнем башни. Опять шевельнулось в толпе — и верно, вчерашняя старуха. По улицам бежала, не хотела пропустить. Теперь не сводила глаз с его руки на кинжале.

Король спешил к нему, плащ цеплялся за камни.

— Я уже говорил тебе, солдат, — голос нудный, тихий, — и не хотел бы десять раз объяснять одно и то же.

Самодержец, мать его. Некому было пороть, пока поперек лавки лежал.

— Никаких переговоров, иди вперед! Не оглядывайся! — Мальчишка впился взглядом в зеленый луг по другую сторону стены. Надул губы, ждал ответа. — Ты слышал меня, солдат? Я приказываю...

Шея тоненькая. Посылает на смерть свой народ. А что он о смерти знает? Ручонки грязные. Все дети в уличной пыли возятся, и этот туда же...

Златко вздохнул. Какой он король — сиротская вошь, без отца, без матери. Собрался чужую кровь проливать...

Медленным движением он отпустил рукоять. Судьба о мальчишке позаботится, а он, Златко, никому не судья.

— Ну, что ж, государь. Не век твоему народу взаперти сидеть. Пора и на волю.

Он встал против открытых ворот. Голуби бродили под ногами, ковыряли землю. По другую сторону лежал некошеный луг, пели птицы. Златко задрал голову кверху.

— Что ж за город такой у вас, даже птицы летать разучились!

Быстро и легко нагнулся, схватил голубя и с размаху послал его в воздух, через ворота, наружу.

— Учись, голубчик! Не всё тебе с курами на насесте гадить!

Площадь онемела. Голубь, точно выпущенный из пращи, пролетел под воротами, забил крыльями, кое-как выровнялся, опустился и принялся клевать пыль на заросшей дороге.

В толпе ахнули, зашептались.

Златко повернулся к войску. Ряд за рядом здоровенных колод — невидящие глаза, молчаливые рты.

— Ну, братцы! Засиделись в каменных стенах, пора и на волю!

Развернулся кругом, грянул в волынку и пошел, не оглядываясь, вперед.

Сколько шагов до ворот? Сколько жизни осталось?

Тьма под воротами охватила его холодом. За его спиной шаг солдат сотрясал землю. С той стороны сияла нагретая на солнце дорога.

Он сощурился от света. Еще шаг — и солнце окутает теплом. Денек-то какой выдался напоследок! Знать бы, откуда смерть придет — авось и померился бы.

Солнце ударило по глазам. Шагал уже по траве, по теплым камням.

Прошел еще немного вперед и встал. Строй за спиной затих. Пели птицы. Стрекотали цикады. Воздух пах душистой пыльцой.

Постояли немного.

— Что-то враг ваш не торопится, — сказал Златко.

— Не спеши, солдат, — король выкрикнул с городской стены. — Они сейчас придут. Они выжидают.

Постояли еще.

— Должны придти, — повторял король. — Я ждал этого дня восемьдесят лет.

— Ну-ну, — Златко опустился на землю. — Садись, ребята, вольно.

Колоды не шелохнулись. Им, деревянным, что?

Златко смотрел на небо, кусал травинки. Король над ним мерил стену шагами. Солнце двигалось к западу.

роль.

Златко поднялся, задрал голову к стене против солнца.

— Ваше величество, а когда они твой город заколдовали, может, сказали чего?

Тот пожал плечами.

— А что говорить? Ушли. Мы не могли выйти из города, мы не могли сражаться. Всё было кончено... тогда.

— А про заклятье как узнали?

— Слух прошел... в народе. Так нам донесли. Что они сидят за холмами в засаде.

Златко усмехнулся.

— Так что они, ради вас восемьдесят лет в засаде просидели? А вы и поверили?

Король промолчал.

— Выходит, вы войну-то тогда, не начавши, проиграли? Взаперти страхом себя пугали, а вас тут и не ждал никто?

Король все смотрел на луг, на дальние холмы.

— Что смотришь? — крикнул Златко. — Выходи уж, государь, подыши воздухом! Коли мы тут живые, так и ты не растаешь! Не все в покоях сидеть!

Мальчик ринулся по ступеням вниз. Каблуки гневно прозвенели под воротами. Он вылетел на дорогу и загородил лицо рукой от солнца.

— Не может быть... — шептал он, — это не то, где они? — Повернулся к Златко. — Где они?!

Златко покачал головой.

— Не могу знать, ваше величество. Смотри-ка — вышел ведь, и ничего с тобой не случилось...

Мальчик поежился на солнце, лицо побледнело.

— Не может быть... — шептал он, — где они? Ты сговорился с ними, солдат, ты предатель! Они — там! Они заманивают, хотят напасть внезапно! Войско — вперед! Солдат, что же ты, командуй! Не верьте...

Златко присмотрелся. Открыл рот — и промолчал.

Фигура перед его глазами горбилась, сжималась, точно таяла на солнце. Златко отвел руку короля. Жидкие белые пряди. Сморщенное лицо. Глаза слезятся от дневного света.

Дряхлый старик оглянулся на свое войско и завыл с горя. Деревянная шелуха опадала с солдат, глаза оживали, распрямлялись спины. Старик упал на камни и лежал, всхлипывая по-детски, а тело его всё тряслось и съеживалось.

Один за другим горожане выходили наружу, оглядывались. От солнца светлели лица.

Златко посмотрел на город. Подтянул волынку, повернулся и пошел по дороге прочь.

© Р. Грант, 2007

Олег Пелипейченко

Иллюстрация Александра Ремизова

ТАЙНА ОЧЕРЕДНОЙ ПЛАНЕТЫ

Ранним утром Алиса и Громозека стояли возле вишни и ели спелые ягоды. Кроме них, на биостанции никого не было: недавно в созвездии Льва открыли потрясающую курортную планету, и уставшие ученые всей Галактики немедленно улетели туда отдыхать. Экипаж «Пегаса» и сам был бы не прочь посетить модный курорт, но дело в том, что именно он и открыл эту планету. Целых две недели Полосков, Зеленый и Селезневы загорали, купались и дышали целебным морским воздухом. В конце концов все настолько устали отдыхать, что ужасно обрадовались, когда к ним прилетел Громозека. Ему срочно понадобился помощник для проверки гипотезы о том, что руины Паленке в Мексике — это остатки спорткомплекса древних инопланетян. Единственная кандидатка в помощники тут же согласилась.

— Громозека, — сказала Алиса, выстрелив косточкой в ковш роботу-уборщику, — ты всегда говорил, что обещания надо выполнять.

— Правильно, — кивнул археолог.

— Ты недавно обещал рассказать о великой загадке чумарозцев. Взамен того, что я не буду проситься на раскопки пиратских планет в Сером облаке. Я честно не просилась, комиссар сам привлек меня в качестве специалиста по пиратам, так что условие соблюдено.

У Громозеки из ноздрей пошел желтый дым — это означало, что он очень расстроен.

— Это нечестно — ловить меня на слове, — проворчал он. — Я лишь хотел оградить тебя от опасностей Серого облака. Как друг ты должна благородно отказаться от своих требований.

— Я тебе, конечно, друг, но отказываться не буду, — сказала бессердечная Алиса. — Ты сам говорил, что за свои слова надо отвечать.

Громозека укоризненно глянул на Алису и покачал головой.

— Всем известно, что чумарозцы — милый и дружелюбный народ, — начал он. — Ко всем разумным существам мы относимся очень хорошо. И некоторые слишком разумные существа этим бессовестно пользуются, — добавил он, строго поглядев на Алису. — Ты уже встречалась с жителями Чумарозы и знаешь, какие они умные и высокоразвитые. Как и все цивилизации, вышедшие в космос, чумарозцы давно позабыли, что такое религия. Но у нас есть секрет: все мы верим, что нас сотворил по своему образу и подобию один бог.

Это был очень злой и жестокий бог. Он жил в глубокой трещине на дне океана и каждый месяц требовал, чтобы жители подводных городов приносили ему в жертву самых толстых и красивых чумарозок. В конце концов наше терпение лопнуло, и началось восстание. Множество чумарозцев погибло, потому что бог был больше любого из них в сотни раз. Однако на место одного погибшего вставали двое свежих бойцов, и наконец бог бежал с поля битвы. Многие пытались его отыскать, обшарили все моря и океаны, но злой бог бесследно исчез.

Наши предки сначала тоже были злыми и жестокими — ведь они жили в глубинах океана и сражались с враждебной окружающей средой. Но потом они вышли на сушу, увидели, как прекрасна земля, и понемногу подобрели, поумнели, стали развивать науку и промышленность, построили космические корабли и прилетели на Землю.

И все было бы замечательно, если бы не два обстоятельства. Во-первых, еще тогда Верховная Пророчица возвестила, что тиран укрылся в самом глубоком и труднодоступном месте, и если его не найдут, то через пять тысяч лет он вернется и уничтожит планету. А во-вторых, недавно самая крупная ЭВМ подтвердила предсказание.

Все жители Чумарозы очень серьезно отнеслись к предупреждению. Однако после того, как всю планету просветили специально изобретенным излучателем, стало ясно, что бога на ней нет. Мне кажется, он просто сбежал на другую планету.

— Громозека! — строго сказала Алиса. — Мы с тобой облетели почти всю Галактику и многое повидали. Никогда за всю историю Земли на ней не было богов. То же самое выяснили ученые других планет. Боги — просто антинаучная выдумка. А инопланетные боги — инопланетная антинаучная выдумка.

— Ну хорошо, пусть не бог, пусть — огромное и могущественное древнее существо, — не сдавался Громозека.

— Столько времени ни одно существо не проживет, — убежденно заявила Алиса. — Так что чумарозцам некого бояться. Ты мне веришь?

Громозека думал минут пять. Потом он пристально поглядел Алисе в глаза и кивнул.

— Удивительно, но твои выводы всегда оказывались верными. Не вижу причин не поверить тебе и на этот раз.

— Спасибо, Громозека, — серьезно поблагодарила Алиса. Из оранжереи послышались громкие хлопки. Громозека от неожиданности подпрыгнул и увяз в мягкой почве.

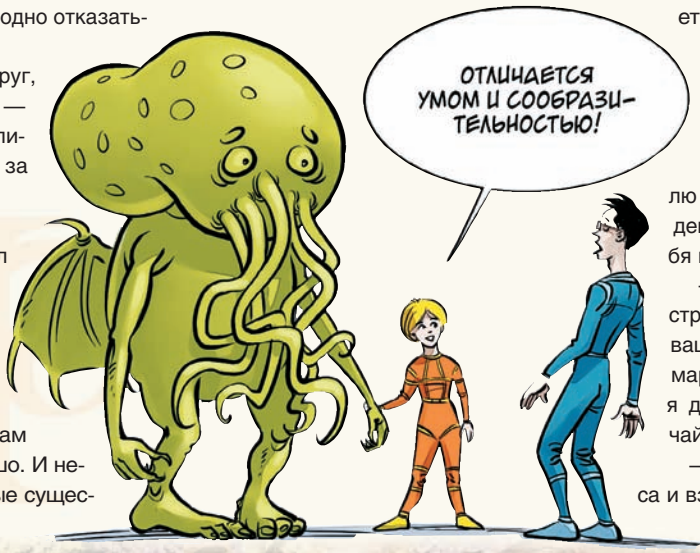
— Это что такое?!

— Не пугайся, это балазания ухаживает за молодой порослью. Идем смотреть, это интересно, — сказала Алиса, набрала в пригоршню вишен и направилась к стеклянному домику.

Громозека кое-как соскреб землю с пяток и поплелся за ней. Догнав девочку, Громозека вдруг хлопнул себя по лбу:

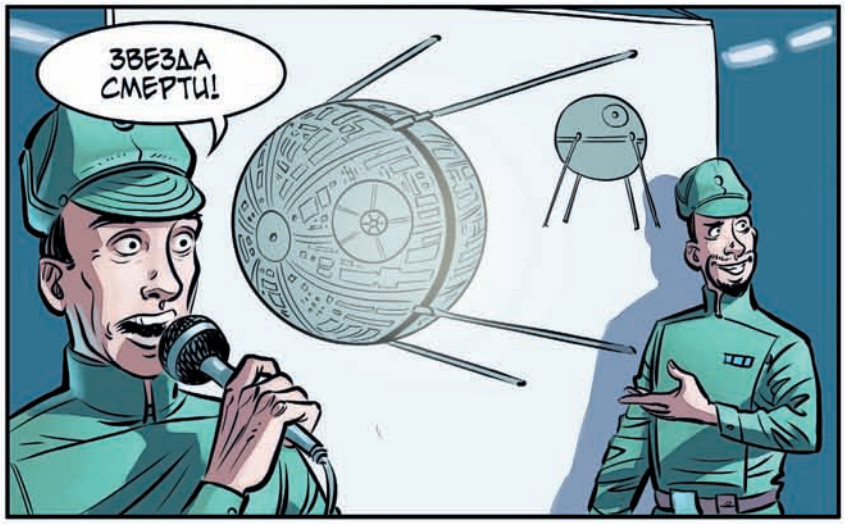
— Да, совсем забыл. Есть одна странность: задолго до контакта на вашей планете откуда-то узнали чумарозское слово «фхтагн». Но теперь я думаю, что это, скорее всего, случайное созвучие.

— Наверняка, — подтвердила Алиса и взяла со скамейки лейку.



ПРЕЗЕНТАЦИЯ

АЛЕКСАНДР РЕМИЗОВ



«Мир фантастики» стремится подбирать для своих постеров лучшие образцы фантастической иллюстрации. Однако постер — это не только «несколько граммов краски, размазанной по листу бумаги», часто за изображениями стоит целая история.

«Обитель зла 3»

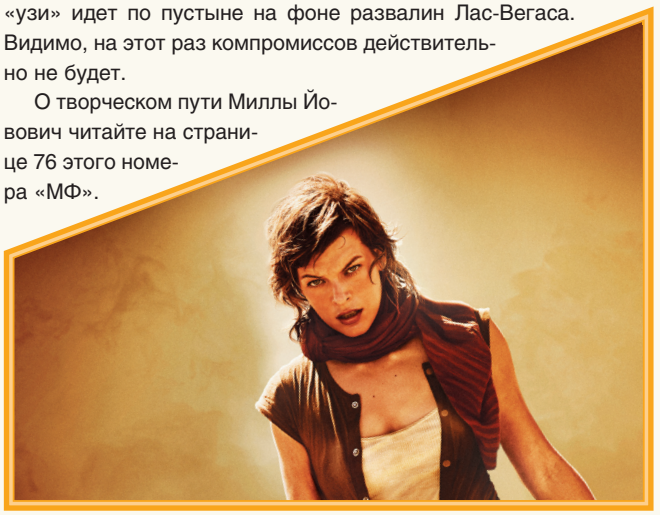
Все в мире взаимосвязано. Обычные люди боятся зомби, а зомби боятся Миллу Йовович. И вовсе не потому, что лицо компании L'Oreal переборщила с гримом или забыла нанести тональный крем. Просто вот уже пятый год она наводит шороху среди не до конца умершей части населения.

Решение Пола В. С. Андерсона сделать белокурую Элис главной героиней «Обители зла» можно назвать спорным. Однако Андерсону удалось превратить экранизацию культовой серии видеоигр от компании Capcom в крепкий боевик с уместными спецэффектами и неплохо поставленными экшен-сценами. Достижения Пола на корню похоронил Александр Уитт, а теперь «Обитель зла» готова восстать из могилы. Хочется верить, что не в виде позеленевшего трупа со скверным запахом изо рта. Посмотрим, справится ли с процедурой эксгумации Рассел Малкахи.

Режиссеры меняются, Милла Йовович остается. Актриса утверждает, что третья часть уже нравится ей гораздо больше, чем предыдущие. Это касается как операторской работы, так и трюков со спецэффектами. Ее героиня из наивной девчонки окончательно превратилась в машину для убийства, наделенную, помимо прочего, сверхчеловеческими умениями. Теперь она не только в горящую избу войти может, но и сама эту избу поджечь — взглядом. Навык окажется весьма эффективен против бешеных ворон, которые станут регулярно терроризировать персонажей картины. Йовович заверяет, что, отрабатывая весь этот пиротехнический беспредел, она старалась как можно меньше подражать героине Кэрри из одноименного фильма Брайана Де Пальмы.

В общем, вся она из себя такая умница. Поэтому в этом месяце «Мир фантастики» не мог не представить вам постер «Обители зла 3» с доблестной «зомбибойкой» на переднем плане. Это не тот плакат с ее темным силуэтом, который просочился в сеть через фан-сайт весной этого года. На этот раз все донельзя официально: Элис с двумя пистолетами-пулеметами «узи» идет по пустыне на фоне развалин Лас-Вегаса. Видимо, на этот раз компромиссов действительно не будет.

О творческом пути Миллы Йовович читайте на странице 76 этого номера «МФ».



«Звездный десант»

Игровая система «Звездный десант», выпущенная компанией «Звезда» этой осенью, сама по себе стала событием в мире российского настольного игростроя: все-таки новые варгеймы не каждый месяц выходят. Более того, это первый в нашей истории случай, когда вместе с игрой вышел фантастический роман — «Встречный бой» нижегородского писателя Дмитрия Казакова. Рецензии на игру и книгу мы поместим в следующем номере «Мира фантастики», а для этого взяли у фантаста мини-интервью.

Как завязалось сотрудничество?

«Звезда» искала автора. Меня порекомендовал Николай Пегасов, главный редактор «Мира фантастики». Для затравки мне прислали заготовку описания мира, характеристики оружия и множество рисунков — форсеров, людей, вооружения... Так я стал писать роман.

Насколько вы были свободны при создании книги?

Роман создавался параллельно с игрой, поэтому степень свободы была довольно большая. Историю мира я фактически переписал заново. Перед началом работы были определены некие граничные условия, которые я не мог нарушить. Сюжет, героев и антураж я прорабатывал сам. Затем согласовали финальный вариант со «Звездой».

Нашли ли отражение в романе игровые реалии?

Конечно. Все ТТХ оружия, описания техники и т. п. соответствуют тем, которые будут в игре. Это требование со стороны «Звезды» было самым жестким.

Планируете ли дальше сотрудничать со «Звездой» в этом направлении?

Да, планирую. Уже написан второй роман. Судя по всему, будет нужен и третий.

Напомним, что действие варгейма и книг-новеллизаций разворачивается в далеком космическом будущем, когда человечество разделилось на Империю и «усовершенствованных» людей — форсеров. Иллюстрация, размещенная на постере «Мира фантастики», украшает коробку одного из первых выпущенных наборов — «Линейной пехоты». Наш журнал подробно анонсировал «Звездный десант» в прошлом номере, в рубрике «Новости настольных игр».

Иллюстрация предоставлена художником.

КОНКУРС

Пока редакция «Мира фантастики» готовила к выпуску пятидесятый номер, компьютер нашего художника подвергся атаке клонов, набегу орков и пробуждению Ктулху. Забравшись в архив со старыми номерами, эта веселая компания сотворила из обложек журналов нечто, которое, видимо, должно в ближайшее время завоевать мир (но сначала — поработить редакцию). Дорогие читатели, если вам небезразлична наша судьба — разберитесь, из обложек каких номеров были взяты все составляющие этого чудовища и какие герои приняли в этом участие!

Плата за спасение редакции — три великолепных планшета от компании **Wacom** (***wacom.ru***). Ответы в виде «*Губы Никанора Ивановича (обложка «МФ» № 100), нос Ивана Кузьмича (обложка «МФ №200»), меч короля Артура (обложка «МФ» № 300)*» присылайте на ящик **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции с пометкой «Юбилейный конкурс». Обязательно укажите ваши имя, фамилию и почтовый адрес (а если вы живете в Москве — и телефон), чтобы мы могли связаться с вами и вручить призы.

Приз первому победителю — **Graphire4 A5**. Позволяет достичь высокой точности при редактировании фото, видео и в графических приложениях среди известных инструментов ввода информации.

Приз второму победителю — **Graphire4 A6**. Имеет высокое разрешение (2,000 dpi), колесо прокрутки и 2 программируемые клавиши. Оснащен двумя программируемыми кнопками и чувствительным к давлению ластиком.

WACOM

Приз третьему победителю — **Volito2**. Прекрасная альтернатива компьютерной мыши. Позволяет рисовать, редактировать фотографии, делать рукописные пометки в документах.

Ответы на травести («МФ», август 2007)

1. Исаев — Абалкин; Шлаг — Щекн; Россия — Земля; иезуиты — голованы; Люксембург — Гиганда; герцог Люксембургский — герцог Алайский; Екатерина Козлова — Корней Яшмаа. Книга — Аркадий и Борис Стругацкие «Жук в муравейнике». **2.** Нотингем — Пент; Клоринда — Маша; Монах Тук — Гримбл; Мэриан — Тананда; Маленький Джон — Корреш; Робин Гуд — Скив; Англия — Поссилтум; Ричард Львиное Сердце — Родрик. Книга — Роберт Асприн «Иначе это миф».

На конкурс было прислано 59 правильных ответов, победителей определил жребий. Призы — коллекционные диски с аниме-боевиком «Яблочное зернышко» от компании RUSCICO — получают следующие читатели: Алексей Сергеев (г. Кольчугино), Михаил Маслов (г. Владивосток), Марина Полетаева (г. Иркутск), Ольга Коврова (г. Братск), Андрей Юрченко (г. Санкт-Петербург), Илья Поваляев (г. Липецк), Антон Панков (г. Смоленск), Андрей Дубас (г. Москва), Сергей Рубан (г. Чехов), Наталья Латова (г. Москва).

Поздравляем победителей!

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Здравствуйте, дорогой читатель!

На сей раз в «Почтовую станцию» мы подобрали письма, каждое из которых может стать темой для очень длительной дискуссии. Можно ли переосмыслять Библию? Чего стоит показная «поттеромания»? Что случилось с «идейной фантастикой»? Мнение редакции в этом случае — не истина в последней инстанции, и если вам есть что сказать по этому поводу, — пишите нам, и ваше письмо примет участие в обсуждении.

Также в этом выпуске — про типографские тетрадки, слишком сложные конкурсы, фан-журнал и малоизвестных режиссеров. И, наконец, старт давно обещанной рубрики «Место встречи». А еще — ни слова про пятидесятый номер! На самом деле, так ли уж важно, какой он по счету?

Пара заповедей от «МФ»

Здравствуйте, уважаемая редакция!

В прошлом письме я вас только хвалила и благодарила, но вот сегодня — не могу. Заглянула в «Зону развлечений», увидела рассказ А. Золотько «Евангелие от негодяя», и как-то сразу не по-хорошему сердце забилось от недоброго предчувствия. Не выдержала, сразу же, на работе, этот рассказ прочла.

Ну, знаете, ребята... Более гнусной антихристианской пакости мне еще читать не приходилось! Люди, я вас искренне уважаю, но давайте все-таки не будем вот так вот наезжать на христианство! Да и вообще на религию. Понимаю — свобода слова, но должны же быть какие-то этические рамки. Вы что ж это делаете! Представляете, сколько верующих любителей фантастики вы такими вот публикациями от себя оттолкнете! Вам, наверно, это странно — да неужели могут быть верующие любители фантастики? Могут! Вот хотя бы себя к таковым отношу. Вячеслав Рыбаков сказал (за точность цитаты не ручаюсь): «Серьезная фантастика — это самый религиозный вид литературы после собственно религиозной литературы». И, по моему мнению, серьезный писатель-фантаст, будь он даже убежденным атеистом, не позволит себе хотя бы из этических соображений насмехаться над чувствами верующих. Извините, если слишком резко высказалась.

С уважением, Елена Бурцева.
(Письмом по электронной почте)

Уважаемая Елена, «Мир фантастики» — принципиально светский журнал, и мы не отдаем предпочтений ни одному мировоззрению или религии. Редакция «МФ» придерживается статьи 19 Конституции РФ, в которой гарантируется «равенство прав и свобод человека и гражданина независимо от пола, расы, национальности, языка, происхождения, имущественного и должностного положения, места жительства, отношения к религии, убеждений, принадлежности к общественным объединениям, а также других обстоятельств».

Общемировая литературная традиция не запрещает переосмысление классических библейских текстов — вспомните, например, рассказ Хорхе Луиса Борхеса «Три версии предательства Иуды» или роман Михаила Булгакова «Мастер и Маргарита». А вы знаете, что Библия дошла до наших времен, сильно видоизменившись по сравнению с оригинальным текстом, — часть переводчиков и переписчиков «дописывала» ее, исходя из собственных убеждений, а другая часть, в силу своей малой грамотности, просто перевирала? Одни лишь богословские споры насчет того, какой из вариантов библейского текста считать верным, могут занять не одну страницу и стали причиной немалого количества конфликтов (например, отделение старообрядцев).

Отбирая рассказы для публикации, мы руководствуемся лишь соображениями их литературного качества. Мы ни в коей мере не хотим оскорбить чувства верующих читателей, и призываем их не искать насмешек над верой там, где ничего подобного нет.

Фан-прилагательное

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Есть идея. Объявите конкурс на фан-журнал. Это интересно читателям, полезно для общества, да и вы, глядишь, присмотрите несколько хороших статей, идей (людей, дабы привлечь их к работе в «МФ»?).

маниакального вида это уже предлагали. А что? Полгода на подготовку, полгода на решения, а потом спецвыпуск «МФ», с журнальчиком-победителем мини-формата. Если понравится читателю, можно будет сделать дочерний журнальчик по работам фанатов, а это уже бизнес. Или еще как обыграть эту идею, типа вы сами выбираете оформление и статьи для журнальчика из работ фанатов. Главное, сразу оговорить, что им за это ничего не будет, только сама публикация с фамилией. Начинающие и этому рады. В общем, по-моему, было бы прикольно!

Всего вам самого наилучшего!

Виктория Феннек

Предложение очень неплохое, беда только одна. Редакция «Мира фантастики» и так по уши завалена собственными (и читательскими) идеями, соображениями, предложениями, просьбами, проектами и задумками, чтобы брать на свои плечи еще и выпуск «фанатского издания». И это только одна сторона проблемы. Вторая же заключается в том, что «МФ» с приложением будет стоить несколько больше, чем обычный выпуск, и далеко не каждый наш читатель захочет выкладывать собственные кровные за некий не вполне понятный «бонус». Почему «не вполне понятный»? Да потому, что если материалы этого «журнальчика» соответствуют уровню «Мира фантастики», то почему бы там их и не напечатать? А если нет — тогда зачем их печатать вообще?

Кризис жанра?

Здравствуйте, уважаемая редакция.

Мне бы хотелось поделиться с вами одной, на мой взгляд, важной проблемой и узнать ваше мнение на этот счет.

Для начала давайте мысленно перенесемся на несколько десятилетий назад, во времена, когда мир был расколот на две части, разделенные железным занавесом. Тогда, по обе стороны баррикад, свобода творческой мысли была, мягко говоря, ограничена. Чтобы издать свою книгу, писатель должен был либо следовать курсу, указанному «свыше», либо пользоваться непререкаемым авторитетом. Иначе его произведение могло надолго задержаться в ящике письменного стола. Из-за этого создание традиционных реалистических произведений было делом рискованным. Однако писатели, желая донести свои идеи до читателей, создаваж, используя прием аллегорий. И действительно, довольно часто цензура не замечала за мишурой из бластеров, звездолетов и гоблинов реальный авторский замысел. Читателями же подобные произведения воспринимались на ура.

Читая подобную фантастику сегодня и нащупывая это самое двойное дно, мы как будто переносимся назад во времени и получаем редкий шанс узнать, какими идеями, мыслями и настроениями жили тогда люди, что они думали о своей стране и о том, что происходит вокруг.

Теперь, собственно, о проблеме. С приходом в общественную жизнь свободы слова писатели по обе стороны океана получили долгожданную возможность прямо и четко формулировать свои мысли. Необходимость скрывать социальные и политические взгляды под вуалью фантастики отпала сама собой. И постепенно оплотом острой и актуальной литературы стал реалистический жанр. Фантастика при этом значительно обеднела в идейном плане, а научная фантастика, некогда считавшаяся флагманом прозы «на злобу дня», теперь отошла в тень. Сегодняшние фэнтези и научная фантастика по большей части абсолютно оторваны от реальных общественных проблем, и искать в них какое-либо двойное дно бессмысленно. Редкие исключения лишь подтверждают это правило.

Так что же случилось с современной мировой фантастикой? Кризис идей? Отсутствие стимула? Или просто новые времена диктуют литераторам новые правила игры? Как бы то ни было, я искренне надеюсь, что кроме сказочно-мифологических сюжетов нынешние фантасты продолжат регулярно создавать актуальные произведения, затрагивающие насущные проблемы. Ведь именно такая фантастика вызывает своеобразный «эффект присутствия», позволяет взглянуть на проблему с неординарной точки зрения. Не секрет, что зачастую аллегория позволяет ярче выразить идею, чем прямое высказывание.

Я был бы рад услышать ваше мнение на эту проблему. Заранее спасибо за ответ.

С уважением, Дмитрий Липа.
(Письмом по обычной почте).

Позвольте поспорить с вами, Дмитрий. Поспорить в том плане, что фантастика вовсе не обязана, как вы выразились, «содержать двойное дно» и непременно «затрагивать насущные проблемы». Какие проблемы, в таком случае, можно считать насущными? Кризис мировой финансовой системы? Терроризм? Истощение ресурсной базы? Нарастание напряженности в отношениях между Россией и США? Нестабильную политическую ситуацию в странах ближнего зарубежья?

Действительно, фантастика во времена «железного занавеса» была, по большей части, «идейной» — достаточно почитать Стругацких и Лема, чтобы в этом убедиться. Но неужели вы считаете, что хорошей фантастикой может считаться только та, которая в той или иной «завуалированной» форме отражает некие глобальные проблемы? А как же проблемы человека, становления личности, проблемы выбора и ответственности за сделанный выбор, проблемы одиночества, свободы, непонимания, и масса прочих, никак не глобальных, но очень личных, важных для каждого проблем?

«Идейная» фантастика сохранилась и в наши дни, хотя в общем «фантастическом потоке» доля ее сократилась во много раз. Думается, это действительно веяние времени — сейчас общество куда более индивидуализировано, и если раньше самыми важными проблемами были выполнение пятилетки в три года и окончание холодной войны, то сейчас человеку более интересен вопрос «кто я, что я, зачем я?». Фантастика — хорошая фантастика — зачастую

Место встречи

Как и обещали, мы начинаем печатать адреса читателей «Мира фантастики», которые хотели бы найти друзей по интересам. Отправляя письма в эту рубрику, не забывайте указывать свое имя, координаты для связи, а также хотя бы в паре слов рассказывать о собственных увлечениях.

@ ***«Орден Книголюбов»*. Адрес**: 352330, Краснодарский край, г.Усть-Лабинск, ул.Советская, 56, Центральная библиотека, юношеская кафедра. **Электронный адрес**: gor-biblioteka@yandex.ru.

@ ***Михаил.* Увлечения**: Дж. Р. Р. Толкин, ККИ «Берсерк», S.T.A.L.K.E.R., группы «Эпидемия», «КиШ». **Электронный адрес**: Linung@ya.ru.

@ ***Екатерина Радион***, школьница. **Цитата из письма**: «Если вам скажут, что я люблю фэнтези и фантастику, — бессовестно соврут. Я ими живу». **Электронный адрес**: miireena@mail.ru.

@ ***Елена Шуткина***, 18 лет. **Цитата из письма**: «Обожаю фэнтези с незапамятных времен, не без интереса читаю фантастику, аниме — это моя жизнь, как и ролевое движение! Обожаю путешествовать». **Адрес:** Краснодарский край, г. Новороссийск, ул. Красная, 15/7. **Электронный адрес**: leit13@mail.ru.

тором себя можно увидеть под самым неожиданным углом...

А что по этому поводу думаете вы?

Уважаемый Дмитрий, позвольте признать ваше послание «Письмом номера» и подарить вам трехтомник Елены Бычковой и Натальи Турчаниновой «Рубин Карашэхра» с автографами авторов. Книга, получившая четыре литературные премии и ставшая одним из открытий 2004 года, возможно, примирит вас с современной «неостросоциальной» фантастикой.

Гламурненько!

Здравствуйте, дорогая редакция «Мира фантастики»!

Каждый месяц мне приходится подолгу упрашивать родителей, чтобы они купили мне ваш журнал. Особенно мне интересны номера, в которых упоминаются мои любимые «Властелин Колец», «Гарри Поттер» и «Звездные войны».

в излишней романтичности, эскапизме и повторном впадении в детство. А почему? Разве преступление читать то, что интересно, что переносит тебя в увлекательный мир, дает полет фантазии, делает мудрее, в конце концов? Я же не только этим интересуюсь, не зацикливаюсь на волшебных мирах! «Гарри Поттер? Коммерческий бред! «Властелин Колец»? Жуткий талмуд старого графомана!». Каждый день слышу! Хотя бы удосужились прочесть, а то пошла мода хаять, даже не открыв обложку. Якобы масскульт по определению дрянь. А может, все-таки наоборот?

Но! Я не поддерживаю и слепого следования моде, когда все называются именами героев известных эпопей «по приколу». Спросила у одной девушки, почему она считает себя Гермионой. Ответ: «Прикольная девчонка же!». Я одно время взяла имя Эовин, потом поняла, что меня ничего с этой героиней не роднит, и вернулась показуха, чтение для того, чтобы «быть в теме», и мнимые «поттеромания» и «толкинизм» — это неуважение к труду авторов. Ты должен прочувствовать описанный мир, вынести жизненный урок от общения с ним, тогда ты поклонник (не люблю слово фанат), а не тот, кто читал Толкина и говорит на каждом углу: «Какую я большую книгу осилил!», или «Поттера сейчас все читают, и он тааакой милашка!».

Маша, 16 лет.

(Письмом по электронной почте)

Нет повести печальнее на свете, чем повесть о... том, как наши читатели упрашивают родителей купить им свежий номер. Маша, позвольте дать вам совет: скорее поступайте в институт (устраивайтесь на работу, выходите замуж за миллионера, грабьте банк) и покупайте «МФ» на свои деньги. И тогда на все обвинения о впадении в детство у вас будет как минимум один железный ответ: во всяком случае, я могу себе это позволить!

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.

Не собираетесь ли вы в ближайшее время — вот хотя бы к юбилейному номеру — «округлиться» до 200 страниц?

Преданная читательница Татьяна.

Когда ждать очередной прибавки в «весовой категории»?

Павел Осемец.

К сожалению, «округлиться до 200» мы не сможем — ни к этому номеру, ни к любому последующему. Все дело в том, что каждая «добавка» к журналу представляет собой стандартную типографскую «тетрадку», которая состоит ровно из 16 страниц. Расширяться пока тоже не планируем — похоже, мы сейчас работаем в оптимальном объеме. Хотя не исключено, что через несколько месяцев обнаружится, что планы редакции уходят куда дальше 192 страниц, — и тогда мы снова «потолстеем».

Отправил вам свои рисунки. У меня вопрос. Думаю, мои рисунки не так уж хороши и это несколько звучит самоуверенно, но возможно ли, что рисунок читателя попадет на плакат или на обложку «Мира фантастики»?

Большой Джон.

Возможно, но не так просто. При создании обложки или выборе картинки на плакат мы обычно располагаем несколькими артами профессиональных художников. Следовательно, пункт первый: ваша работа должна быть уровня не ниже «крепкий профессионал». Пункт второй — рисунок (особенно для плаката) должен быть в достойном разрешении. Читательские работы попадали на плакат «МФ» — например, один из постеров вышел с картиной «Маленький сатир». Это была картина-победитель нашего «Конкурса художников».

Я посмотрел фильм «Атака клонов» режиссера Джорджа Лукаса, и прошу вас написать о нем. Конечно, режиссер малоизвестный, фильм тоже, студия мелкая и разорившаяся, но фильм хороший. А еще этот режиссер снял фильм «Империя бьет в ответ». Два фильма для неталантливого — признак таланта.

С уважением, Василий Егоршин aka Legolas.

Если нам не изменяет память, малоизвестный и совсем неталантливый (одни звуки в космосе чего стоят!) режиссер Лукас снял еще несколько кинолент, в их числе «Надежда умирает последней», «Скрытая зараза», «Месть психов», «Возвращение блудного попугая». Мы непременно расскажем об этом режиссере, но у нас и так перебор с малоизвестными персонами — например, не так давно мы писали о новозеландском вундеркинде П. Джексоне, создателе «Короля африканской реки». Думается, после нашей «путевки в жизнь» Питера ждет великое будущее.

В «МФ» есть рубрика «Классики». После ее прочтения у меня появилась идея. Я предлагаю создать новую рубрику «Восходящие звезды». Здесь можно было бы писать о молодых перспективных актерах — таких, как Дэн Рэдклифф или Анна София Робб. Возможно, статьи о юных дарованиях привлекут внимание подростков.

С уважением, Таня Борт.

В «Мире фантастики» уже есть подобная рубрика, называется она «Современники». Правда, о талантливых молодых актерах мы пока не писали. Идея неплохая, берем на заметку.

Почему если фантастический мульт, то обязательно аниме? Почему бы вам не выделить хотя бы 200 mb на вашем диске, чтобы разместить там «Полигон», «Контакт», «Будет ласковый дождь» и другие шедевры отечественной мультипликации?

Адам Эдсон.

Очень хорошая идея, и нам в голову приходила не раз. Беда только в одном — невозможно понять, кому сейчас принадлежат права на эти мультфильмы. А выкладывать их на диск без официального согласия владельцев мы не имеем права.

Почему конкурсы такие тяжелые? Мне очень хотелось получить набор «Лучшее на PC», а вопросы для меня слишком трудные, т.к. я не читал ни одной книги по Star Wars.

Михаил Аксенов.

Мы почему-то предполагаем, что подавляющая часть наших читателей умеет, простите за тавтологию, читать. И не только умеет, но и любит! Приз в данном случае стоил того, чтобы ради него пролистать пару-тройку энциклопедий и узнать о своей любимой вселенной несколько не самых очевидных фактов.

Не собираетесь ли вы повторить конкурс рисунков или организовать какой-нибудь конкурс рассказов или стихов?

Татьяна.

Собираемся. В ближайших номерах. Следите за анонсами.

Первый День журнала «Мир фантастики»

1 августа 2007 года состоялся первый День журнала «Мир фантастики». По нашей задумке, День журнала должен стать новым ежеквартальным праздником, который редакция «МФ» вместе со своими друзьями и партнерами устраивает для постоянных читателей.

Учитывая, что главной темой августовского номера «Мира фантастики» стал Гарри Поттер, мы решили устроить специальный показ фильма «Гарри Поттер и Орден Феникса». Наши друзья из сети кинотеатров «ЦентрФильм» и компании «Каро Премьер» предоставили для этого главный зал своего лучшего кинотеатра «Космос», что на ВДНХ.

На фотографиях с мероприятия вы можете видеть наших самых наших преданных фанатов — они пришли раньше всех и получили в подарок свежий номер журнала «Мир фантастики». Читатели могли обратиться с предложениями по улучшению журнала непосредственно к выпускающему редактору Петру Тюленеву, главному распорядителю Дня журнала.

Мы хотели, чтобы наши читатели знакомились друг с другом и продолжали поддерживать дружеские отношения. Мы были счастливы, когда по окончании фильма все наши гости вышли из кинотеатра одной большой веселой компанией.

Место действия. Название вполне себе фантастическое.

Гости собираются.

Редакционный коллектив встречает гостей.

Вот они, наши читатели!..

... и фанаты Гарри Поттера.

Считать ли книги о Гарри Поттере коммерческим бредом, а «Властелина Колец» — графоманством, личное дело каждого. Думаю, наши читатели понимают, что и в редакции «МФ» есть люди, которые даже под угрозой пыток не будут читать последний том «страданий по Хогвартсу», а кое-кто (не будем показывать пальцем) засыпает на пятой странице «Сильмариллиона». Зато они готовы часами медитировать с кисточкой над фигурками орков из Warhammer, проводить ночь в бесконечных партиях «Берсерка» или с пеной у рта доказывать, что Сальваторе — король фэнтези, а World of Warcraft — лучшая игра современности.

Одним словом, каждому нравится что-то свое. Читать то, что «модно и современно», исходя из принципа «куда все, туда и я», — признак незрелости человека. Это — стандартная стадия становления личности, у кого-то она заканчивается чуть раньше, у кого-то — чуть позже. А кто-то так всю жизнь и идет, ведомый веревочкой общественного мнения, так и не понимая, в чем его призвание и что же ему на самом деле нравится, а что — нет.

●●●

На этом редакция «МФ» прощается с вами и отправляется в Иокогаму, на всемирный конвент фантастики Worldcon 2007. О том, что интересного мы увидели в Стране восходящего солнца, обязательно расскажем в следующем номере. Желаю всем читателям «МФ» сказочной осени, фантастических находок и отличного настроения. Искренне ваша —

Светлана Карачарова
Последняя Дюймовочка

Связь с редакцией:
- ***Email редакции: pochta@mirf.ru***
- ***111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»***
- ***форум на сайте www.mirf.ru***

Трибуна читателя

В 47 номере «МФ» человек, подписавшийся «Бедным аспирантом», плакался о несчастной доле любителей фантастики в провинциальных университетах... что их там зажимают, не дают писать дипломные работы по любимым авторам. Берем как данность, что мой родной город Владивосток — провинция. И что же видим?

Мы видим, что Бедный аспирант *очень* сильно перегибает палку. Я, говорит, работник провинциального вуза. Из конспирации не назову его... По-моему, нельзя так подходить к письму. Анонимность отнимает больше, чем дает. Неужели вы боялись, что журнал прочтут ваши злыдни-преподаватели? Если они считают Толкина «всего лишь сказочником», как же им в руки попадет специализированное издание?

Нужно отметить, что история Бедного аспиранта вполне трагична. Правда, не так сильно, как хотел бы показать это автор. Девушка писала дипломную работу по Толкину — перед самой защитой забрала документы и ушла. Другая девушка писала по Льюису — для защиты выкинула из работы всю «фантастичность». У меня законный вопрос — по какой теме писал диплом сам Бедный аспирант?

Второй вопрос — хоть он и аспирант, но даже он может попытаться влиять на ситуацию. Если институт провинциален, то почти наверняка дипломные работы рецензируют даже аспиранты — и наш «бедный» мог вызваться рецензировать одну из девушек и помочь ей. Далее. Дипломных и диссертаций по Толкину-Льюису написано лишь чуть меньше, чем по Пушкину, Гоголю, Булгакову, etc. Взять хотя бы: Кошелев С.Л. «Философская фантастика в современной английской литературе. Романы Дж. Р. Р. Толкина, У. Голдинга и К.Уилсона 50-60-х годов» (1983); Кабаков Р.И. «Повелитель Колец» Дж. Р. Р. Толкина и проблема современного литературного мифотворчества» (1989); Лихачева С.Б. «Аллитерационная поэзия в творчестве Дж. Р. Р. Толкина» (1999). И это только то, что под рукой, из справочника Е. Харитонова — того самого, что сделал подборку «фантастического самиздата» за 1966—2002 годы.

Бедный аспирант утверждает, что невозможно защититься по фантастике — утверждает это априори! Он не сделал ни малейшей попытки это опровергнуть! Доказать преподам-динозаврам, которым и в Совдепе-то уже места не было, что Толкин, может, и сказочник, но любая, самая завалящая сказка лучше «донских пейзажей»! Доказать, что лучше писать статью по «чужому» Брэдбери, чем по «нашему» Мережковскому! Что в пятом классе школы лучше прочесть «Повелителя мух», чем бесполезных и мертвых во всех смыслах Тютчевых, Фетов и прочих.

«Зажатый аспирант» видит в фантастике нечто божественное, quid divinum. Однако... Сейчас я, возможно, скажу крамольную вещь — но ведь не суть важно, фантастическая книжка или не фантастическая — важно одно: хорошая книга или плохая! А это человек способен понять и самостоятельно! Единственное, от чего будет зависеть ответ, это от того, сколько он их прочел. Если человек говорит, что «Ведун» и «Князь» — это хорошо, то бейте его по голове семитомником Сапковского! А добейте женственным Волкодавом.

Пожалуй, пора сворачивать послание. Я включился в спор, потому как я, сам лично, а не какой-то абстрактный знакомый, защитил диплом по авторам, «запятнавшим себя фантастикой». Более того, категории фантастического выносились в положения и заглавия. Тема диплома: «Поэтика повести А. и Б. Стругацких «Улитка на склоне»: опыт критического этюда». В качестве доказательства я прилагаю к письму «Введение» к моему диплому (если Бедного аспиранта мои слова не убедили — готов слать ему что угодно, хоть всю дипломную работу целиком, хоть ксерокопию самого диплома).

Весь пятый курс я добивался направления в аспирантуру — потому что это было невозможно. Но я украл свой миллион... и не пойду в аспирантуру. Дело даже не в том, что не хочу становиться «бедным» аспирантом. Сколько в том, что я, наконец, нашел свое призвание. Быть может, когда-нибудь и по мне кто-то станет писать диплом... пусть это тоже начнется как всего лишь протест, пощечина общественному вкусу. И пусть потом сбросят с парохода современности. Пусть.

Теперь это мой выбор, а Бедного аспиранта прошу меня извинить — не хотел грубить, но уж больно вы примитивные мыслишки высказали...

Спасибо за внимание.

С уважением, Жемер Константин Геннадьевич.

Фантастики в ноябре

Врата миров
Баффи
История истребительницы вампиров

Книжный ряд
Стивен Кинг
Король триллера

Аниме
X
Культовое городское фэнтези

Если бы
Вечный двигатель
Несбыточная мечта человечества

Бестиарий
Гремлины
Маленькие и опасные

А ТАКЖЕ:

- РЕПОРТАЖ СО ВСЕМИРНОГО КОНВЕНТА ФАНТАСТИКИ WORLDCON 2007
- «ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ЖАНРЫ»: «ГУМАНИТАРНАЯ» НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА
- «ТРИБУНА»: АЛЕКСАНДР ГРОМОВ ОТВЕЧАЕТ АНДРЕЮ БЕЛЯНИНУ
- БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

МИЛЛА ЙО
ОБИТЕЛЬ
НА ЭТОТ РАЗ БЕЗ К
МИР
ФАНТАСТИКИ