ВАВИЛОН 5 · СЕКРЕТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ · АНИМЕ · ГАНГРЕЙВ
№ 5 (33) 2006 МАЙ

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

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

ПРИЗЫ СУПЕРВИКТОРИНЫ: ТРИ ДОМАШНИХ КИНОТЕАТРА ODEON

ДОСКА ПОЧЕТА

ПЛАНЕТЫ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

ТОП 10

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

КНЯЗЬ ДРАКУЛА

ВЛАД ЦЕПЕШ, ВАМПИР №1

АРСЕНАЛ

ПРАВЫЙ БОРТ – ПЛИ!

СРАЖЕНИЯ В КОСМОСЕ

ОТ 16 И СТАРШЕ!

МАГИЯ СЕКСА

ЭРОТИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА

САГА О КОПЬЕ

ГЕРОИ МЕЧА И ВОЛШЕБСТВА

ПОСТЕРЫ SILENT HILL

КАРТА «САГИ О КОПЬЕ»

ОБЛОЖКА: DRAGONLANCE, ИЦ «МАКСИМА»

НА СТРАНИЦАХ «МФ»

КЛАССИКИ: РОБЕРТ ШЕКЛИ
ХУДОЖНИКИ: МАЙКЛ УЭЛАН
БЕСТИАРИЙ: СФИНКСЫ
СУММА ТЕХНОЛОГИИ: БЫТОВЫЕ РОБОТЫ

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

Олег ОВЧИННИКОВ «ОТНЮДЬ»
Илья НОВАК «КРИВЫЕ КРЫЛЬЯ»

НА DVD

ФИЛЬМ НА DVD: «ШЕСТОЙ ЭЛЕМЕНТ»
ТЕМА ДИСКА: «САЙЛЕНТ ХИЛЛ»
ПОЛЕВЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ: КАЛЕНДАРЬ
Творчество наших читателей

9 771810 224016 06005>

ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ КОМПАКТ-ДИСКОМ

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

FAHRENHEIT

Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.

В РОЛЯХ: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС СЦЕНАРИСТ: ДЭВИД КЕЙДЖ
КОМПОЗИТОР: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ САУНДТРЕК: THEORY OF A DEAD MAN
ПОСТАНОВКА: QUANTIC DREAM ПРОДЮСЕР: АКЕЛЛА РЕЖИССЕР: ВЫ

quanticdream

ATARI

© 2006 "Akella"
© 2005 Quantic Dream
© 2005, Atari, Inc. All rights reserved. ATARI, the ATARI logo, and classic Atari game titles and logos are trademarks or registered trademarks of Atari Interactive, Inc. or its affiliates. All other trademarks are the property of their respective owners.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru; Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua, Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделениекомпании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Николай Пегасов
Выпускающий редактор
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, Светлана Карачарова, Николай Арсеньев
Ведущие рубрик
Ксения Аташева, Василий Владимирский, Александр Горин, Борис Невский, Алексей Талан, Александр Чекулаев
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Арт-директор
Роман Грыныха
Художник-иллюстратор
Александр Ремизов
Художник-оформитель
Вячеслав Ястремский
Дизайн и верстка
Денис Недыпич, Сергей Лянге
Технический координатор
Изабелла Шахова
Редактор диска и сайта
Иван Шелуханов
Новости на сайте MIRF.RU
Борис Невский
Программирование сайта и CD
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Программирование и дизайн DVD
Оксана Таратынова

Иллюстрация на обложке
Джеральд Бром

ИЗДАТЕЛЬ ООО "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)
Менеджер проекта
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (495)730-66-94
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

Контактный e-mail: sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев, Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1,
«Мир фантастики»
Тел./факс (495) 487-2915, (495) 487-2916, (495) 642-8780
e-mail журнала: **pochta@mirf.ru**
сайт: **WWW.MIRF.RU**

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

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-15878 от 15 июля 2003 года).

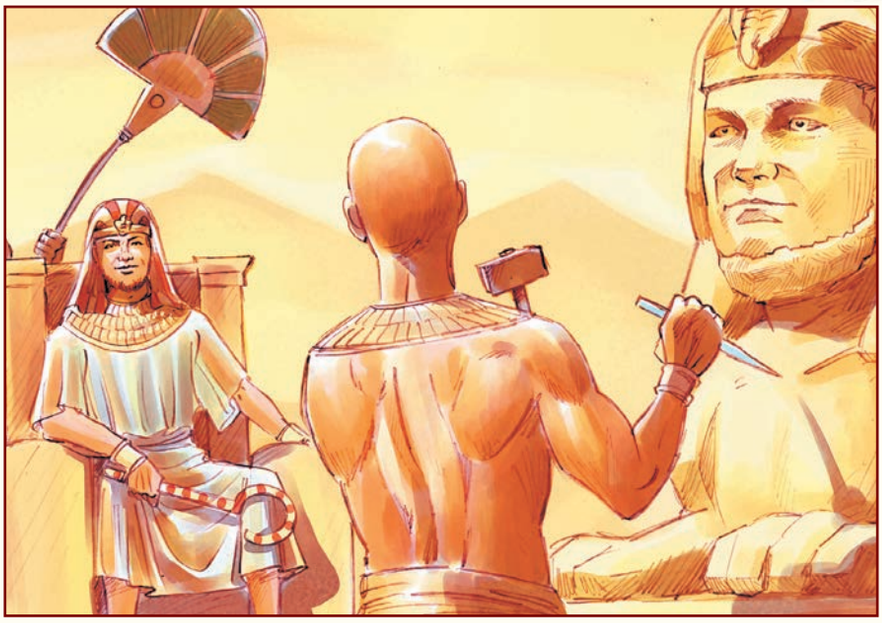
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на "Мир фантастики" строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных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

Цена свободная. Тираж 33.000. Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс", тел.: (495) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548.

© "Мир фантастики", 2003-2006 год.

МИР ФАНТАСТИКИ

МАЙ 2006



О ВОЛШЕБНЫХ ИМПЕРИЯХ И ВЕСЕННЕМ НАСТРОЕНИИ

Здравствуйте, дорогой читатель!

После значительного перерыва «Мир фантастики» возвращается во вселенную **«Саги о Копье»**, к ее империям, разноцветным драконам, лунной магии и рыцарским орденам. В новой статье, которую вы легко обнаружите в разделе «Врата миров», Петр Тюленев рассказывает о главных героях Кринна, которые за десятилетия фэнтезийной карьеры добрались с первого уровня опыта до статуса полубогов. Фотопортреты Рейстлина и Карамона прилагаются.

Поклонникам мира Dragonlance стоит найти свободное место на стене в своей комнате, потому что на ней появится подробная географическая карта континента Ансалон. Таким образом, мир Кринна вторым после вселенной Ника Перумова («МФ» №3 за этот год) удостоился чести быть изображенным на нашем постере в виде карты.

Другим фэнтези-империям посвящен рассказ Ильи Новака, разместившийся в «Читальном зале». Это первая публикация художественного произведения, действие которого происходит во вселенной **Уничтоженных империй**. «Герои Уничтоженных империй» — крупный отечественный медиапроект, который включает серию стратегических игр и цикл художественных романов в жанре фэнтези. Первая игра — Heroes of Annihilated Empires — появится в продаже в сентябре, тогда же выйдут из печати и первые книги.

В марте и апреле редакция «Мира фантастики» посетила несколько больших тематических мероприятий и переполнилась фантастической атмосферой и весенним настроением. **«Роскон 2006»** — крупнейший российский фантастический конвент, который прошел в Подмосковье и собрал почти тысячу поклонников фэнтези и НФ. Отчет о «Росконе» — на страницах «Книжного ряда». **«Книги России»** — популярная выставка, в которой «Мир фантастики» участвовал наравне с крупнейшими издательствами, печатающими фантастику и фэнтези. Репортаж с выставки — в «Литературных новостях». Наконец, **«Еврокон 2006»** — это всеевропейский фестиваль фантастики, честь проводить который выпала столице Украины городу Киеву. Когда в печать сдавался этот номер журнала, редакция как раз готовилась к поездке на «Еврокон». Отчет о ней появится в следующем номере.

Увидимся на «Почтовой станции»!

Николай Пегасов
Главный редактор

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).

СОДЕРЖАНИЕ

Книжный ряд 17

- Литературные новости 18
- Контакт: **Геннадий Прашкевич** 20
- Рецензии: **Книги номера** 24
- Анонсы новых книг 38
- Классики: **Роберт Шекли** 40
- Жанры: **Эротическая фантастика** 43
- Конвенты: **Роскон-2006** 46
- Другие книги 47
- Что почитать? 48

Видеодром 49

- Новости киноиндустрии 50
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 51
- Рецензии: **После финальных титров** 54
- Новости аниме 58
- Аниме: **Гангрейв** 59
- Новинки видео 62
- Другое кино 64
- Что посмотреть? 66

Игровой клуб 67

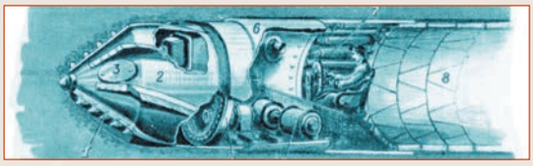
- Новости компьютерных игр 68
- Лучшие компьютерные игры 69
- Новости настольных игр 74
- Лучшие настольные игры 75
- **Полевые игры-2006** 76
- **Пять цветов «Магии»** 78
- Другие игры 82

Врата миров 83

- Новости вселенных 84
- Доска почета: **Фантастические планеты** 85
- Художники: **Майкл Уэлан** 90
- **Мир «Диктатора»** 94
- Бестиарий: **Сфинксы** 98
- Сага о Копье: **Герои** 102
- Вавилон-5: **Технологии** 107
- Информаторий 110

МАЙ 2006

Машина времени 111



- Хронология фантастики 112
- Если бы: **Путешествие к центру Земли** 113
- Вперед в прошлое: **Дракула** 118
- Арсенал: **Космические войны** 122
- Что было раньше 126

Сумма технологии 127

- Будущее — сегодня 128
- Теория: **Бытовые роботы** 130
- Лучшая техника 134
- Полигон: **Акустические системы** 136
- Из жизни роботов 139
- Сети интернета 140

Зона развлечений 141

- **Олег Овчинников «Отнюдь!»** 142
- **Илья Новак «Кривые крылья»** 148
- Комната смеха: **Анекдоты из Хогвартса** 152
- Зона комикса 153
- Фантастическая викторина 154
- Фантастический кроссворд 156
- Почтовая станция 157

Реклама в номере

1С 11
«13Рентген» 13
«Акелла» 1, 31, 81
«АлеГриС» 65
«Альфа-книга» 57
«Волшебный Мир» ..... третья обложка, 2
«Звезда» ..... вторая обложка
«Информ-Мобил» 147
«Крылов» 23
«Мир фэнтези» ..... четвертая обложка, 61
ИД «ТехноМир» 7, 79, 109, 125
«Цитадель Олмера» 35
DVTech 139
GSC Game World 9
Mail.ru 133
Mediasign 117
Nikita 155

Обложка журнала с DVD

Обложка журнала с CD и без диска

Май— не самое подходящее время для фильмов ужасов или мелодрам. Весной даже триллеры выглядят неадекватно. Поэтому если вы приобрели «Мир фантастики» cDVD, то вас ждет на нем не «Нападение похитителей мозга на 13-е отделение милиции», аотвязная комедия «Шестой элемент» сучастием старого доброго Лесли Нильсена. Главная фантастическая тема этого фильма— клонирование. Чем еще он интересен ипочему получил возрастной рейтинг R (лица до 17 допускаются только всопровождении взрослых)?

Спасите Билли!

Насчет рейтинга нужно сразу же уточнить— вэтом фильме нет фонтанов крови или килограммов размозженных мозгов, однако по целому ряду причин «Мир фантастики» настоятельно не рекомендует его юным зрителям. Дело втом, что «Шестой элемент» хоть иснят встиле цукеровских «Голых пистолетов», ношутки более острые. Это комедия идиотских положений, вкоторой любое «ха-ха» так или иначе сводится кпервичным половым признакам.

Наш герой— полицейский пристав Ричард Дик по кличке «Дикс». Здесь уже содержится один из тех приколов, окоторых мы вас предупреждали. «Дик Дикс» изделикатности можно перевести как Хрен Хренов, однако вфильме все названо своими именами. Фрейдистская фамилия не мешает ему быть хорошим работником— настолько хорошим, что

Никогда не становись меж двух сумоистов... или, покрайней мере, не проползай.

когда появились слухи оподмене президента США Билла Клинтона клоном, именно Диксу (для удобства мы будем называть его именно так) поручили провести расследование.

Нити заговора ведут ксекретной лунной базе «Веган» (Vegan— вегетарианское движение вВеликобритании). Там работает нехороший доктор Взад сцелой кликой безмозглых прихвостней. Местная полиция влице капитана Валентино Ди Паскуале (вероятно, его имя— дань уважения буффонадной опере Гаэтано

«Добро пожаловать на Вегетанию!» (Доктор Ханслер— агенту Диксу).

Доницетти «Дон Паскуале») ничего не подозревает озамышляемых Взадом злодеяниях.

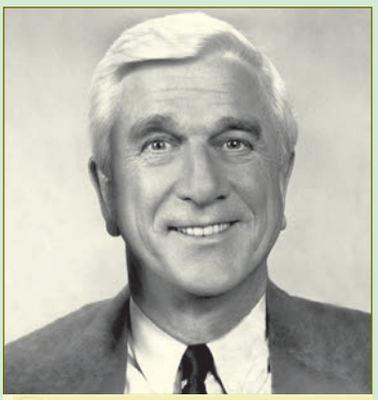
Но не все так плохо. Спомощью детектива Кассандры Менаж (фамилия образована от французского термина «менаж атруа», которым обычно обозначается любовь втроем) Дикс находит несчастного президента, томящегося взастенках лунной базы, игеройски освобождает его.

Одним из доказательств того, что Билл Клинтон настоящий (не клон) выступило родимое пятно на ягодицах. Похожий момент уже обыгрывался в«Голом пистолете 2,5», когда лейтенант Фрэнк Дрэбин (Нильсен) устанавливал личность профессора Майнхемера по тем же самым признакам.

Вернув Клинтона на Землю, Дикс обнаруживает, что— оужас! — его подло обманули. Насамом деле злодеи подсунули ему на Луне не настоящего президента, аего клона, который теперь вступил вдолжность иготовится спотрохами продаться инопланетянам. Ничего не поделаешь— придется Диксу начинать все сначала.

Дополнительные материалы на DVD

Среди дополнительных материалов вы найдете официальный ролик кфильму «Шестой элемент» идосье сполной фильмографией исполнителя главной роли— Лесли Нильсена.



Дракула, спецагент Дикс, пилот, отставной священник имногие другие личности.

Плюсы иминусы

Русский вариант названия этой картины подходит ей примерно так же, как иори-

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Брат Лесли Нильсена— Эрик Нильсен— впериод с1984 по 1986 был заместителем премьер-министра Канады.
- В2002 году Лесли Нильсен был награжден Орденом Канады— высшей гражданской наградой этой страны (при этом Нильсен уже давно является гражданином США).
- Как на самом деле можно отличить Билла Клинтона (на самом деле полное имя президента— Уильям Джефферсон Клинтон, «Билл» — краткая форма имени «Уильям») отего клона? Клинтон— левша. Унего сильная аллергия на пыль, цветочную пыльцу икошачью шерсть, атакже слабая аллергия на говядину имолочные продукты.

Лунная база «Шестого элемента» достойна любого фантастического фильма.

СЕДИНА В ГОЛОВУ

Молодой Нильсен— космический мачо сбластером наперевес («Запретная планета»).

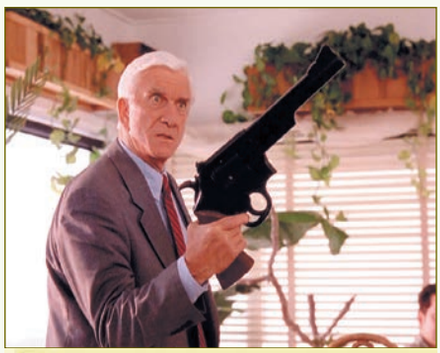
Лесли Уильям Нильсен родился 11 февраля 1926вКанаде. Вкино он пришел как серьезный драматический актер. Первой заметной вехой его карьеры стал фильм «Запретная планета» (Forbidden Planet, 1956) — фантастический триллер по мотивам пьесы Шекспира «Буря», где Лесли сыграл капитана звездолета. Однако на таких ролях Нильсен был всего лишь одним из тысяч голливудских красавчиков сбархатными голосами имужественными лицами.

Перелом наступил после того, как ввосьмидесятых годах он снялся сразу внескольких замечательных комедиях абсурда: «Аэроплан» ифильмы цикла «Голый пистолет». Вних сформировался «фирменный» сценический образ Нильсена: интеллигентный, нослегка глуповатый мужчина. Седая шевелюра, благообразное выражение лица. Его персонаж сохраняет олимпийское спокойствие всамых нелепых ситуациях— более того, даже не догадывается отом, что вокруг него творится кавардак. Лесли делает глупости ссерьезным видом, акогда унего спрашивают: «Вы когда-нибудь бываете серьезным?» — он невозмутимо отвечает: «Я серьезен. Ине надо называть меня Ширли».

гинальный (2001: A Space Travesty). То есть вообще не подходит. Дело втом, что она— вовсе не пародия на «Пятый Элемент» Бессона или «2001: Космическая Одиссея» Кубрика.

Да, развязка наступает вопере («Пятый элемент»), где три тенора— Доминго, Каррерас иПаваротти— исполняют «голубую» песню группы Village People «In the Navy» («Записывайся вморфлот»). Да, действие частично происходит на Луне, авкосмосе играет вальс «На прекрасном голубом Дунае» («2001: Космическая Одиссея»). Кое-где можно разглядеть даже «Людей вчерном», однако все это— лишь туманные намеки на популярные блокбастеры.

«Шестой элемент», вотличие от предыдущих работ Нильсена («Изгоняющий заново», «Неистребимый шпион», «Дракула: Мертвый идовольный»), не берет за основу сюжет конкретного высмеиваемого фильма, алишь ставит героев вчереду глупых ситуаций, некоторые из которых слегка напоминают нам об известных фантастических картинах.



«Да разве это пушки?! Вот *это* пушка!».

Клон Билла Клинтона иХиллари Клинтон.

Наше досье

ШЕСТОЙ ЭЛЕМЕНТ

2001: A SPACE TRAVESTY, 2000

- **Жанр**: Фантастическая комедия
- **Режиссер**: Алан А.Голдштейн
- **Сценарий**: Алан Ширман
- **В ролях**: Лесли Нильсен, Офели Уинтер, Эцио Греджо, Пьер, Александра Кэмп, Питер Игэн, Дэмиэн Мэйсон
- **Продолжительность:** 94 минуты
- **Бюджет**: 26 миллионов долларов
- **Производство**: Helkon Media AG
- **Рейтинг:** R (лица до 17лет допускаются только всопровождении взрослых)

ПОДПИШИТЕСЬ НА МИР ФАНТАСТИКИ

В первом полугодии 2006 года можно выписать «Мир фантастики» в одном из трех вариантов комплектации:

- журнал без диска
- журнал с CD
- **журнал DVD**

Только на **DVD** «Мира фантастики» — фантастические кинофильмы, архив номеров «МФ», специально подготовленные видеоролики, множество эксклюзивных материалов!

1

КАТАЛОГ «РОСПЕЧАТЬ»

Мир фантастики без диска: **индекс 84195**
Мир фантастики + CD: **индекс 84194**
Мир фантастики + DVD: **индекс 46452**

2

ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»

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

3

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»

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

Для оформления подписки достаточно зайти на любую почту. Там лежат подписные каталоги, в которых можно посмотреть подписной индекс, периодичность, стоимость подписки, условия приема подписки, краткие аннотации, телефоны редакции, а также координаты агентства, которое осуществляет экспедирование (доставку). В разных каталогах (а всего их три — обложки приведены выше) 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).

ПОДПИСКА ЗА РУБЕЖОМ

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

Актерская игра строится исключительно на Нильсене. Ничего нового он нам не предлагает — комик в своем старом амплуа, и это даже хорошо. Воспринимать его в каком-то новом образе было бы совершенно невозможно. Лесли старается — и не зря, ведь актерского мастерства (специфического, но мастерства!) он не растерял.

В фильме пародируют все — даже «продакт плейсмент» (автомобили в кадре — «Фольксваген жук», который не спутаешь ни с какой другой машиной).

Вряд ли нужно ждать прежних шуток, когда он просил не называть его Ширли, или когда он выходил вместе с умирающей от смеха Присциллой из кинотеатра, где показывали «Взвод» Оливера Стоуна. Памятный нам юмор старых нильсеновских комедий — детище Цукера. Другой режиссер — другие шутки. Не обязательно глупые. Просто другие. Многие из нас подсознательно примеряют их на то, что получали от Нильсена раньше, и разочарованно качают головой, в то время как разумнее было бы отвлечься от комедий прошлых лет и воспринимать «Шестой элемент» отдельно.

Режиссер Алан Голдштейн умеет снимать боевики и драмы. Поэтому неудивительно, что, взявшись за пародию с бюджетом в 26 миллионов долларов, он выдал не стеб над классикой, а совершенно самостоятельную картину. Уровень всех его шуток примерно одинаковый. Некоторые уже устарели, другие слегка выпадают из сюжета, однако встречаются и настоящие «жемчужины», выгодно отличающиеся от других, менее остроумных гэгов. Создатели фильма также не поскупились на спецэффекты. Они, конечно, не на уровне «Звездных войн», но даже в таком виде служат приятным украшением к «генитальному юмору».

●●●

Перед нами — сборник приколов, многие из которых невероятно забавны, если воспринимать их отдельно от сюжета. А что может быть лучше хорошего смеха? Только продолжительный смех. Но смеяться дольше нескольких минут физиологически невозможно — ваш организм автоматически будет делать перерывы. Последнее касается и «Шестого элемента». Он не всегда может быть гомерически смешон, ведь чувство юмора у всех разное, да и не было еще такой комедии, в которой абсолютно все шутки считались бы стопроцентно удачными. Так что смело запускайте диск и начинайте вырабатывать порции гормонов радости — эндорфинов. Сейчас для этого самое время. Весна ведь...

Высшая степень эволюции одноклеточных растений — Лесли Нильсен.

Системные требования для просмотра фильма «МФ» на компьютере

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

Материалы «Мира фантастики»

Starwrek: **In the Pirkinning** — настоящий фильм-пародия на популярные кос-

Костяк **Starwrek: In the Pirkinning**. Слева направо: Эса Яатинен, Этте Джоустен, Тимо Вуоренсоло, Сами Ахо-Мантила, Самули Торссонен и Антти Сатама.

мооперы Babylon 5, Star Trek и другие, снятый финскими фанатами. Процесс съемок и пост-продакшн заняли около семи лет. Результат — потрясающий фильм, скачанный с официального сайта более чем миллионом пользователей сети. Даже если вы ничего не смыслите в фантастических телесериалах, Starwrek все равно найдет, чем вас рассмешить. Отличная актерская игра и великолепные спецэффекты — сразу и не поверишь, что над фильмом работали любители, а не профессионалы. Итак, вас ждет более чем полуторачасовой фильм, выполненный с умом и юмором. Фильм представлен в формате DVD-видео с двумя дорожками субтитров — русской и английской.

В разделе «**Рубрики журнала**» на диске вы найдете **ролик** к фильму и **галерею изображений** — из фильма и со съемочной площадки.

STAR WRECK: IN THE PIRKINNING

- **Жанр**: Фантастическая комедия
- **Режиссер**: Тимо Вуоренсоло
- **Сценарий**: Руди Аэристо, Джармо Пушкала
- **В ролях**: Эса Джаатинен, Этте Джоустен, Тимо Вуоренсоло, Сами Ахо-Мантила, Самули Торссонен, Антти Сатама, Каролиина Блэкберн, Янос Хонконен, Сепо Хонконен, Тина Рутамаа, Яри Ахола
- **Продолжительность:** 103 минуты
- **Производство**: Yleisradio (YLE)
- **Рейтинг:** PG (рекомендуется присутствие родителей)

Мы продолжаем выкладывать на диск «МФ» видеофайлы с ошибками и интересными моментами из различных фильмов. В этот раз под наше бдительное око попал кинофильм «**Терминатор 2: Судный день**» (рецензию на него читайте в «Видеодроме» этого же номера). Создатели этой кинематографической классики оказались небезгрешны: раны ползают по всему телу героев, стены рушатся заранее, Т-1000 предсказывает будущее, вертолеты и стекла грузовиков самовосстанавливаются, а полицейские машины сменяют друг друга буквально каждую минуту. Помимо этих и других ошибок, вы узнаете интересные факты о фильме, например, некоторые уловки, использованные режиссерами при пост-продакшн, а также посмотрите вырезанные сцены с комментариями.

Альтернативная концовка второй части «Терминатора». Постаревшая Сара Коннор играет со своей внучкой — дочкой сенатора Джона Коннора.

Еще один бонус майского DVD — **три ролика фильма «Мертвые дочери»**. Мы уже неоднократно размещали информацию об этом фильме — пора бы и собственными глазами посмотреть, что получилось у создателей. А в разделе «Видеодром» на диске вы найдете галерею фотографий со съемочной площадки.

ИСТОРИЯ ПО-ПРЕЖНЕМУ В РУКАХ ТАЙНОГО ОРДЕНА

ОПЕРРАЦИЯ: ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ

ПРОДАЖ С 5 АПРЕЛЯ

ISBN 5-699-16430-8

ISBN 5-699-16431-6

www.heroesofae.com

Значительная часть тиража «Мира фантастики» комплектуется компьютерным компакт- или 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, конечно же, музыкальным сопровождением из популярных игр и кинофильмов.

Видеодром

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

Люди Икс 3

Вскоре завершится еще одна кинотрилогия. И, как обычно, крупной разборкой — на этот раз между собой будут сражаться мутанты. Мир на грани разрушения, бывшие друзья становятся врагами. А обыкновенные люди, похоже, изобрели «панацею» от мутаций.

Новая серия — новый мутант! (Ангел).

Такой нам обещают третью часть «Людей Икс», но с учетом того, что поменялся режиссер, фильм нас ждет немного другой, нежели два предыдущих. Это чувствуется при просмотре ролика — вроде все знакомо, но персонажи все-таки изменились, лирики побольше, боевые сцены поплоше. Тем не менее, фильм обещает стать блокбастером весны.

Помимо роликов к фильму, создатели картины выпустили постеры с изображениями каждого из супергероев. Подборку плакатов вы обнаружите на диске.

Призрачный наездник

Еще одна экранизация комиксов находится в стадии пост-продакшн. «Призрачный наездник» — история человека, который заключил сделку с дьяволом, чтобы спасти отца. Теперь каждую ночь он превращается в Призрачного наездника — воина дьявола. Встать на сторону добра или зла — выбор за главным героем. Главную роль исполняет Николас Кейдж, представить на этом месте кого-нибудь другого сложно. Да и вы сами придете к такому мнению, посмотрев ролик, размещенный на нашем диске. Помимо красивой графики и хорошей актерской игры, создатели фильма не забыли про юмор. Шуточки насчет «горящего черепа» и иже с ними — к месту и вовремя.

Подборка концепт-арта и еще один ролик — презентация графики фильма — также находятся на диске.

А также

Подборка обоев к экранизации бестселлера Дэна Брауна «**Код да Винчи**». Подборка фотографий со съемочной площадки нового отечественного ужастика «**Мертвые дочери**». По новой аниме-игре **Gungrave** вы найдете два ролика: один — открывающая заставка, а второй — демонстрационное видео, нацеленное на ознакомление с геймплеем. Также на диске вы найдете подборку обоев.

Владельцы DVD-дисков смогут посмотреть три ролика к фильму «Мертвые дочери», записанные в формате DVD-видео. Еще один бонусный материал — видеонарезка к новому мистическому триллеру «**Призрак Красной реки**».

Системные требования диска «МФ»

Минимальные системные требования для запуска программной оболочки нашего диска: P200, 64 Mb RAM, современный CD/DVD-дисковод, Windows DirectX 9 (либо выше).Если DirectX у вас не установлен, вы можете поставить его, запустив инсталлятор из каталога CD:\DirectX (установка происходит автоматически).

Все пожелания и критические замечания по поводу содержимого диска и его работоспособности направляйте, пожалуйста, на DISK@MIRF.RU

Софи Невё и Роберт Лэнгдон (Одри Тату и Том Хэнкс, «Код да Винчи»).

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.

К игре «**Evil Dead: Regeneration**» вы найдете коллекцию обоев и подборку видеороликов, демонстрирующих геймплей. Фантастическая ролевая игра **Ex Machina** представлена на диске видеороликом, коллекцией обоев с изображениями боевых машин из игры, а также патчем до версии 1.02 для локализированной версии от «Буки». «**Проклятые земли: Затерянные в Астрале**» также выпустили новую «заплатку». На диске вы найдете файл, который обновит вашу игру до версии 1.01.

Мобильная фантастика

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

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

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

В каталоге:

- более 400 игрушек самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты, логические игры и прочие жанры;
- в разделе «Видео» — ролики и мультфильмы;
- MP3-мелодии — более 500, поделены на 11 категорий;
- большой выбор картинок и заставок;
- более 400 полифонических мелодий.

Возвращаться в знакомые места всегда приятно (Evil Dead: Regeneration).

В качестве бонусного материала на майском DVD вы найдете **демо-версию Ex Machina** —необычной ролевой игры, где вам придется выступить в роли водителя боевой машины.

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

- «Принц Персии: Два трона»;
- Ex Machina;
- Onimusha 3;
- «Корсары 3»;
- Stubbs The Zombie in «Rebel Without A Pulse»;
- «Магия крови»;
- Magic The Gathering;
- «Демиурги 2: Дуэльный сервер»;
- Neverwinter Nights.

На такой машинке вам придется повоевать в Ex Machina.

Выставочный зал

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

На диске вас ждет коллекция эксклюзивных **фирменных «МФ»-обоев** для рабочего стола. Если вы не приобрели прошлые номера «МФ» или только начали нас читать, не пропустите этот подарок редакции нашим читателям. Подборка обоев пополнится еще не раз, так что следите за обновлениями. Здесь же вы обнаружите последний номер журнала «**Легион**» и **творчество наших читателей**.

НОВЫЙ ПОДРАЗДЕЛ «ВЫСТАВОЧНОГО ЗАЛА»

Начиная со следующего номера «МФ» на диске появляется новый подраздел — «**Музыка наших читателей**». Если вы пишете музыку, которую можно отнести к фантастике или фэнтези, присылайте свои **музыкальные композиции** на почтовый адрес **disk@mirf.ru**, и мы дадим каждому читателю «Мира фантастики» возможность насладиться ими.

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

ТЕМА ДИСКА

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

Мы постарались подгадать майскую тему диска к знаменательному событию в этой вселенной. Дело в том, что в мае в кинотеатрах начинается показ экранизации этой игровой серии. Да, вы совершенно правы: тема майского диска «МФ»— **Silent Hill**.

Первая игра серии появилась в 90-х годах на игровой приставке Sony PlayStation. **Silent Hill** «родился» именно тогда, когда спрос на игры подобного жанра был неимоверно высок. Отлично проработанный мир, профессионально озвученные роли снискали игре мировую популярность. Кстати, о ролях — на диске находятся **титры игры**, из которых вы узнаете, кто озвучивал какого персонажа, а также увидите фотографии этих актеров. Для тех, кто никогда не играл в первую часть тетралогии и даже не представляет себе, как она выглядит, не лишним будет заглянуть в подборку **игровой графики**. Все желающие также могут ознакомиться с картой города (таким он был в первой части), она тоже расположена на диске. И еще одна **галерея** ждет вас здесь — **портреты и другие изображения** персонажей игры. Не забыли мы и про обои — на диске более двадцати атмосферных изображений для рабочего стола по первой части игры.

Хезер (главная героиня Silent Hill 3).

Silent Hill 2 является, конечно же, продолжением игры, вот только не в том смысле, в каком мы привыкли считать. Основной герой, который перекочевал из первой части, — это город. А вот история совершенно новая. На диске — в некотором смысле **вводный ролик** в игру. Из него вы узнаете основные интригующие моменты, вот только чтобы понять, в чем тут дело, вам придется самим поиграть во вторую часть игры. Еще один интересный **ролик** — информация **о том, как создавалась игра**, кто над ней работал. Каждому игроку необходимо иметь руководство к игре, чтобы на начальных стадиях не запутаться и быть уже в курсе. **Отрывки** из такого **руководства** также находятся на диске. А купившие журнал с DVD найдут **ролик, демонстрирующий геймплей** игры. Для тех же, кто никогда игры не видел — подборка **игровой графики**. А если вам захочется оформить свой компьютер в стиле SH2, то на диске есть **тема для рабочего стола**, пять **экранных заставок** и коллекция **обоев**.

Silent Hill 3 — продолжение истории первой части. В поисках ответов на вопросы девушка отправляется в город своих снов — Сайлент Хилл. На диске — **музыкальный клип** на одну из ключевых тем игры, а также **минифильм о процессе создания игры**. На DVD-диске вы найдете три ролика: **интервью** с продюсером игры, **видео-обзор** игры, а также общий ознакомительный **видео-тур** по игре. Для неигравших — **галерея игровой графики** на CD и **демо-версия** на DVD. Не забыли мы и про **коллекцию обоев** с изображениями главных героев третьей части.

Silent Hill 4: The Room, наверное, самая необычная из всех четырех частей сериала.

Silent Hill 2 — групповой снимок.

Маленький ангелочек — серийный убийца и его жертва.

Взять хотя бы, к примеру, то, что действие разворачивается не в самом Сайлент Хилле, а в одном из его пригородов. На диске вы найдете **два ролика** о «ключевых» врагах главного героя — **призраках** различных людей, умерщвленных серийным убийцей. На DVD — **официальный ролик к игре**, демонстрирующий как игровой процесс, так и основных персонажей и врагов. Слабонервным просматривать не рекомендуется. Для тех, в чьи руки не попадал Silent Hill 4: The Room, — подборка **игровой графики** на CD и **демоверсия** на DVD. Также на диске вы найдете **описание мира и разбор сюжета** игры. А для любителей оформлять компьютер в стиле «хоррор» мы разместили **экранную заставку** и **обои** для рабочего стола.

А теперь — немного о фильме «Сайлент Хилл». Его сюжет в какой-то мере объединяет три первые части игры — девочка видит сны про город Сайлент Хилл, и мать вместе с ней отправляется туда, чтобы решить эту загадку. Вот только на въезде в город девочка таинственным образом исчезает из машины, и родительница отправляется на ее поиски. Завязка почти точно повторяет зачин первой части игры. А вот монстры, присутствующие в фильме, взяты сразу из всех трех частей — медсестры, ползуны, пирамидоголовый. **Галерея**, которую вы найдете на диске, — это **кадры из фильма**. Смотрите внимательно: компьютерной графики почти нет, зато работа гримеров потрясающая. Отличные **постеры**, коллекция жутковатых и атмосферных **обоев**, а также **экранная заставка** — все это ждет вас на диске.

Silent Hill — это не только серия игр и фильм. Это еще и **комиксы**. Жутковатый город надежно хранит свои тайны. О некоторых из них можно узнать из графических новелл. На диске вы найдете **подборку обложек** и **несколько страниц** из самих комиксов.

На закуску — пара бонусов. В файле под названием **Lost Memories** собрана информация о событиях первых трех игр. Если вы впервые слышите о Silent Hill, или же если вы не новичок и не раз уже бывали там, в любом случае вам будет интересен данный документ. Кроме того, на диске вы найдете мелодии из SH и SH2 в формате MIDI. Их вы можете установить на свой телефон и удивить друзей необычными звонками. ■

Вполне понятная реакция. Увидеть порождение чьего-то больного подсознания — это вам не хухры-мухры!

ИГРОВАЯ ДИЗАЙН-ДИВИЗИЯ РЕНТГЕН И ЛЕОНИД АЛЁХИН ПРЕДСТАВЛЯЮТ

КОЛЛЕКЦИОННАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА

ДИКТАТОР [КОНТРОЛЬ]

ВОЗЬМИ ГОРОД В СВОИ РУКИ!

СТАРТОВЫЙ НАБОР

НОВИНКА!

БОЕВЫЕ КОЛОДЫ

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ТУРНИР ОТБОРОЧНОЙ СЕРИИ

МОСКВА. ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ КАЖДОГО МЕСЯЦА.

ДЛЯ НОВИЧКОВ - ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ. ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ - НОВЫЕ СЦЕНАРИИ И СЮРПРИЗЫ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ. ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ - ПРИЗЫ.

РЕГИСТРАЦИЯ И ВСЕ ПОДРОБНОСТИ - НА САЙТЕ WWW.DICTATORCONTROL.RU. ДЛЯ УЧАСТИЯ В ТУРНИРЕ ДОСТАТОЧНО БОЕВОЙ КОЛОДЫ.

ЗДЕСЬ МОЖНО КУПИТЬ ИГРУ «ДИКТАТОР.КОНТРОЛЬ»:

Интернет >> Интернет-магазин «Настолки.ру»: www.shop.nastolki.ru >> Компания «Мир Фэнтези»: www.fantasy-world.ru >> Компания «Саргона»: www.sargona.ru/index2.shtml >> Интернет-магазин «Болеро»: www.bolero.ru

Фирменные магазины «Астрель-Геймс» в Москве («Буква») >> Зубовский б-р., 17, (м.Парк Культуры, бывший магазин «Прогресс») >> Ленинградский пр., д.76, кор.1, ТК Метромаркет, 3 эт. (м. Сокол) >> Гипермаркет «Ашан», Одинцовский р-н, д. Марфин (м. Молодежная, м. Киевская) >> Чонгарский б-р, 18а (м. Варшавская, м. Каховская) >> Дмитровское шоссе, д.15, кор.1 (м. Тимирязевская)

Остальные магазины в Москве >> Алтуфьевское шоссе, 86, 2 эт. (м. Алтуфьево) >> Звездный б-р, 21 (м. Алексеевская) >> Проспект Мира, 114б (м. Алексеевская) >> Большой Факельный пер., 3 (м. Марксистская, м. Таганская) >> ул. Борисовские пруды, 46, кор.2 (м. Братеево) >> ул. 2-я Владимирская, 52/2 (м. Перово) >> ул. Паромная, д.9, кор.1 (м. Братеево) >> ул. Совхозная, 20 (м. Люблино) >> ул. Шоссейная, 35 (м. Печатники) >> Ленинградский пр-т, д.76, кор.1, ТК «Метромаркет», 3 эт. (м. Сокол) >> ул. Юных Ленинцев, 37 (м. Текстильщики, м. Кузьминки) >> Варшавское шоссе, 9, Тульская ярмарка, 5 эт. (м. Тульская) >> Дмитровское шоссе, 89, торговый центр «XL» (м. Петровско-Разумовская) >> Осенний б-р, 18 (м. Крылатское) >> Волгоградский пр-т, 132 (м. Кузьминки) >> ул. Луганская, 7, кор.1 (м. Царицыно) >> ул. Стромынка, 14/1 (м. Сокольники) >> ул. Татарская, 14 (м. Павелецкая) >> Чонгарский б-р, 18а (м. Варшавская, м. Каховская) >> Самаркандский б-р, 17, кор.4 (м. Выхино) >> Торговый комплекс «Крокус Сити», 65-66 км. МКАД (м. Тушинская) >> Торговый комплекс «Твой Дом», 24 км. МКАД (м. Домодедовская) >> ул. Кантемировская 16, кор.1 (м. Кантемировская) >> Дмитровское шоссе, д.15, кор.1 (м. Тимирязевская) >> Рязанский пр-т, д.75, стр.3 (м. Рязанский проспект, м. Выхино) >> Гипермаркет «Ашан», Одинцовский р-н, д. Марфино (м. Молодежная, м. Киевская) >> Проспект 60 летия Октября, д.29/1 (м. Академическая) >> ВВЦ, пав. №71 (м. ВДНХ) >> ул. Митинская, д.16 (м. Тушинская) >> ул. Щербаковская, д.35 (м. Семеновская) >> Зеленоград, кор.360, 3 мкрн, Строгинский б-р, д.1/2, Универсам «Петровский» (м. Щукинская);

Магазины в Санкт-Петербурге >> Московский пр-кт, 39/2 >> Невский пр-кт, 140 >> ул. Савушкина, 141а >> ул. Мосиенко, 10

Магазины сети «Игрополис» в Ростове-на-Дону >> пр. Ворошиловский, д. 56 (ост. Лермонтовская), тел.: 232-62-10

Заказать оптовую партию игры и получить информацию о ее наличии в магазинах вашего города можно по телефону отдела реализации ЗАО «Астрайт» (495) 232 19 03

WWW.DICTATORCONTROL.RU

файлы для самой популярной в мире настольной ролевки Dungeons & Dragons, для не менее популярной карточной игры Magic The Gathering и прочие интересности.

Dungeons & Dragons

Охотник на вампиров из новой книги Tome of Magic. Эх, найти бы место, где таких братьев-близнецов штампуют.

В этом месяце вас ждут отрывки и галереи изображений из двух новых книг. Первая — **Power of Faerun** — посвящена высокоуровневым персонажам в мире «Забытых королевств». Из этого руководства игроки и мастера узнают, по каким правилам открываются гильдии, что необходимо сделать для закладки нового храма и как вести в бой целые армии. Вторая книга — **Tome of Magic: Pact, Shadow, and Truename Magic** — представляет три новых магических подсистемы. Эти «альтернативные» направления в волшебстве помогут разнообразить игру, а также откроют огромные возможности для развития персонажа.

Magic The Gathering

«Гелекрод» из нового сета «Магии».

Мы выкладываем **спойлеры** всех карт последнего вышедшего сета «Магии» — «Договор Гильдий». Вместе со спойлером на диске лежат **ответы на часто задаваемые вопросы** по новым картам. И, разумеется, — традиционная «магическая» подборка: русские правила этой популярнейшей ККИ, коллекция обоев для рабочего стола Windows, а также необходимые всем игрокам документы **Oracle Reference** (список всех выпущенных карт с действующим игровым текстом) и **Comprehensive Rules** (правила, из которых вы узнаете все тонкости магической игры).

Marvel: X-Men

Обзор этого расширения универсальной супергеройской ККИ **Vs. System** читайте в разделе «Игровой клуб», а на диске — электронные материалы. Галерея всего сета (как тех карт, которые вошли в стартовый набор, так и попадающихся только в бустерах), спойлер, ответы на часто задаваемые вопросы, базовые правила на русском языке, а также последняя версия подробнейших Comprehensive Rules.

Диктатор. Контроль

Мы уже не раз выкладывали демо-версию игры «**Диктатор. Контроль**» от студии «13Рентген», но не боимся повториться. В майском номере «МФ» дает своим читателям уникальную возможность познакомиться с миром Леонида Алёхина, тем самым мрачным будущим, в котором происходит действие «Диктатора». Возможно, статья во «Вратах миров» вызовет у вас желание включиться в борьбу Тамплиеров и Симбионтов — на нашем диске вы найдете все необходимое.

А также

ККИ «**Берсерк**» представлена в этом месяце спойлерами всех уже вышедших сетов, списком карт, входящих в профессиональные колоды, оффлайн-энциклопедией карт с последними обновлениями базы данных, а также правилами. Не забыли мы и про клиент «Берсерк-онлайн» — новая версия интернет-игры ждет вас на диске. По ККИ-проекту «**Небожители**» вы найдете: флэш-ролик, спойлер карт, правила игры и коллекция фирменных обоев. Отрывки из новой книги по ролевому «**Вархаммеру**» — Knights of the Grail. Правила пародийной настолки **Super Munchkin**. Также на диске вы найдете правила, листок персонажа и карту мира по любительской настольной ролевой игре «**Темные земли**», основанной на системе «Эра Водолея».

Рубрики журнала

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

Наверное, не все читатели знают о том, что существует онлайн-игра по вселенной «**Вавилона-5**». Называется она Babylon 5: I've Found Her. На диске вы найдете информацию о ней. Во-первых, это **видеоролик**, демонстрирующий геймплей. Во-вторых, это **обложки CD и DVD** изданий игры. В-третьих, **изображение раскладки клавиатуры**, на которой отмечены все кнопки управления. В-четвертых, **галерея игровой графики**. Ну, а те, кто купил номер с DVD, найдут на диске **клиент игры** и смогут сами окунуться во вселенную «Вавилона-5».

Скоро лето, начало сезона **полевых ролевых игр**. На страницах журнала вы найдете краткое описание готовящихся игр, а на диске — **правила и другую информацию** по некоторым из них.

Среди бонусных материалов на DVD-видео вы найдете полуторачасовой фильм **Starwrek: In the Pirkinning.** На диске же находятся: **презентационный ролик** фильма и **галерея фотографий**, как из фильма, так и «из-за кулис».

Мы продолжаем выкладывать DVD-архив номеров «МФ» посезонно. Пришло время зимы. Итак, **старые номера «Мира фантастики»**: декабрьский за 2005 год на CD и зимняя подборка декабрь—февраль 2003—2005 на DVD.

А также

Информация о новом приключении по миру «Саги о копье» — **Price of Courage: Age of Mortals Campaign, Volume III** — и сетевое дополнение к нему.

Отрывки русском и английском языках из новой книги о Дюне — «**Охотники Дюны**».

Концепт-арт к новому комиксу по вселенной трансформеров **Transformers: Evolution**. А также **промо-постеры и видеоролик** к будущему **фильму** «**Трансформеры**».

В этом номере на диске вы найдете инструкции ко всем комплектам акустики, побывавшим на нашем «Полигоне». А «Лучшая техника» укомплектована фотографиями и инструкциями (Apple iMac Core Duo, Microsoft Xbox 360, MPIO FY-700, Sony DVP-NS52P и Olympus mju-700). Статья о бытовых роботах «Приключения Электроников» дополнена блоком качественных фотографий ее героев.

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. Проигрыватели видеофрагментов **QuickTime**, **DivX** и **Windows Media Player**, архиватор **WinRar** (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске), просмотрщик pdf-файлов **Acrobat Reader** и флэш-браузер **Best Flash Player**. А кроме того — последняя версия лучшего в мире музыкального проигрывателя **WinAMP**. Также мы размещаем подборку проигрывателей — **Light Alloy**, **Crystal Player**, **Media Player Classic**, **Zoom Player**.

Библиотека

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

В майской библиотеке вас ждут: перечень полевых ролевых игр сезона 2006, статья Владимира Воробьева «В заповедных и дремучих...» о славянской мифологии, «Положение о международной литературной премии имени В. П. Крапивина».

Творчество наших читателей

Темами сегодняшнего выпуска стали дети и студенты, учителя и детективы, демоны и вампиры, а также... котята. Да, такого еще не было. И снова — два десятка произведений, меньше ну никак не получается...

Виталий Авдеев («Котенок в кроссовках») рассказывает о том, как, отправившись на поиски кота Матроскина, можно встретить совсем другого кота. И потом научить его читать. А герою **Андрея Буторина («Про Фому»)** совсем не до этих глупостей. Мальчик-инвалид, рыжий котенок... нет, компьютерная игра не отлаживается. И книга не дописывается... И сроки поджимают — по обеим работам. А стоит выйти на улицу — мальчик. Разумеется, инвалид. Правда, без котенка...

Впрочем, кого только ни встретишь, просто выйдя на прогулку! Двадцатилетний Шурка **(Вячеслав Бекарев, «148 желаний»)** встретил инопланетянина. Или демона. В общем, жизнь после этого становится сильно... эээ... экстравагантнее. А **Александр Наймушин aka unforgiven («Экзорцист»)** поведал нам про десятилетнюю девочку, в теле которой поселился демон. Некоторая проблема для экзорциста, пытающегося вылечить девочку, состоит в том, что демон в свое время сам был экзорцистом. Мда, здравствуй, учитель...

Кстати, об учителях. Обычный школьный учитель, искренне верящий в то, что он несет добро, может открыть в себе (да и в других — например, в хорошенькой ученице) много того, что его не порадует. Если, конечно, согласится на Игру **(Кирилл Кудряшов, «Я — фея»)**. А тому, кто сдал выпускной экзамен — и не где-нибудь, а в Институте Героев (**Олег Бондарев, «Кому нужны герои?»)** — стоило бы задуматься о востребованной своей профессии... Впрочем, как и купцам из рассказа **Рината Мусина и Даши Даровской «На Муромской дорожке...»**: многие опасности подстерегают купцов, и разбойники — отнюдь не самая страшная.

Еще немного о профессиональном. Всюду своя специфика, на каждой планете. И сыщику, преследующему преступника, стоит это учитывать (**Андрей Буторин, «Особые приметы»**). Впрочем, можно обходиться и здравым смыслом. Сыщик Брок (в рассказе того же автора **«Чудес не бывает»)** твердо убежден: все объясняется естественными причинами. Ну и что с того, что внутри его посетителя

В следующем номере «Мира фантастики»:

- Новинки D&D: Complete Psionic, Fantastic Locations: Fields of Ruin, Voyage of the Golden Dragon
- Полевые ролевые игры 2006
- Новый номер журнала «Легион»
- Творчество наших читателей

СМОТРИТЕ
С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ»
В ИЮНЕ

МИСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

«ТЕНЬ»
THE SHADOW

Тема диска
- Silent Hill
  - игровая графика
  - карты города
  - титры
  - обои
- Silent Hill 2
  - видеоролики
  - видео о создании игры
  - экранные заставки
  - темы для рабочего стола
  - отрывки из официального руководства
  - игровая графика
  - обои
- Silent Hill 3
  - видеоролики
  - видео о создании игры
  - игровая графика
  - обои
- Silent Hill 4: The Room
  - видеоролики
  - отрывки из официального руководства
  - экранная заставка
  - игровая графика
  - обои
- Silent Hill: The Movie
  - постеры
  - экранная заставка
  - карты из фильма
  - обои
- Отрывки из комиксов Silent Hill
- Lost Memories — официальная история Silent Hill
- Музыка для мобильных телефонов

Видеодром
- Мертвые дочери
  - фотографии со съемочной площадки
- Код да Винчи
  - обои
- Призрачный наездник
  - видеоролики
  - концепт-арт
- Gungrave
  - видеоролики
  - обои
- Сайлент Хилл
  - видеоролик
  - постеры
- Люди Икс 3
  - видеоролики
  - постеры
- Призрак Красной реки
  - видеоролик

Компьютерные игры
- Ex Machina
  - демо-версия
  - видеоролик
- Evil Dead: Regeneration
  - видеоролик
  - обои
- Silent Hill 4: The Room
  - видеоролики
  - отрывки из официального руководства
  - экранная заставка
  - игровая графика
  - обои
- Руководства и прохождения
  - Принц Персии: Два трона
  - Ex Machina
  - Onimusha 3
  - Resident Evil 3
  - Silent Hill 3
  - Zombie in «Rebel Without A Pulse»
  - Магия крови
  - Magic The Gathering
  - Демиурги 2: Дуэльный сервер
  - Neverwinter Nights

Настольные игры
- Dungeons & Dragons
  - Power of Faerun
  - Tome of Magic: Pact, Shadow, and Truename Magic
  - Errata
- Magic The Gathering
  - правила на русском языке
  - Comprehensive Rules
  - Oracle Reference
  - спойлеры Guildpack
  - FAQ Guildpack
  - обои
- Берсерк
  - правила
  - спойлеры
  - список карт
  - профессиональных колод
  - онлайн-клиент
  - флэш-ролик
  - офлайн-энциклопедия
- Небожители
  - правила
  - спойлеры
  - флэш-ролик
  - обои
- Темные земли
  - правила
  - карта мира
- Marvel: X-Men
  - галерея карт
  - спойлер карт
  - базовые правила на русском языке
  - ответы на часто задаваемые вопросы
  - Comprehensive Rules
- Диктатор. Контроль
  - демо-версия игры

Выставочный зал
- Обои «Мира фантастики»
- Журнал «Легион»
- Работы наших читателей

Рубрики журнала
- Вавилон 5
  - клиент игры Babylon 5: I've Found Her
  - видеоролик
  - обложка диска
  - игровая графика
- Сага о копье
  - Price of Courage: Age of Mortals Campaign, Volume III
  - сетевое дополнение
- «Охотники Дюны»
  - отрывок на русском языке
  - отрывок на английском языке
- Потешные ролевые игры 2006
  - правила
  - анонсы
  - примеры заявок
- Starwrk: In the Pirkenning
  - видеоролик
  - галерея кадров
  - галерея закулисных фотографий
- Трансформеры
  - видеоролик
  - постеры к фильму
  - концепт-арт к новому комиксу

Лучшая техника. Инструкции
- Apple iMac Core Duo
- Microsoft Xbox 360
- MPIO FY-700
- Sony DVP-NS52P
- Olympus mju-700
- Бытовые роботы
  - галерея фотографий
- Архив «Мира фантастики»

Все для компьютера
- Adobe Acrobat Reader
- Best Flash Player
- DirectX
- DivX
- K-Lite Codec Pack
- QuickTime
- Windows Media Player
- WinAMP
- WinRar
- Подборка медиа-проигрывателей на все случаи жизни

Библиотека
- Положение о международной литературной премии имени В. Крапивина
- Владимир Воробьев. «В заповедных и дремучих...»
- Помощь по диску
- Информация о диске
- Рассказы наших читателей
- Основы Magic The Gathering

оказывается планета? А еще — ну совершенно не стоит предвзято относиться к блондинкам! Об этом — рассказ **Дмитрия Дзыговбродского «Дело о пропавшей туфельке».** Назревает международный скандал: у принцессы, прибывшей к церемонии бракосочетания с кронпринцем, служанка находит в сундучке лишь одну хрустальную туфельку. Весь дворец ставится на уши — необходимо сделать что угодно, но разыскать пару...

Но сыщикам, по законам жанра, чаще везет. А кому не везет? Правильно, ученым, это любой геймер скажет. Казалось бы — ну и что с того, что пришла весна? Ну и что с того, что залило лабораторию? Однако последствия могут быть непредсказуемыми **(Кирилл Кудряшов, «Талые воды»)**. И еще полбеды, если просто природный катаклизм. А вот безответственные эксперименты... **Наталья Колесова** рассказывает о **«Кобуци»** — в этом бывшем научно-исследовательском центре сейчас смертельно опасны даже дети. А что делать — вампиризм заразен. Но насколько заразен вампиризм, случайно узнал герой **Дмитрия Дзыговбродского («Жили они долго и счастливо...»)**. Узнав же — ужаснулся. И было от чего.

И еще — о разных поколениях и проблемах при взаимодействии их представителей. В странном мире **Иве Хмель («Ковчег»)** — очень мало огня. И огонь зажигает кровь. Кровь стариков... Авантюрное мероприятие молодой курсантки могло бы закончиться ее гибелью. Но рисковые действия могут стать спасением для других людей **(Ирина Кривенкова, «Лекарство от глупости»)**. Неистребима вражда между племенами и народами, но неистребимы также Ромео и Джульетты **(Сергей Криворотов, «Рождение круглоголового»)** . Столице угрожают орки, единственная надежда — на вождя варваров, а он требует от короля в уплату дочь-принцессу... Классика? Не совсем **(Сергей Иванов, «Сделка»)**. И, кстати, а что происходит после того, как угроза миновала? Двое рыцарей, как и было договорено, дракона убили. Теперь — пора получать награды. Тут-то и начинается самое интересное (**Татьяна Кигим, «Самое драгоценное»**).

И напоследок — о мелочах. О том, сколь важна память — обыденная память обо всяких мелочах. И как ничто ее не может заменить (**Максим Кич, «Живи и помни»**). И — от каких мелочей порой зависит выбор жизненного пути. И самой жизни — собственной и чужой. Даже для маленького мальчика **(Альберт Гумеров, «Семейный бизнес»)**.

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» попрежнему заведует **Иван Шелуханов**. Произведения наших читателей тщательно подбирает **Татьяна Луговская**.*

КНИЖНЫЙ РЯД

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Литературные новости: *МАЙ* 18

Контакт: *ГЕННАДИЙ ПРАШКЕВИЧ* 20

В мае этого года одному из патриархов отечественной фантастики Геннадию Мартовичу Прашкевичу исполняется 65 лет. Наш журнал беседует с писателем о будущем человечества — и об истории фантастической литературы в нашей стране.

Книги номера: *РЕЦЕНЗИИ* 24

Ожидания сбываются: наконец-то вышла и сразу же попала в прицел наших обозревателей третья часть «Войны мага» Ника Перумова. Кроме того, читайте о фэнтезийных сборниках «Лучшее за год», «Фэнтези-2006» и «Легенды II», новых книгах Андрея Белянина, Маргарет Уэйс, Роберта Сальваторе... А из раздела «Классика» вы узнаете о первой советской космоопере.

Новинки издательств 38

Фантастика главных издательств России, выпущенная в этом месяце.

Классики: *РОБЕРТ ШЕКЛИ* 40

Роберт Шекли — один из самых любимых в нашей стране зарубежных фантастов. Любовь была взаимной: вплоть до своей кончины в прошлом году Шекли часто приезжал в бывший СССР. Читайте в «Мире фантастике» об авторе «Координат чудес» и множества рассказов, таких же добрых и мудрых, как улыбка самого Шекли.

Фантастические жанры:
ЭРОТИКА И ФАНТАСТИКА 43

Есть ли секс в фантастике? Разумеется, да — а как иначе размножаются жители вымышленных миров? Впрочем, есть целый ряд произведений, в которых именно отношения между полами становятся предметом рассмотрения фантастов. О таких книгах мы вам сегодня и расскажем.

Конвенты: *РОСКОН* 46

Итоги шестого конвента фантастики «Роскон», прошедшего этим мартом в Подмосковье.

ДРУГИЕ КНИГИ 47

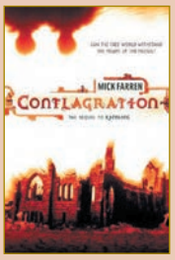
Что почитать? 48

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

Борис Невский, Светлана Карачарова

ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

Странные миражи



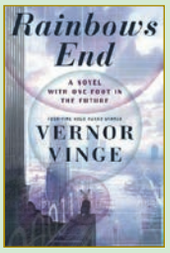
Мик Фаррен известен как автор нестандартной фантастики. Впрочем, его новый цикл «*Пламя Дьявола*» написан в традициях эпического фэнтези, наполненного, однако, злободневными страхами сегодняшнего дня. То ли мрачное будущее, то ли иная реальность: жалкие остатки западной цивилизации вот-вот будут раздавлены варварскими ордами теократической Мосульской империи, чьи вожди активно используют некромантию. Темной магии из последних сил противостоят Северный Альянс Британо-Скандинавии и американское Королевство Олбани. Мосульских фундаменталистов может остановить только Избранный, точнее, четверо Избранных, действующих сообща. Арго Уивер из Вирджинии — юноша, который интересуется лишь вопросом собственной безопасности. Леди Корделию Блэкни, олбанийскую аристократку, гораздо больше судеб мира заботит состояние одежды и прически. Остальные двое — забитая Жасмин, наложница грубого тевтонского полковника, и Рафаэль Вега, испанский рекрут в мосульской армии. Найти друг друга героям поможет загадочный Янси Слайд, который, возможно и не человек вовсе. Во втором романе цикла, «*Пожарище*» (Conflagration), коллективному Избранному предстоит сразиться с Белыми Близнецами, двумя могущественными братьями-альбиносами. В общем, сплошная «Матрица»... Романы Мика Фаррена выпускаются «***АСТ***».

Ветеран Фред Саберхаген романом «*Меч Арднеха*» (Ardneh's Sword) возвращается во вселенную технофэнтези «*Империя Востока*». Прошли тысячи лет с той поры, как юный Рольф со своими товарищами и при поддержке искусственного интеллекта Арднеха поверг власть колдовской Империи Востока. В великой битве остатки супертехнологии прошлого и темная магия уничтожили друг друга. Ныне о тех временах остались только смутные легенды, в которые мало кто верит. Но герой романа, Ченс Рольфсон, далекий потомок великого Рольфа, не просто верит в легенды. Он отправляется в опасную экспедицию, дабы найти осколки древней мудрости. И не напрасно... Права на выпуск книг Сейберхагена в России в основном принадлежат «***Эксмо***».

Радуга будущего

Романом «*Регенерация*» (Regeneration) канадская писательница **Джулия Чернеда** завершает трилогию о приключениях звездного археолога Маккензи Коннор. Чернеда, как всегда, рассматривает проблемы сотрудничества разумных существ. Людям, представителем которых поневоле становится женщина-ученый, необходимо понять и объединиться с весьма экзотичными чужаками, дабы противостоять общей угрозе. Книги Джулии Чернеды выходят в издательстве «***Эксмо***».

Там же, в «***Эксмо***» печатается и «драконий» цикл Тимоти Зана, четвертый том которого «*Дракон и пастух*» (Dragon and Herdsman) выйдет в США нынешним маем. Роман продолжает приключения юного Джека Моргана, который стал симбиотом воина-поэта К'да из вымирающей расы дракосов. Так уж случилось, что Джеку пришлось быть вором, наемником и рабом. Ныне его ждет удел Пастуха, который должен опекать остатки дрейкосов, чтобы спасти их от полного уничтожения.



Киберпанк как новаторское движение научной фантастики давно мертв. Однако его идеи живут и активно используются. Опытный мастер НФ **Вернор Виндж** в новом романе «*Конец Радуги*» (Rainbow's End) показывает будущее, где люди живут на грани двух миров — реального и виртуального. Так уж получился, что оба мира оказываются в страшной опасности из-за козней банды мерзавцев, которые, используя огрехи супертехнологии, пытаются подчинить себе человечество. И противостоит им 75-летний поэт Роберт Гу, который провел долгие годы в анабиозе и «воскрес» лишь недавно. Его омолодили и отправили в специальную школу для таких же новичков, вынужденных в зрелом возрасте вживаться в непривычный им мир. Именно этим «чужакам в чужой стране» предстоит спасти человечество... Виндж — автор «***АСТ***».

Эпические игры

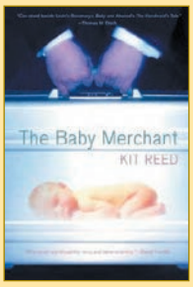
История, поведанная **Сарой Дуглас** в романе «*Меч друидов*» (Druids' Sword), четвертой книге цикла «*Троянская игра*», началась давным-давно, когда боги еще правили миром. Шла бесконечная игра, в которой людям отводилась незавидная роль фигурок для божественных забав. Одной из таких фигур был Брут, знатный отпрыск погибшей Трои. И вот прошли тысячи лет, как Брут высадился на берегах древней Альбы, принеся с собой меч и магию. По Лондону 1940 года, полуразрушенному налетами люфтваффе, идет американский майор — новая инкарнация великого троянца. Все его друзья и враги, переродившись, вновь сошлись в одно время и в одном месте. Грядет Последняя Битва, которая развяжет все узлы. Ведь победителем может стать только один... Права на книги Сары Дуглас принадлежат в России издательству «***АСТ***».

Чазз Бренчли, автор популярного цикла о Заморье, открывает романом «*Мост снов*» (Bridge of Dreams) новую серию эпического фэнтези. Тысячу лет стены великого города Санда сдерживали атаки заклятого врага Марасса. Но марассцам удалось одержать верх, воспользовавшись темной магией. Прошло много времени — ныне в Санде магия находится вне закона. Но иногда рождается дети с волшебным даром, и немногие уцелевшие патриоты пытаются с их помощью свергнуть жестоких завоевателей. Так уж случилось, что юный водонос становится для несчастных жителей Санда главной надеждой на избавление от чужеземного ига.

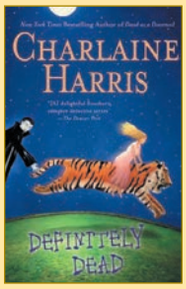
Страшно, аж жуть...

Талли, героине романа «*Необычные*» (Specials), третьего тома цикла НФ-триллеров австралийца **Скотта Вестерфельда**, предстоит сделать непростой выбор. В ее мире даже самая последняя уродина может превратиться в прекрасную супермодель. Обворожительная, знаменитая, популярная... Это, конечно, здорово, но не слишком ли большую цену приходится заплатить за чудесное превращение? У нас романы Вестерфельда издаются «***Эксмо***».

«*Торговец младенцами*» (The Baby Merchant) **Кит Рид** — триллер из разряда фантастики «ближнего прицела». Сравнительно недалекое будущее. Из-за генетических проблем большинство американцев не в состоянии завести собственных детей. Конторы по усыновлению перегружены заявками. Поэтому самым процветающим подпольным бизнесом становится торговля младенцами. Том Старберд — «король» бэби-бума. Чтобы заполучить младенца, Том готов на все — даже на похищение и убийство. Могущественные люди в правительстве покрывают его преступления, ибо Том позволяет проводить на своем товаре тайные эксперименты — вживление специальных чипов, превращающих будущих граждан в легко управляемое стадо. Тележурналист Джейк Цорн — знаменитый «разгребатель грязи», выведший на чистую воду не одного влиятельного негодяя. Цорн почти вплотную подобрался к разгадке преступлений Старберда, но... Джейк с женой не могут иметь детей, у них нет даже надежды на усыновление, осталось только обратиться за помощью к торговцу младенцами. И Том Старберд готов осчастливить своего врага...



Шарлин Харрис пополнила популярный цикл мистического фэнтези о приключениях официантки из Луизианы Сьюки Стэкхаус уже шестым романом — «*Мертвый наверняка*» (Definitely Dead). Героине вновь придется вмешаться в запутанное дельце, связанное с вампирами, зомби и прочими представителями мистической изнанки современного мира. Цикл Харрис выходит в «***АСТ***».



«Книги России»

Девятая национальная выставка-ярмарка «**Книги России**», проходившая в московском ВВЦ 15—20 марта, собрала почти тысячу участников и несчетное количество посетителей. Каждый день на выставке проходили встречи с известными писателями и публицистами, мастер-классы, конференции, творческие вечера и всяческие увеселительные мероприятия.

Первый день выставки порадовал всех поклонников фантастики — на стенде издательства «***Эксмо***» прошла презентация долгожданной книги **Ника Перумова** «*Война мага. Том третий. Эндшпиль*». В это же самое время издательство «***АСТ***» представляло новинку — аудиоверсии двух последних книг **Сергея Лукьяненко**. Большинству посетителей выставки в этот момент очень хотелось раздвоиться, поскольку оба автора стояли у своих стендов, раздавали автографы и непринужденно общались с поклонниками.

Второй день надолго запомнится благодаря вручению анти-премии «Абзац». На главной сцене выставки творилось страшное — выдавались призы за победу в номинациях «худший перевод», «худшее редактирование» и т. п. Понятное дело, никто так и не явился за «честно заслуженной» бронзовой статуэткой, зато все присутствовавшие получили массу удовольствия. Аудитория взрывалась аплодисментами, встречая очередной перл из серии «он вскарабкался на колени», а уж когда ведущий зачитал фразу про собачку, у которой язык вывалился из-под хвоста, зал буквально лег от хохота. Следующий день порадовал прекрасным Праздником детской книги, который почтили своим присутствием Карандаш и Дюймовочка. К вечеру весь потолок выставочного центра был расцвечен сотнями разноцветных шаров, отпущенных участниками праздника на свободу.

Стенд «Мира фантастики» в редкие минуты затишья.

«Мир фантастики» не мог пройти мимо крупнейшей выставки книг. Все дни ее работы наш стенд был открыт и собирал возле себя несметное количество посетителей. Редакторы исписали пару ручек, оставляя автографы на журналах, постерах, в дневниках поклонников «МФ»; мы выслушали массу благодарностей, идей и предложений, мы приняли к сведению всю критику (с гордостью отметим, что ее было куда меньше, чем похвалы). Спасибо всем, кто пришел к нам на стенд и поделился своими мыслями по развитию любимого журнала.

Следующая, десятая по счету выставка «Книги России» пройдет только через год. Но уже этой осенью ВВЦ станет домом для Московской международной книжной выставки-ярмарки, и мы заранее приглашаем всех наших читателей не пропустить это замечательное событие.

Кто популярнее, Перумов или Лукьяненко? Редакция «МФ», оценив количество пришедших на встречи поклонников, объявляет ничью.

С писателем беседует Владимир Ларионов

«КТО БУДЕТ ДЕЛАТЬ ВЫБОР?»

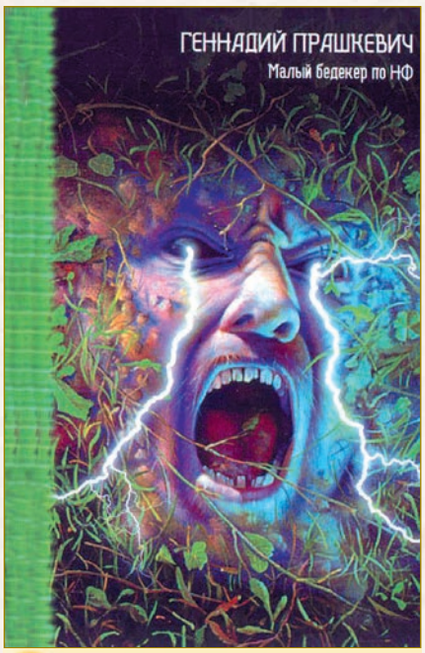
РАЗГОВОР С ГЕННАДИЕМ ПРАШКЕВИЧЕМ

Сегодняшний гость «Мира фантастики» родился на Енисее, живет на Оби. Исходил в маршрутах с палеонтологами и вулканологами Сибирь, Урал, Алтай, Сахалин, Камчатку, Курильские острова, плавал по трем океанам, побывал во множестве зарубежных стран. Герой для «Клуба кинопутешествий»? Да, но прежде всего Геннадий Прашкевич — писатель, поэт, переводчик, историк фантастики, перу которого принадлежит не один десяток умных и увлекательных книг.

«Я из поколения, узнавшего вкус свободы»

В книге «Малый Бедекер по НФ» вы пишете об Аркадии Стругацком, Георгии Гуревиче, Борисе Штерне и других замечательных людях, с которыми вам приходилось встречаться. Пишете увлекательно, с юмором, порой горьким. Кто стоял в начале цепи этих воспоминаний?

Иван Антонович Ефремов. Николай Николаевич Плавильщиков. Крупные ученые, прекрасные писатели.



Недавно вышедший авторский сборник Геннадия Прашкевича «Малый Бедекер по НФ, или Повесть о многих превосходных вещах».

Жарким летом 1957 года в провинциальном городке Тайга, строя очередной телескоп из стекол очков и не в первый раз перечитывая только что вышедшую «Туманность Андромеды» и любимую книжку детства «Недостающее звено», я вдруг заподозрил, что живу какой-то неправильной жизнью. Учиться не люблю, на девчонок заглядываюсь. Чтобы понять, как жить дальше, написал, неожиданно для самого себя, Ивану Антоновичу и Николаю Николаевичу. А они — о, чудо! — ответили. И указали на то, что учиться вовсе не грех. И пригласили в поле — поработать с палеонтологами, и начали присылать книги, много книг! В глухой сибирской провинции в середине прошлого века, учась в восьмом классе, я уже возился с альбомами Аугусты и Буриана, читал Винера, Вернадского, Быстрова, Рёмера... Оказалось, что в учебе есть сладкий смысл...

Тогда же начали и писать?

И даже не стеснялся показывать свои опусы старшим друзьям. Затрепанные рукописи детских романов *Contra mundum* и *«Под игом Атлантиды»*, густо исчерканные пометками Ефремова и Плавильщикова, хранятся в столе до сих пор. Кое-что мэтры хвалили (немного). Кое-что ругали (не смертельно). В том же 1957 году в газете «Тайгинский рабочий» появился мой первый фантастический рассказ.

Потом был новосибирский Академгородок времен его расцвета, работа с вулканологами на Сахалине, экспедиции в разные точки Союза. И попытки войти в литературу. Они ведь не сразу увенчались успехом?

Ничего удивительного. Я ведь из поколения, впервые узнавшего вкус свободы.

Сборник фантастики «Великий Краббен» был напечатан в сентябре 1983 года, но в продажу поступить не успел: тираж был уничтожен по приказу Госкомиздата РСФСР. Впрочем, масса книг попала на черный рынок.

И писать начал соответственно. А власть боролась и всегда будет бороться с придурками, мешающими выдерживать строгий, выработанный ее политиками курс. Потрясения (даже поэтические) власти не нужны. В 1968 был рассыпан набор моей первой книги стихов «Звездопад», не прошедшей цензуру; в 1983 — уничтожен авторский сборник «Великий Краббен». Десять лет нигде, кроме Магадана, меня не публиковали. Зато уже навсегда определился мой взгляд на мир —

как на нечто фантастическое, смутное и в любом случае требующее внимания.

А что с «Бедекером»? Читатели пока знакомы лишь с первым его томом...

Работа над трилогией идет уже не первый год. Это живые заметки о людях, которых я знал достаточно близко — о братьях Стругацких, В. Пикуле, Ю. Семенове, В. Астафьеве, Б. Штерне, Г. Гуревиче, С. Снегове, о прозаиках и поэтах, живущих и работающих сейчас. Второй и третий тома будут посвящены не только книгам и людям, но еще и алкоголю и основному инстинкту в жизни писателя. Строго говоря, это попытка препарировать природу писательства, понять, почему один садится за «Доктора Живаго», а другой берется за «Пикник на обочине»...

Вы много путешествовали. Как относитесь к известному афоризму «Хорошо там, где нас нет»?

Когда-то я так думал. Потому и рвался увидеть Азию, Европу, Америку. Самое интересное, впрочем, происходит вовсе не в трущобах Бангкока, не в румынской корчме, не на Елисейских полях, а рядом с нами — на соседней улочке, в квартире друга. Чтобы это понять, надо накопить некоторый опыт. Именно личный опыт позволяет по-новому осмыслить много раз виденное. Именно личный опыт позволяет видеть мир под другим углом зрения. «*Это трубка не простая, а отнюдь клистирная*». Или «*...с коротким топотаньем побежала похожая на Пушкина овца*». Такое видение мира привлекает. Но к нему надо прийти...

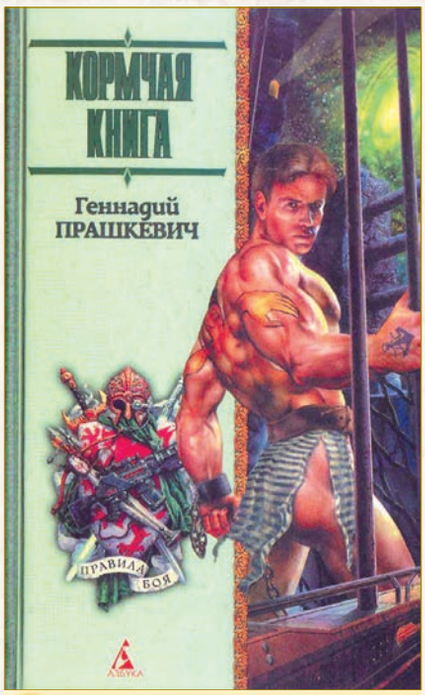
Богатый личный опыт, основанный на жажде знаний, помогает писателю увидеть мир в необычном ракурсе и, творчески осмыслив увиденное, донести свое видение до читателя. Логическим продолжением затронутой темы стал разговор о том, как Г. Прашкевич предпочитает общаться с читателем, что волнует писателя, что он думает о современной фантастике.

«Растолковывать суть своих книг»

Вы замечательно работаете в так называемой «средней форме». За повести «Белый мамонт» и «Территория греха» в разные годы вы получили две «Бронзовых улитки». Это обдуманное предпочтение или...

Скорее — или. Выбор идет изнутри. Одним нравятся Маши, другим Сюзанны. Я с давних пор любил формы, позволяющие выражать мысль лаконично и ясно. Но при этом мои романы «Пес Господень», «Носорукий» или «Секретный дьяк» — весьма объемные вещи. Склонен считать, что наши предпочтения всплывают из подсознания. А подсознанием управлять трудно...

Вы много и напряженно размышляете о достаточно удаленном от наших дней будущем (романы «Царь-Ужас», «Кормчая книга», повести «Золотой миллиард», «Русский струльдбруг»). Что вас так тревожит в грядущем?



Футурологическая утопия «Кормчая книга» — широкое полотно, показывающее несколько срезов некоего предполагаемого будущего. Срезов, разделенных многими и многими столетиями...

Жизнь на обломках империи. Вечность глазами одиночек. Все уменьшающаяся возможность спасти человечество как вид, когда уже неважно, кто продолжит историю — русские ли, американцы, китайцы... Проблема выбора, который надо делать уже сейчас...

Убежден, что в течение ближайшего полувека наша мораль (отношение к Добру и Злу) будет кардинально перестроена. Повесть «Золотой миллиард» написана под впечатлением бесед с академиком Виталием Кордюмом, молекулярным биологом, генетиком. Речь в ней идет о пресловутом счастливом миллиарде — именно столько людей должно жить на Земле, чтобы получить необходимый комфорт, и думать уже не о хлебе насущном, а о постижении вечного.

Или чудесный мир счастливцев, или раковая опухоль, убивающая человечество! Но кто будет делать выбор? Сам человек (поменяв мораль) или некая «умная» бактерия, отсеивающая, скажем, голубоглазых, или рыжих, или людей с узкими глазами? Не случайно Кордюм заметил: «*Пока лишь фантасты остаются теми людьми, кому общество позволяет ставить и обсуждать вопросы, которые страшат всех, от которых не уйти и которые придется решать в самые ближайшие годы...*».

Многие фантасты сегодня с восторгом пишут об Империи...

Я несколько раз приступал к вещам, где Империя (неважно какая) должна занимать по крайней мере континент — от океана до океана. Но знание истории мешает таким построениям. Империи недолговечны. От Римской до СССР — проследите развитие любой. Мы, родившиеся и жившие внутри империи, смотрим на мир не так, как смотрели родившиеся до нас и как смотрят родившиеся после нас. Генерал Александр Лебедь сказал лучше всех: «*Те, кто не жалеет о развале СССР — не имеют сердца, а те, кто мечтает восстановить СССР — не имеют мозгов*».

Вы активно занимаетесь историей русской фантастики. Чем она была сильна в старые времена и чем хороша нынче?

Да, я уже много лет работаю над книгой о русской фантастике. От Осипа Сенковского и Александра Одоевского до Бориса Штерна и Сергея Лукьяненко. Сперва я хотел проследить судьбы писателей, создавших и обозначивших этот жанр в России, но постепенно вышел за поставленные собою рамки. Пошли ответвления (повесть «Дыша духами и туманами», отдельные главы «Малого Бедекера»). Материалы, поднятые из архивов НКВД и МГБ (здесь очень помог мой магаданский друг писатель А. Бирюков), позволили по-новому осветить судьбы В. Чаянова, А. Платонова, С. Снегова, многих других фантастов, погибших в лагерях или прошедших их. А рядом судьбы, которые можно считать в обывательском смысле вполне счастливыми: А. Толстой, М. Шагинян, братья Стругацкие, А. Казанцев, Кир Булычев... В итоге книга превратилась в исследование социального феномена: впервые в истории человечества в советской Империи был поставлен небывалый эксперимент — написать человека таким, каким он *должен быть*, а вовсе не таким, *какой он есть*. Отсюда достижения и провалы советской фантастики, достижения и провалы сегодняшней.

И что же вы думаете о современной отечественной фантастике?

Я смотрю на нее, как на некую пузырящуюся динамичную систему. Как на прекрасные и страшные «пузыри земли», по определению Блока. Как на некую систему, в которой одна часть уравновешивает другую. Но время и события постоянно подтачивают ее, иногда она с ужасным шумом переворачивается. На смену Алексею Константиновичу Толстому приходит Алексей Николаевич Толстой, а его сменяет Бруно Ясенский или Григорий Адамов, а их сменяет Владимир Немцов, а Немцова — Ефремов, а Ефремова — братья Стругацкие, и так далее — до известных всем нам имен. В голодные 20-е годы прошлого века художник Натан Альтман в холодной мастерской ловил таракана, красил его в бронзовый цвет и отпускал. Друзья спрашивали: «Зачем ты так делаешь?». Он отвечал: «Представляете, везде холодно, голодно, тараканам кушать нечего, сидят по щелям. Один глава се-

мейства только и осмеливается выходить на поиски пищи. И на этот раз он ничего не принесет, конечно, зато вернется красивым». В литературе тоже так. Большинство начинает с мечты о Космосе, а заканчивает шестью сотками личной дачи.

А как вы относитесь к фэнтези?

Тупиковые пути никуда не ведут. Абстрактное зло можно уничтожать абстрактным добром в тысячах томах — ничего от этого не изменится.

Должен ли писатель быть публичным человеком?

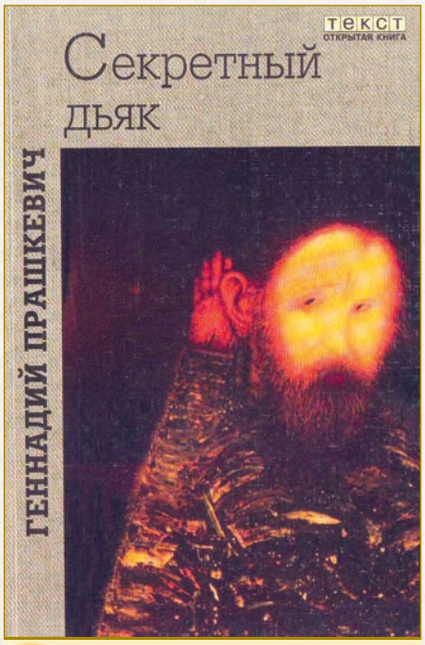
Он обязан им быть. Особенно в наше время, когда любая книга, брошенная в общий поток, рискует остаться незамеченной. Автор должен растолковывать читателям суть своих книг. Я имею в виду не просто выступления перед аудиторией, а общение писателя с массой незнакомых ему людей — через прессу, через Сеть, через конвенты...

Геннадий Прашкевич пишет о прошлом, связанном с настоящим, и о будущем, вытекающем из настоящего. Он пишет об этом очень просто и, вместе с тем, достаточно сложно, пишет профессионально и вдохновенно... Читатель, взявший в руки его книгу, может в полной мере насладиться магией его слова и отточенностью стиля.

«Меня не раз обвиняли в снобизме»

После выхода романа «Секретный дьяк» о Прашкевиче заговорили как о прекрасном стилисте. Что для вас язык?

Прежде всего, главный инструмент литературы. Меня всегда заботило, *как* сделать книгу. Сегодня, к сожалению, язык фантастики сильно упрощен. Бросаются в глаза ученические фразы, небрежности, неточности, нежелание понимать тонкости собственного языка; ужасны попытки некоторых «реформаторов» вообще отказаться от устоявшихся правил правописания. Но если рассуждать здраво, все это в порядке вещей. Так всегда было. Если люди научились писать хотя бы так, значит, научатся писать и по-другому.



Исторический роман «Секретный дьяк» покоряет читателя авантюрным сюжетом, драматизмом описанных событий, причудливым языком и печальными размышлениями о душевной маете русского человека, влекущей его на край света.

А как возникают ваши сюжеты?

Меня не раз обвиняли в снобизме. Может, потому, что пьяный сосед, поколачивающий свою жену, обычно интересует меня опосредованно. Взять, скажем, повесть «Подкидыш ада». Прилетает из Космоса некое существо — свирепый космический контрабандер по имени нКва. Он устраивает время от времени «зачистки» на нашей планете. Великие вымирания трилобитов, панцирных рыб, динозавров и мамонтов — все это дело рук (или псевдоподий) нКва. Правда, он всегда соблюдает главное правило Космических сообществ: нельзя грабить планеты, населенные разумными существами. Когда нКва в очередной раз прилетает на Землю, ему везет. Пьяный примат по фамилии Козлов на своей кобыленке едет в лес рубить жерди. На опушке он привязывает лошадь к дереву, и там на нее нападает пара озабоченных сохатых. Помахав топором, Козлов спасает кобыленку от изнасилования, но попадает в суд за браконьерство. Наблюдая за развитием событий, нКва не находит признаков разумного начала в увиденных существах, и с чистой совестью отправляет все три линии — Козловых, кобыл и сохатых — в другую звездную систему. На большом аукционе он выставляет их единым лотом, как симбионтов. Заметим, сразу ВСЕХ Козловых, ВСЕХ кобыленок, ВСЕХ сохатых планеты. Видите, и с пьяного соседа могут начинаться сюжеты...

Как вы ладите с интернетом?

Прекрасно лажу. Ценю и восхищаюсь. Считаю интернет первым признаком ноосферы. Думаю, что именно Сеть отменит войны, заменив их острыми и быстрыми информационными воздействиями. Эпоха Информационных конфликтов, без большой крови, но с ужасающими последствиями, завершит первичную историю нашей цивилизации, перекроит мир. Я думал об этом еще до появления современных компьютеров, работая над «Записками промышленного шпиона». Не просто получение сакраментального знания, а все усиливающееся влияние на человеческую мораль — вот в чем сила и перспектива Сети.

У вас есть любимые фантастические фильмы?

Любимых — нет. Существует какая-то роковая несовместимость режиссерского и писательского взглядов. «Сталкер» в кино банален и сер, «Солярис» — приземлен и неинтересен, «Ночной дозор» — шумен и неестественно блестящ...

Досье: Геннадий Прашкевич

Геннадий Мартович Прашкевич родился 16 мая 1941 года в селе Пировское Красноярского края. Публикуется с 16 лет. За последние двадцать лет вышло несколько десятков книг Прашкевича, как соло, так и в соавторстве, — фантастических, исторических и детективных романов и повестей, стихотворных сборников, работ по истории фантастики. Помимо России, книги писателя издавались в Англии, Германии, Болгарии, Литве, Польше, Румынии, США, Украине, Югославии... Прашкевич — член Союза писателей России, Союза журналистов России, Нью-Йоркского клуба русских писателей, ПЕН-клуба, лауреат литературных премий «Аэлита», «Бронзовая улитка», «АБС», «Странник», «Портал», «Золотой Роскон», премии им. И. А. Ефремова и других. Сейчас писатель живет и работает в новосибирском Академгородке, однако его можно встретить на большинстве крупных конвентов как в России, так и в ближнем зарубежье.

Вы играете в компьютерные игры?

Разумеется. Серия Unreal, например, приятна мне во всех модификациях.

Что у вас сейчас на рабочем столе?

Повести «Румын сделал открытие» (о неявной нашей связи с Космосом), «Маша и нетопырь» (про виртуальный мир), «Нет плохих новостей из Сиккима» (о будущем). Кроме того, кое-что задумано сделать вместе с друзьями.

Что помогает вам настолько качественно и продуктивно работать?

Любовь к жизни. Невероятное любопытство. Вера в будущее. В этом смысле я даже вывел некий закон, так сказать, некую теорию прогресса (роман «Апрель жизни»): «*...И что бы ни происходило в мире, [...] я не устаю, я продолжаю повторять как заклятие: ведь не может быть, ведь не может быть, ведь не может быть, чтобы к вечеру очередного прожитого нами дня мы не становились бы хоть чуть-чуть лучше, чем были утром*».

Писатели выбирают себе учеников?

Нет, это ученики выбирают себе учителей. А о том, как такое случается, мы уже говорили в начале нашей беседы...

«Мир фантастики» сердечно поздравляет Геннадия Прашкевича с 65-летием, желает ему крепкого здоровья, новых книг и новых путешествий!

Издательство «Крылов» представляет

Алла Гореликова

Было предсказано, что после замужества Марготы, любимой дочери Анри Лютого, королевство Таргалу ждут великие бедствия.
Но избежать свадьбы нельзя — такова плата за мир с сильным соседом.
Да и в принцессе ли дело? С таким-то буйным нравом, как у короля Анри, врагов нажить легче легкого.
Оскорбив посланцев Подземелья, он нарушает древний договор, и вспыхивает война людей и гномов.
Для Таргалы наступают черные времена… времена, которые останутся в страшных легендах, времена, правду о которых должен узнать скромный послушник Анже, наделенный даром видеть прошлое.

БУДЬ МУЖЧИНОЙ
ЧИТАЙ НОРМАЛЬНЫЕ КНИГИ

К

www.vkrylov.ru
e-mail: kv@npr.sp.ru * Приглашаем авторов к сотрудничеству

РЕЦЕНЗИИ

КНИГИ НОМЕРА

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

МАГ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

НИК ПЕРУМОВ
ВОЙНА МАГА. ЭНДШПИЛЬ

Роман ● **Обложка:** *В. Бондарь* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Ник Перумов»* ● **544 стр.** ● **180000 экз.** ● **Жанр:** *Эпическое фэнтези, героическое фэнтези* ● **Третья часть «Войны мага», вероятно, предпоследний том «Хранителя мечей»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Роберт Джордан, цикл «Колесо времени»

Это интересно
- В книге присутствует герой Капитан Уртханг. Таков сетевой никнейм самого автора. Многие поклонники по-свойски именуют Перумова «Капитан».
- Владимир Бондарь уже начал готовить иллюстрации для заключительной части «Хранителя мечей». Увидеть некоторые из них можно в интернете: ***vladio.com.ua***.

Перумов — автор очень спорный, со множеством почитателей и недоброжелателей. Однако, как бы вы к нему ни относились, сложно не согласиться с тем, что ничего подобного циклу о приключениях некроманта Фесса — ни по размаху, ни по тщательности воплощения, ни просто по объему — в нашем фэнтези еще не было. И вот, наконец, писатель вышел на финишную прямую.

Третий том плавно подводит героев на те позиции, с которых они будут стартовать в финальной книге. Вряд ли кто-то мог предположить, что такие непримиримые враги, как Этлау и Фесс, или Император и Сежес, выступят плечом к плечу во имя единой цели. Тем более, вряд ли кто-то сейчас сможет с точностью предугадать, чем Перумов закончит историю. А когда цикл держит в напряжении до последних страниц — это говорит о многом.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Удивительно, но даже после стольких томов сериала некоторые герои предстают перед читателями совершенно по-новому. Вроде бы и ректора Анэто, и Сильвию, и Сфайрата мы давно знаем, как облупленных... Ан нет, им удается нас удивить! Что уж говорить о более таинственных персонажах вроде Эвенгара Салладорского или королевы Вейды, о чьих мотивах читателю остается только догадываться.

Продолжилась тенденция, начавшаяся еще в «Одиночестве мага»: события принимают все больший масштаб, в дело, уже не таясь, вмешиваются чуть ли не все великие силы Упорядоченного. Сюжет развивается одновременно на нескольких уровнях, многие сюжетные ветки начинают сближаться. В итоге линия Фесса, главного героя цикла, уже не выглядит центральной. Зато бывший воин Серой Лиги перестал терпеть одну неудачу за другой, и не просто ведет свою игру, но и начал в ней побеждать. Остается очевидным, что и Фесс своего последнего слова не сказал — ему еще предстоит сыграть ключевую роль в развязке сюжета, затянутого к концу «Эндшпиля» в тугой узел.

Вместе с тем, мельинская линия с Императором в главной роли и некоторые интерлюдии по накалу страстей оставляют сюжетную ветку Фесса далеко позади.

В романе, как и положено, очень много действия, но даже относительно статичные эпизоды, в которых герои строят дальнейшие планы по спасению от неминуемой гибели, буквально проглатываются. Учитывая не слишком большой объем книги, читается она на одном дыхании, оставляя нас кусать ногти в ожидании заключительного тома с говорящим названием «Конец игры».

Третий том «Войны мага» — именно то продолжение, которого стоило ждать около двух лет. То продолжение, которое читаешь, потому что мир стал дорог, а герои воспринимаются как старые знакомые, с которыми не хочется расставаться, а не ради банального «чем же закончится?». Продолжение, которое читаешь и не можешь остановиться, хотя и понимаешь, что лучше бы растянуть удовольствие. Если Ник закончит все «Летописи Разлома» в том же духе, как написал «Эндшпиль», — а все предпосылки для этого имеются, — то нам останется только стоя рукоплескать его таланту.

Итог: эту книгу ждали и, без сомнения, прочтут все, кому небезразличны книги Перумова. Хотя бы для того, чтобы в очередной раз сказать, как все плохо, и продолжить читать «столь нелюбимого автора». Но тех, кто не разочаруется, определенно, будет куда больше. Ведь книга удалась на славу.

ЦИТАТЫ
- «Спасение» — это мучительная казнь и конец нашего мира. Эльфы никогда не поклонялись Ему, это людская выдумка, обретшая, увы, плоть и мощь. У нас нет выбора. Вернее, есть, но это просто выбор, какую именно смерть предпочесть» (Королева Вечного леса Вейде).
- «Я блуждал во мраке, который раньше считал светом. Я не ведал, что творю» (Инквизитор Этлау).

Присутствуют
- заклятья эпического размаха
- примирение старых врагов
- ошибки героев
- битвы, сражения, поединки
- Боги и прочие великие сущности

Отсутствуют
- ответ на вопрос, кто такой Кицум
- деление персонажей на положительных и отрицательных
- Долина магов
- тривиальные сюжетные ходы

СЮЖЕТ	9
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ **9**

Дмитрий Злотницкий

ГОДОВОЙ ОТЧЕТ О НАФАНТАЗИРОВАННОМ

ЛУЧШЕЕ ЗА ГОД 2005: МИСТИКА, МАГИЧЕСКИЙ РЕАЛИЗМ, ФЭНТЕЗИ
THE YEAR'S BEST FANTASY AND HORROR: SEVENTEENTH ANNUAL COLLECTION

Антология современной зарубежной прозы ● Составители: *Э. Датлоу, К. Линк, Г. Грант* **● Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* **● Серия:** *The Year's Best* **● 928 стр. ● 7000 экз. ● Жанр:** *Фэнтези, мистика, магический реализм, паропанк*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- сборники «Лучшее за год»
- антология «Божье око»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Итак, перед нами семнадцатый (на русском — второй) сборник, в котором представлены лучшие на взгляд составителей рассказы мистики, магического реализма, фэнтези. (Заметим в скобках: лучшие в 2004, а не в 2005, как сообщают на обложке расторопные издатели).

Как и в прошлом сборнике, собственно фэнтезийных, «бароно-драконских» рассказов здесь мало. Зато здесь есть... ох, да чего здесь только нет! Истории о призраках («Здесь, но лишь отчасти», «Хортлак»), о загробной жизни («Мобильный телефон», «Приношение мертвым»), мудрые притчи в духе Борхеса и Дансени («К звездам на воздушном змее», «Печальные истории из Махигула»), ужастики мистические («Голод: исповедь», «Старая Виргиния») и «реалистические» («Мистер Слай задержался на чашечку кофе», «Открытые двери»)... А еще здесь есть «Король-Дракон» — неожиданный, «хулиганский» паропанк от Майкла Суэнвика, который составители «Лучшего НФ» посчитали НФ, а составители данного сборника — фэнтези; есть изумительный рассказ Нила Геймана «Этюд в изумрудных тонах», где известные персонажи шерлокианы действуют в мире, захваченном древними богами из книг Лавкрафта; есть «сказка на новый лад» о принцессе, которую... отдали на хранение в банк!..

ЦИТАТА

— Какого дьявола вы тут рассуждаете...

— Мой дорогой Лестрейд, я все-таки обладаю мыслительной субстанцией. Тело, вне всяких сомнений, принадлежит не человеку: цвет крови, число конечностей, глаза, даже лицо — все говорит о том, что перед нами особа королевской крови. Не могу точно сказать, к какой именно ветви она принадлежит, но готов побиться об заклад, что это был наследник — нет, второй в череде претендентов на престол в одном из немецких княжеств.

Нил Гейман, «Этюд в изумрудных тонах»

Итог: конечно, поневоле сравниваешь этот сборник с предыдущими книгами серии — и сравнение работает в его пользу. Он очевидно сильнее первой «Лучшей мистики...» и не уступает «Лучшему НФ». И дело не только в том, что здесь больше известных авторов: С. Кинг, У. ле Гуин, Л. Шепард, Н. Гейман... Дело в том, что и авторы, чьи имена нашему читателю ни о чем не

говорят, представлены в сборнике произведениями не менее сильными. И — что немаловажно — в целом картинка получается довольно разнообразной. Здесь нет уже такого количества «странных случаев из жизни», каждый читатель отыщет в «Лучшем...» что-то себе по вкусу, по настроению, где-то улыбнется, где-то задумается, где-то мысленно воскликнет: «Вот это фантазия у человека!..».

ОЦЕНКА МФ **9**

Владимир Пузий

ВОР, ПЛУТ, ОСЕЛ И БАШМАЧНИК

АНДРЕЙ БЕЛЯНИН
ПОСРАМИТЕЛЬ ШАЙТАНА

Роман ● Обложка: *И. Воронин* **● Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006* **● Серия:** *«Фантастический боевик»* **● 342 стр. ● 100100 экз. ● Жанр:** *Юмористическое фэнтези* **● Продолжение романа «Багдадский вор»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Николай Гоголь «Вечера на хуторе близ Диканьки»
- Андрей Белянин «Тайный сыск царя Гороха», «Казак в Раю»

Восток — дело тонкое? Только не для Лёвы Оболенского, вот уж второй раз стараниями нетрезвого джинна Бабудай-Аги перенесенного в места и времена, славные похождениями героя легенд и анекдотов Ходжи Насреддина. Потомок старинного дворянского рода, законопослушный россиянин и прекрасный семьянин полностью вжился в роль знаменитого Багдадского вора, и нетипичные для мусульманина внешность и манера поведения не мешают ему делами подтверждать свою славу.

Старые друзья — домулло Ходжа Насреддин, башмачник Ахмед и сбежавшая от него жена, красавица-вдова Джамиля и, конечно, ослик Рабинович. Новые враги — султан Коканда и медноголовый начальник стражи Аслан-бей, ведьма-людоедка и грабители караванов, мулла-доносчик и кровожадный Кара-Анчар. Водоворот восточных базаров, гаремов, чайхан и караван-сараев. И, в довершение всего, сам шайтан, которому надоело, как видно, получать проклятия за подвиги Багдадского вора. Кто сомневается в победе героя? Зря сомневаетесь!

ЦИТАТЫ
- Вай мэ, что же это за избранная прелесть — погоня на восточном базаре!
- «Получи, прохвост, под хвост!» (Лев Оболенский — шайтану).
- «Не наш человек, ты... э-э... опять оскорбил и унизил... э-э... самого меня! Со мной так нельзя, я... э-э... шайтан или кто?!» (Шайтан — Льву Оболенскому).
- Падишах клялся, что так весело он еще не проводил ни один вечер в своей жизни!

Но в этот раз мало победить — зло должно быть не просто наказано, а посрамлено и осмеяно. И пестрая восточная сказка сменяется комедией положений, гэгами в стиле «Маски-шоу», нарочито низкими шуточками — чтобы, превратив во всенародное посмешище очередного злодея, вернуться к полным жизнелюбия и неторопливой философии хайямовским рубаи.

Итог: фирменный белянинский юмор — не единственная «фишка» книги. На этот раз он удачно сбалансирован авторскими раз-

мышлениями; что же до бесед автора с вернувшимся в родной мир Львом Оболенским и автором канонического «Ходжи Насреддина» Соловьевым (а также маскирующимся под него шайтаном) — это вообще отдельная песня!

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ **8**

Алла Гореликова

ПОНЕДЕЛЬНИК — ДЕНЬ ТЯЖЕЛЫЙ

ГАРТ НИКС. МИСТЕР ПОНЕДЕЛЬНИК
GARTH NIX. MISTER MONDAY

Роман ● **Перевод:** *М. Семёнова* ● **Издательство:** *«Эксмо», «Домино», 2005* ● **480 стр.** ● **8100 экз.** ● **Жанр:** *Детское фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Джоан К. Ролинг, цикл о Гарри Поттере

Подросток Артур Пенхалигон оказался в новом городе и новой школе — тут надо держать хвост пистолетом, иначе сверстники, почуяв слабину, превратят твою жизнь в ад. И когда физрук заставляет Артура бежать кросс, мальчик не отказывается, хотя он болен астмой. Результат — парень теряет сознание и, кажется, вот-вот умрет.

Все спешат за помощью, и в этот момент перед Артуром возникает странная парочка. После непонятного диалога в руках мальчика оказывается загадочный Ключ, который нехотя вручает ему некий Мистер Понедельник. Так Артур становится Законным Наследником Королевства.

Оказывается, Великий Архитектор Вселенной исчезла много тысяч лет назад, оставив одушевленное Волеизъявление, которое должны были блюсти семеро Доверенных Лиц. Однако те узурпировали власть и разбили Волеизъявление на семь частей, рассеяв их по пространству и времени. Один фрагмент сбежал и теперь ищет Законного Наследника, коим может быть только обычный человек. Именно Волеизъявление хитростью вынудило одного из предателей отдать Ключ от Королевства якобы умирающему мальчику, которому суждено восстановить порядок во Вселенной. Приключения начинаются...

Автор активно использует мифологические мотивы и ассоциации, приправляя их отсылками к христианской традиции. Главное достоинство и недостаток романа слились воедино — Никс умело написал *детскую* книгу. Если Ролинг, Страуд или Пулман могут заинтересовать и взрослого читателя, то «Мистера Понедельника» с удовольствием прочтет подросток лет 12—14. И только...

Итог: увлекательная, с выдумкой, книга для детей. Хороший перевод от автора «Волкодава». Симпатичное оформление. В общем, отличный подарок ребенку.

Это интересно
- В 2004 году роман получил австралийскую премию **Aurealis** как лучшая детская книга.
- В цикле будет семь томов. Уже написаны Grim Tuesday (2003), Drowned Wednesday (2005) и Sir Thursday (2006). Названия остальных книг также известны: Lady Friday, Superior Saturday и Lord Sunday.
- В Голливуде готовится экранизация «Мистера Понедельника».

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Борис Невский

СТРАСТИ В ЗООПАРКЕ

АНДРЕЙ ЕГОРОВ, ЕВГЕНИЙ ГАРКУШЕВ
ЗАПОВЕДНИК

Роман ● **Обложка:** *П. Трофимов* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Русский фантастический боевик»* ● **480 стр.** ● **10000 экз.** ● **Жанр:** *Психологическая НФ, боевик*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- книги Алекса Орлова
- фильм «Чужой против Хищника»
- Владимир Васильев «Смерть или слава»

Немалый плюс книги — четкое представление о фабуле романа можно получить уже по аннотации на задней обложке. Корабль космофлота вынужден совершить посадку на неизведанную планету только что открытой звездной системы. Там на экипаж звездолета набрасываются стаи хищников, мгновенно сокращая численность первооткрывателей вдвое. Что ждет их дальше на Заповеднике?

ЦИТАТА

— А я в Сочи поселюсь, в двухэтажном коттедже, и ничего делать не буду. Хватит, навоевался. [...]

— А тянет в космос. Хоть и противная это работа, а завораживает. [...] Так что вы соберитесь с мыслями. Остроты подготовьте. Ругайтесь между собой...

Может показаться, что книга представляет собой очередной сказ о том, как простые парни «замочили» злобных инопланетных монстров. Спешу порадовать (или наоборот, огорчить): «экшена» как такового в романе мало, вспомнить можно разве что несколько боевых сцен. Большую часть времени герои, попадая в какие-то ситуации... общаются. То есть ругаются, мирятся, подчас дерутся, пытаются найти компромисс, ищут крайних, — короче говоря, всяческими способами пытаются выбраться из складывающихся положений. Тем не менее, сюжетные повороты принесут читателю далеко не один сюрприз.

Персонажи представлены на редкость разношерстные — от спокойных и уравновешенных интеллигентов до вспыльчивых и темпераментных работяг. Не обошлось и без любимого героя «боевых» фантастов — «мачо-супермена», которым, как считается, хочет видеть себя средний читатель боевиков, — но, хоть герой этот и вынесен в аннотацию, он играет далеко не основную роль. Нельзя сказать, что персонажи притягательны, — они обладают массой недостатков и подчас просто неприятны, — но отказать им в живости, в реальности попросту невозможно.

Выделяется «Заповедник» на общем фоне фантастических боевиков и стилем. Большую часть книги занимают разговоры, в крайнем случае, рассказы. Через прямую речь автором удается грамотно и точно передать атмосферу происходящего, помочь читателю проникнуться духом книги, ощутить то, что чувствуют герои.

Итог: достойный, хоть и слишком неторопливый роман об обычных людях в необычных ситуациях.

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Константин Бобов

ЗЕМЛЯ ПРИНАДЛЕЖИТ ЧЕРНЫМ!

РОМАН ПАПСУЕВ *ПРАВИТЕЛЬ МЕРТВ*

Роман ● **Обложка:** *Р. Папсуев* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Русская фантастика»* ● **416 стр.** ● **9100 экз.** ● **Жанр:** *Городское фэнтези, приключения*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- межавторский цикл «Дикие карты»

Нечасто знакомому фантасту удается так удивить, тем более когда он больше знаменит своим творчеством не на писательской ниве. Однако автору книги «Правитель мертв», одному из лучших иллюстраторов фантастики на постсоветском пространстве Роману Папсуеву это, безусловно, удалось.

Наша старушка Земля — лишь одна из игровых досок, на которых неведомые игроки ведут вечную партию вроде шахматной. Главный герой книги, черный ферзь, защищает колыбель человечества от атак белых фигур. Он делает это не первую тысячу лет — но даже для такого опытного и умудренного бойца становится смертельно опасной новая попытка противника захватить Землю наших дней. Вместе с главным героем мы посетим джунгли Амазонки, Прагу и Египет... Везде автор книги побывал лично, и благодаря этому читатель с головой погружается в выдуманный мир, одновременно похожий на наш с вами и отличный от него.

Атмосфера вселенской шахматной игры пронизывает всю книгу. Идея создавать фантастику на основе игр не нова. Но показать противостояние живых фигур, которые одновременно и выглядят полноценными личностями, и неуловимо отличаются от людей, руководствуясь в своих поступках прежде всего эффективностью и расчетом, — задача куда как непростая, даже для маститого писателя. Но именно то, что Роман успешно с этой задачей справился, и придает его книге львиную долю привлекательности.

Итог: замечательный во всех отношениях роман, и доказательство того, что писать книги Роман может ничуть не хуже, чем картины.

Это интересно
- Роман «Правитель мертв» вырос из рассказа под названием «Гарде», который был написан в 1996 году и стал первой частью книги. Вторую и третью части Роман дописал спустя два года — в 1998. А в 2001 году книга была опубликована, и у автора появилось множество идей для продолжения. Но их воплощение потребовало существенной переработки, чуть ли не переписывания романа, которая и была проделана перед новым изданием книги.
- На сегодняшний день издан еще один роман Папсуева — фэнтезийный «Верлойн». Рецензию на него вы могли прочитать в ноябрьском «Мире фантастики» за 2004 год.

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Дмитрий Злотницкий

ОБРЕТЕННЫЕ СКАЗАНИЯ

ЛЕГЕНДЫ II *LEGENDS II*

Антология ● **Составитель:** *Р. Силверберг* ● **Издательство:** *«АСТ», 2006* ● **Серия:** *«Золотая библиотека фэнтези»* ● **734 стр.** ● **3000 экз.** ● **Жанр:** *Фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- антология «Далекие горизонты»
- антология «Мастера фэнтези»

Второй сборник Роберта Сильверберга из серии «Легенды», как и первый, составлен из новых эпизодов самых известных фэнтези-саг современности. Далеко не все эти многотомные циклы столь же популярны в нашей стране, однако антология «Легенды II» вполне может служить показательным срезом англоязычного фэнтези.

Начинается том замечательным рассказом Робин Хобб «Возвращение домой», примыкающим к трилогии о Живых кораблях. Ничуть не менее достойной получилась повесть «Присяжный рыцарь» Джорджа Мартина, предыстория его всемирно известного цикла «Песнь льда и пламени». В предыдущих легендах публиковался рассказ Мартина «Межевой рыцарь», сюжетно предшествующий этой повести.

К сожалению, Орсон Скотт Кард и Диана Гэблдон не смогли создать столь же впечатляющих произведений, как их коллеги. Кард в «Королеве Язу» по-прежнему мучает бедного мастера Элвина, чьи приключения откровенно затянулись. Впрочем, у нас выходили только первые три книги цикла об Элвине, и довольно давно. Гэблдон же сочинила невнятного «Лорда Джона и суккуба», относящегося к циклу «Странник» (только начал выходить на русском).

На их фоне настоящими шедеврами смотрятся тексты самого Силверберга и Тэда Уильямса. «Книга Перемен» Силверберга — небольшой эпизод из жизни гигантской планеты Маджипур. Уильямс — автор трогательной истории о «Самом счастливом мертвом мальчике», который, погибнув, оказался в Иноземье.

Сравниться в мастерстве с Хобб и Мартином не смогли не только Кард и Гэблдон, но и Раймонд Фэйст и Элизабет Хэйдон. «Гонец» Фэйста и «Порог» Хэйдон неплохи, но не настолько впечатляющи, как многие другие произведения сборника. Впрочем, они намного лучше отвратительной зарисовки из мира «Всадников Перна» — «По ту сторону промежутка» Энн Маккефри.

Завершается книга двумя неплохими вещицами. «Повелитель Горной долины» Нила Геймана — эпилог к культовому роману «Американские боги», являющийся одновременно прологом к его продолжению. Да и «Неукротимый» Терри Брукса, который наконец-то сумел подняться выше своего обычного среднего уровня, оставляет приятное послевкусие.

Итог: рекомендуется к прочтению поклонникам упомянутых выше авторов.

Сергей Неграш

Это интересно

Своеобразным НФ-аналогом фэнтезийным «Легендам» служат «Далекие горизонты», куда входят неизвестные ранее кусочки космических и фантастических саг. По слухам, в ближайшем будущем Силверберг собирается выпустить «Далекие горизонты II».

НА МОГИЛЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

ШОН УИЛЬЯМС, ШЕЙН ДИКС. НАСЛЕДНИКИ ЗЕМЛИ
SEAN WILLIAMS AND SHANE DIX. HEIRS OF EARTH

Роман ● Перевод с английского: *Д. Кунташов* **● Издательство:** *«АСТ», 2005* **● 539 стр. ● 4000 экз. ● Жанр:** *Научная фантастика* **● Продолжение романов «Эхо Земли» и «Сироты Земли»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Дэвид Брин, цикл «Возвышение»
- Фрэнк Герберт, Билл Рэнсом, цикл «Пандора»

Не хотите прочесть трилогию, начиная с последнего романа?.. Видимо, издательство «АСТ» решило устроить такой эксперимент со своими читателями. Ничем иным объяснить то, что «Наследники» вышли раньше двух первых романов трилогии, я не могу.

А ведь трилогия «Сироты» австралийского тандема писателей — весьма сложное и многогранное произведение, которое стоит читать внимательно и вдумчиво, а не с конца, краем глаза проглядев краткое содержание предыдущих частей. К концу цикла авторы успели почти полностью уничтожить человечество, так что в третьей книге действуют только андроиды, копии реальных людей, созданные когда-то для исследования далекого космоса.

ЦИТАТА

«Если нам суждено подняться выше по великому древу эволюции — тогда нам следует бороться без оглядки, веря в победу сердцем и прилагая все моральные силы» (Фрэнк Эксфорд).

Конец нашей цивилизации положила некая инопланетная сила, известная как Морские Звезды. Теперь она же угрожает жалким остаткам человечества. Поскольку один корабль пришельцев может с легкостью разнести все поселения «людей», сражаться с ними бессмысленно. Надо искать другое спасение...

Поэтому, хотя основная тема романа — борьба за выживание, экшена здесь почти нет. В центре сюжета — небольшая группа почти несовместимых личностей (причем часть из них — копии одного и того же человека), которая пытается установить контакт с внеземной цивилизацией.

Учитывая малое количество действия, огромную массу философских диалогов, перегруженность техническими подробностями, читаются «Наследники Земли» достаточно тяжело. Замечательные задумка, сюжетные ходы и развязка оказались заметно подпорчены литературным исполнением. В то же время, если книга зацепит вас, а это вполне возможно, то обещаю, вы не сможете оторваться от нее и с удовольствием прочтете

два первых романа, которые также весьма достойны внимания.

Итог: умный, но непростой для восприятия фантастический роман, который можно порекомендовать тем, кого интересуют проблемы выхода человечества в космос.

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Дмитрий Злотницкий

ПОСОБИЕ ДЛЯ ПЕРВОКУРСНИКА

ДИАНА ВИНН ДЖОНС. ГОД ГРИФОНА
DIANA WYNNE JONES. YEAR OF THE GRIFFIN

Роман ● Перевод: *А. Хромова* **● Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* **● 480 стр. ● 5100 экз. ● Жанр:** *Юношеское юмористическое фэнтези* **● Продолжение книги «Темный Властелин Деркхольма»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Джоан К. Ролинг, цикл о Гарри Поттере
- Алекс Кош «Огненный факультет»

«*Пожалуй, еще никому не удавалось так весело и увлекательно описать студенческую жизнь*», гласит аннотация. Конечно, это преувеличение: от хохота читатель не лопнет, в восхищении от авторского остроумия не замрет. Но книга действительно занятная.

Хотя роман как бы продолжение «Темного Властелина...», книги связаны только миром и некоторыми героями. Прошло 8 лет после избавления магической земли от наглого американского бизнесмена мистера Чесни. Грифонша Эльда, дочь волшебника Дерка, отправляется учиться в Магический университет.

ЦИТАТА

Библиотекарша сосчитала книги — их оказалось сорок пять — и заявила:

— Мне придется сообщить об этом вашему наставнику...

— А зачем?

— Это ненормально, чтобы студенты столько читали...

Когда-то Университет был весьма почтенным заведением, но славные времена в прошлом. Нынешний ректор Коркоран обладает определенной харизмой, но руководитель из него аховый. Остальные преподаватели вопиюще некомпетентны, особенно напыщенный и грубый недоучка Вермахт. Финансовые дела университета плачевны, кормят там паршиво, уровень обучения невысок. Однако имеется древняя библиотека, где при некотором упорстве можно заниматься самообразованием.

Эльда и ее друзья-первокурсники так и делают. Вот они, герои: принц Лукин из очень бедного королевства, невезучая сводная сестра южного императора Клавдия, гном-революционер Рескин, выходец с Востока Фелим и красавица Ольга. Эту пеструю компанию ожидает насыщенная жизнь, где найдется место типично студенческим хлопотам, романтическим увлечениям и опасным приключениям.

Книга страдает типичным для Винн Джонс недостатком — бодрое начало сменяется провисанием сюжета к середине, когда автор как бы оглядывается в недоумении: «А что это я здесь делаю?». Правда, роман гораздо удачнее первой части дилогии — во всяком случае, университетские будни описаны весьма живенько.

Итог: забавная ностальгия по студенческой молодости. Как уместно заметил один из западных критиков: «Винн Джонс сделала для университетов то же, что Дж. К. Ролинг для частных школ».

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Борис Невский

ПЕТЕРБУРГСКИЕ ТАЙНЫ

НИКОЛАЙ РОМАНЕЦКИЙ *ВЕЗУНЧИК*

Роман ● **Обложка:** *Е. Иванова* ● **Издательство:** *«Северо-Запад», 2005* ● **Серия:** *«Магия и реальность»* ● **336 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Фантастический детектив*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● детективные романы Рекса Стаута

Завязку романа нельзя назвать оригинальной. Главного героя — американского частного детектива — нанимает бизнесмен из Санкт-Петербурга, весьма озабоченный таинственной пропажей своего компаньона. Помощницей мастера сыскного дела в поисках сгинувшего владельца гинекологической клиники, естественно, становится эффектная длинноногая блондинка с весьма соблазнительными формами. По ходу расследования новоявленный Арчи Гудвин, разумеется, соблазняет напарницу. И не только ее: при встрече с персонажами противоположного пола пополнение списка любовных побед занимает изрядную часть времени и мыслей главного героя. Впрочем, обилие плотской любви оказывается не только прихотью героя, но и весьма существенным двигателем сюжета. Кривая и путаная тропинка его развития, как и положено в хорошем детективе, выводит к неожиданной развязке только к концу романа, дав герою возможность и пострелять, и подумать вволю.

ЦИТАТА

— Мне пришлось выдавать себя и за агента страховой компании, и за санитарного инспектора, и даже за служащего комитета по охране здоровья матери и ребенка, если таковой в вашем городе существует... Возможно, некоторые из собеседников и могли заподозрить, что я не тот, за кого себя выдаю.

Почему на титуле книги написано «фантастический детектив», становится понятно далеко не сразу. Поначалу о том, что события разворачиваются в будущем, напоминают только стерлинг — местный аналог бластера, гипнообработка, которую прошел герой, чтобы из американца превратиться в потомственного петербуржца, да мелкие детали вроде года выпуска автомобиля. Но приблизительно с середины книги не только фантастика, но и мистика берут реванш и занимают свое заслуженное место.

«Везунчик» написан бойко и стильно, хотя особыми литературными изысками роман похвастаться не может. Как-никак, перед нами пусть и фантастический, но все же детектив, развлечение на пару вечеров, — а не серьезное произведение, над которым стоит надолго задуматься.

Итог: книга с интересными, рельефными персонажами и захватывающим сюжетом. Заслуживает внимания, если вас не смущает некоторый излишек секса.

СЮЖЕТ	8
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Александр Иванов

ПО СТОПАМ ТОЛКИНА

ЖАН-ЛУИ ФЕТЖЕН. СУМЕРКИ ЭЛЬФОВ *JEAN-LOUIS FETJAINE. LE CRÉPUSCULE DES ELFES*

Роман ● **Перевод:** *Т. Источникова* ● **Обложка:** *Лео Хао* ● **Издательство:** *«Рипол-Классик», 2006* ● **384 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Приключенческое фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Джон Р. Р. Толкин «Братство кольца» — хотя по уровню исполнения книга Фетжена не дотягивает капитально.

В древние времена эльфы, люди и гномы жестоко воевали друг с другом, но явился Темный Властелин, и трем племенам пришлось сплотиться, чтобы не пасть под натиском гоблинов. Тогда Свет одержал победу, но со временем союз становился все слабее. Наконец, после того, как серый эльф Гаэль убил одного из правителей черных гномов, мирное сосуществование племен оказалось на грани развала. Великий Совет, состоящий из правителей трех рас, отправил отряд для выяснения всех обстоятельств произошедшего и разрешения возникшей ситуации.

Несмотря на банальный зачин, сюжет со временем раскрывается и, хоть и не поражает оригинальностью, но крепко держит читателя. В первую очередь, это происходит благодаря умению писателя создать ярко чувствующих, логичных героев, со своими линиями поведения, предпочтениями и целями. Как результат, характеры не подстраиваются под авторский сюжет, а наоборот, писатель, дав некую первоначальную установку, идет за героями. Но есть и оборотная сторона: все персонажи, как правители, так и обычные люди, донельзя эмоциональны.

Главный минус книги — схематичность мира. В роли религии каким-то образом оказалось христианство, писатель почти не дает исторических сведений, да и географическая часть раскрывается очень слабо, очень тускло прописан быт героев. Банально не хватает карты, что в романе-квесте особенно заметно.

Очень неплохой авторский стиль не сумел испортить даже ужасный перевод. Ляпы вида «промокнувший» встречаются очень часто, но, несмотря на это, книга легко читается, в чем определенно видится заслуга Фетжена.

Итог: «Сумерки эльфов» с грехом пополам, но вызывают желание прочесть продолжение. Роман лишь создает почву для основного действия, которое будет развиваться в оставшихся частях трилогии.

Это интересно

- Трилогия «Сумерки эльфов», «Ночь эльфов», «Время эльфов» принесла историку и журналисту Фетжену премию **Ozone-2000**.
- В 2004 году автор начал работу над новой серией — «Мерлин». Вышло уже две книги.

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Константин Бобов

Большеглазая девочка и битва драконов

АННА ГУРОВА
ДРАКОН МЕЛОВОГО ПЕРИОДА

Роман ● **Обложка:** *Е. Борцова* ● **Издательства:** *«Астрель-СПб», «АСТ», 2006* ● **Серия:** *«Этот мир — наш!»* ● **556 стр.** ● **3000 экз.** ● **Жанр:** *Городское фэнтези, подростковое фэнтези* ● **Продолжение книги «Князь Тишины»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Анна Гурова «Мой друг бессмертный»
- Сергей Лукьяненко «Ночной дозор»
- Джоан Роулинг, цикл про Гарри Поттера

Все-таки подростки — удивительно беспокойный и до безобразия вездесущий народ! Так и норовят докопаться до какой-нибудь Страшной Тайны, и тем поставить под угрозу если не весь существующий миропорядок, то по меньшей мере свою жизнь! События, произошедшие в романе «Князь Тишины», первой книге дилогии, многому научили главную героиню Ангелину, постигающую магическое искусство в специальной художественной школе Приморского района Санкт-Петербурга, — но только не осторожности. В «Драконе мелового периода» подростковое любопытство приводит «Гарри Поттера в юбке» в горящую на протяжении десяти лет библиотеку Академии художеств. Задавшаяся целью проникнуть туда Гелька не знает, что ей предстоит вступить в борьбу за тайну философского камня, само существование которого современные адепты Чистого Творчества ставят под сомнение...

Анну Гурову нельзя пока назвать выдающимся стилистом, от нее не стоит ожидать рискованных экспериментов с языком и сюжетных ходов, выворачивающих книгу наизнанку. Но если вспомнить, для какой аудитории работает писательница, это можно признать скорее плюсом, чем минусом. Автор неплохо разбирается в психологии подростков, строит увлекательную интригу и умело использует антураж «городского фэнтези» — это, думаю, тоже зачтется.

Итог: могу смело рекомендовать книги Гуровой читателям от 13 до 17 лет — время они потратят не зря. Кстати, возьмись за экранизацию дилогии кто-нибудь из матерых японских анимешников, могла бы получиться весьма любопытная картина. По крайней мере, все необходимые элементы, начиная с большеглазой девочки-подростка и заканчивая битвой драконов, в романах уже имеются.

ЦИТАТА
Оборотень приближался. Он не торопился — все равно мне некуда было деваться. Я застыла, как снежная баба, загородившись пакетом с купальными принадлежностями. Смертельный холод сковал мне все конечности. Оставалось только кричать. И я закричала — неожиданно для себя, пронзительно, не надеясь на помощь и вообще ни на что больше не надеясь. Оборотень даже ухом не шевельнул. Он был от меня уже в двадцати шагах.

В этот момент произошло нечто абсолютно неожиданное: в окне вагончика «АО. Феникс» зажегся свет.

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Василий Владимирский

Смерть и перерождение

МАРГАРЕТ УЭЙС. ДАРЫ МЕРТВЫХ БОГОВ
MARGARET WEIS. AMBER AND ASHES

Роман ● **Перевод:** *С. Смирнова* ● **Обложка:** *М. Ставицки* ● **Издательство:** *ИЦ «Максима», 2006* ● **Серия:** *«Сага о Копье»* ● **448 стр.** ● **10000 экз.** ● **Жанр:** *Эпическое фэнтези* ● **Источник:** *Настольная ролевая игра Dungeons & Dragons*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Фред Саберхаген «Книга мечей»

Казалось бы, сколько можно, — но Боги все никак не могут определиться окончательно, нужны они на Кринне или не очень. Вот и мечутся туда-сюда, провоцируя новые конфликты. Расхлебывать которые приходится, понятно, простым смертным.

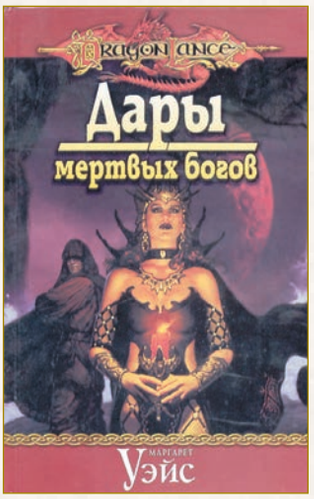
Хотя Такхизис в очередной раз победили, похоже, теперь уже окончательно, находится новый Бог, которому хочется власти над людьми, — Чемош, владыка смерти. В отличие от большинства коллег по ремеслу, этот темный Бог хочет не столько превратить всех в разлагающие трупы, сколько чтобы ему поклонялись от всего сердца. Провозвестницей своей воли он выбирает бывшую служительницу Такхизис, небезызвестную всем поклонникам сериала Мину...

Уэйс, еще когда работала в соавторстве с Хикменом, несколько раз меняла подход к созданию «Саги». Сначала цикл был просто историей о противостоянии добра и зла, в трилогии о Близнецах эти понятия стали куда более размытыми, а в последующих книгах светлые и темные персонажи уже сражались рука об руку против общих врагов.

Беда продолжений «Саги о Копье» в том, что знакомых по первым книгам героев уже давно не осталось, и даже их дети свои войны уже отвоевали. Да и дух истории уже успел не раз измениться. Цикл выглядит как набор совершенно разных историй, связанных между собой лишь условно. А целостность мира давно нарушена.

В «Дарах мертвых богов» сериал снова делает поворот градусов на девяносто. Если раньше Боги представлялись владыками смертных, то теперь уже они сами не могут существовать без простых эльфов или людей — и вынуждены бороться за паству. И хотя в мире, где всем достоверно известно о существовании Богов, само слово «вера» приобретает совсем иной смысл, такая концепция выглядит достаточно интересной и перспективной. Впрочем, не стоит забывать, что все это мы уже видели — например, в «Мелких богах» Пратчетта или в цикле «Аватары» из «Забытых королевств».

Итог: совершенно другой, но все еще интересный мир Кринна — писательское мастерство Уэйс никуда не делось.



ЦИТАТА
«Что бы ни предпринял Чемош, он тщательно скрывает это от остальных Богов. Ты смог бы все выяснить, монах, ведь ты — смертный» (Богиня Зебоим).

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Дмитрий Злотницкий

Акелла

ЖАНР ACTION

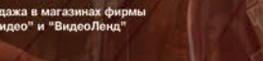
THE PLAN 3

ИДЕАЛЬНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ

Стивен Фостер и Роберт Тейлор совершили вместе немало нашумевших ограблений. Но однажды Стивен предал своего напарника... Чтобы победить в игре, которую затеял его бывший друг, Тейлору придется собрать команду настоящих профи. Команду, которая совершит самые дерзкие кражи. И Лондон, Прага, Лос-Анджелес будут взбудоражены известиями о пропаже полотен Рембрандта и бесценного бриллианта.

- Семь героев и 13 отдельных миссий
- Одновременная координация действий персонажей; возможность наблюдать за происходящим с трех различных ракурсов
- Напряженный сюжет в лучших традициях голливудских боевиков
- Современные электронные устройства для нейтрализации охранных систем

© 2006 "Akella",
© 2006 "Monte Cristo", © 2006 "EkoSystem.com"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге
(дистрибьюторское подразделение компании "Акелла").
Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

КРИЗИС ПЕРЕПРОИЗВОДСТВА

ФЭНТЕЗИ-2006

Сборник ● **Составитель:** *В. Мельник* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2005* ● **Серия:** *«Миры fantasy»* ● **576 стр.** ● **15100 экз.** ● **Жанр:** *Антология*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- ежегодники «Фантастика», «Наша фантастика», «Русская фантастика», «Фэнтези», «Лучшее за год. Российская фантастика, фэнтези, мистика»

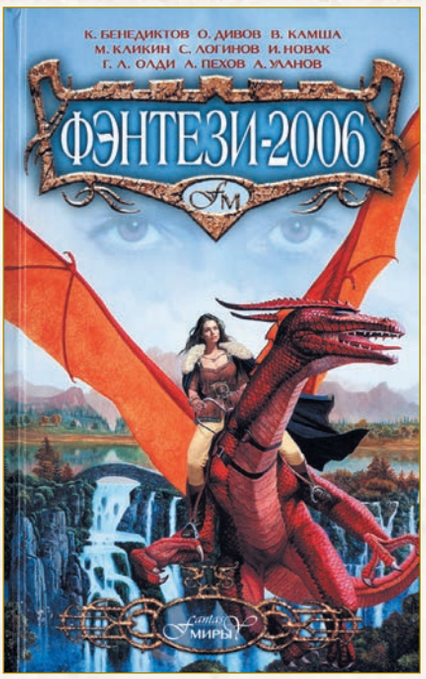
За последние годы авторитет фантастического рассказа заметно вырос, сегодня их пишут стар имлад, почтенные мэтры июные дебютанты. Времена, когда начать литературную карьеру со многотомного сериала было легче, чем скороткого рассказа, прошли— и, хочется верить, безвозвратно. Сегодня составителю остается только читать иотбирать лучшее.

Разумеется, далеко не все авторы ежегодника «Фэнтези-2006» одарены вравной мере. Кого-то, как Андрея Уланова, подводит привычка «говорить красиво» (герои его рассказа «Гзумгарский сыр», например, не просто краснеют, а«окрашиваются лицом под стать сутане»); кого-то, как Веру Камшу, — излишний традиционализм ипрямолинейность (повесть «Белая ель»). Новцелом «Фэнтези-2006» не уступает ежегодникам-конкурентам, которых немало расплодилось внашей фантастике. Увы, сам жанр фэнтези разнообразием сюжетных схем не радует. Казалось бы, настраницах антологии собрались совершенно разные авторы, представляющие разные поколения, имеющие разный жизненный опыт, — но результаты их труда получились удивительно схожими. Побольшому счету, все произведения, включенные вэтот том, можно разделить на три категории: перед нами либо притчи («Два меча, два брата» Михаила Кликина, «Рыцарь иразбойник» Олега Дивова, «Итогда ты берешь меч» Святослава Логинова), либо развернутые анекдоты («Тридцать три тещи» Алексея Бессонова, «Девять таинственных историй» Генри Лайона Олди), либо истории без начала иконца, фрагменты более крупного полотна («Восход шестого солнца» Кирилла Бенедиктова, «Алмазный всплеск» Ильи Новака, «Пожиратель душ» Алексея Пехова).

Это интересно

- Сборник «Фэнтези-2006» продолжает серию ежегодников, запущенную издательством «Эксмо» в2003 году.
- Ежегодно на русском языке выходит около тысячи фантастических рассказов иповестей. Покрайней мере, такую цифру дает номинационный список «Роскона», куда стремятся включить всю опубликованную фантастику.

Вряд ли вэтом вина составителя— Василий Мельник сделал все, что мог. Однако нынешняя ситуация сроссийским фантастическим рассказом вочередной раз подтверждает известный парадокс: искусственное ограничение жанра (течения, направления) приводит кпоявлению немногочисленных, ноблестящих образчиков, аполная, ничем не ограниченная свобода— кпрямо противоположному результату. Пока рассказ был вопале иавтору приходилось прорываться кчитателю сбоем, вотечественной фантастике появилось немало сильных новеллистов: Леонид Каганов, Лора Андронова, Олег Овчинников... Сейчас же мы наблюдаем скорее падение литературного уровня— на фоне стремительного количественного роста публикаций. Покрайней мере, запоследние три-четыре года ни одного по-настоящему яркого автора, специализирующегося на «малой форме», унас не появилось. Впору предложить издателям заключить негласную конвенцию: раз впять лет объявлять обструкцию произвольно избранному жанру. Сегодня, скажем, прекращаем принимать ипечатать «космические оперы», через пять лет— «хоррор», еще через пять— антиутопии... Уверен, что кконцу каждой пятилетки мы будем завалены если не шедеврами, то по крайней мере крепкими италантливыми работами, написанными не ради славы или материальных благ, а, выражаясь высоким штилем, «по велению сердца».



Итог: «Фэнтези-2006» — вполне достойная антология, одна из многих вдлинном ряду аналогичных проектов. Меня лично, как поклонника малой формы, такое обилие только радует. Хотя если бы тексты, включенные всборник, выглядели бы разнообразнее иоригинальнее, радовало бы еще больше.

ОЦЕНКА **7**

Василий Владимирский

ЦИТАТЫ

- — ...Вот мы живем на чужой земле, народ которой поклоняется перемазанным кровью идолам вдьявольских капищах. Не грех ли это, святой отец? Как быть стем, что мы не только не пытаемся дать бой Сатане, ноиспокойно смотрим на эти богомерзкие обряды, принимая их как неизбежное зло? Не становимся ли мы тем самым пособниками врага рода человеческого?
  Каппелан тяжело вздохнул иснова наполнил чашки.
  — Каждый прибывающий на Закатные земли священник задает себе такие вопросы, — нехотя ответил он. — Ауже через несколько лет пытается забыть отом, что когда-то задумывался над ними. Видишь ли, положение Церкви завидным не назовешь. Арабы запрещают нам обращать меднокожих вхристианство, хотя сами частенько склоняют их принять закон Моххамеда. Мы, конечно, могли бы попытаться... ия сам слышал омаленьких христианских общинах на берегу залива Табаско, где пропал сто лет назад епископ Иеронимус... ноцена слишком высока. Наши монастыри вАвтурии существуют лишь до тех пор, пока мы соблюдаем законы халифа. Ничто не мешает маврам стереть их слица земли, точно так же, как они поступили свладениями церкви вФирандже.

  Кирилл Бенедиктов, «Восход шестого солнца»

- Втот день решительно ничто вгерцогстве не предвещало несчастья: как всегда, колосились поля ипоросились свиньи— хотя по субботам случалось инаоборот, — авберезовых рощах шли косые дожди иналивались необыкновенной силой сладкие бруньки. Пейзане героически боролись сурожаем, иодин только старый пастух Поппало, приспустивший за ближайшим стогом штаны, мечтательно воздел свой взор кнебу, чтобы узреть мелькнувшую меж облаков короткую темную молнию.

  Алексей Бессонов, «Тридцать три тещи»

Присутствуют

- рыцари
- маги
- конкистадоры

Отсутствуют

- звездолеты
- роботы
- машины времени

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем книги по десятибалльной шкале.
Сюжет — насколько захватывает повествование, насколько непредсказуема интрига.
Мир — насколько интересна иоригинальна авторская вселенная.
Персонажи — насколько удались образы героев книги.
Стиль — авторский язык иманера изложения.
Качество издания — насколько книгу приятно держать вруках илистать.
Для переводных изданий мы также оцениваем качество ***перевода***.
Оценка «МФ» — общее впечатление наших рецензентов окниге. Она складывается сучетом всех остальных оценок, ноне обязательно является их средним арифметическим. Каждая книга оценивается всвоей «весовой категории».
Сборники инехудожественные произведения могут оставляться без оценки.

ОСТРОУМИЕ КАК БОЛЕЗНЬ

РОБЕРТ РЭНКИН. ЧИСВИКСКИЕ ВЕДЬМЫ
ROBERT RANKIN. THE WITCHES OF CHISWICK

Роман ● Перевод: *Г. Усова* **● Издательства:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* **● Серия:** *«Век дракона»* **● 458 стр. ● 3000 экз. ● Жанр:** *Пародийное фэнтези, хроноопера, стимпанк*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Джаспер Ффорде «Дело Джен, или Эйра немилосердия»
- Том Холт «Граальщики»

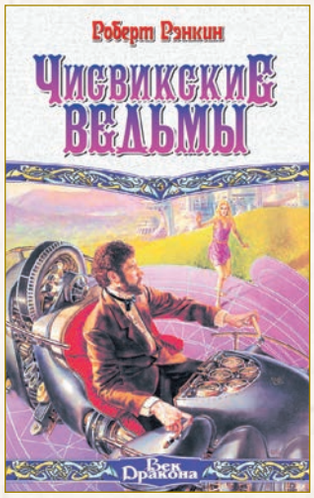
Британец Роберт Рэнкин — популярный автор юмористической фантастики. Его роман начинается как сатирическая антиутопия. Лондон 23 века — типичный мегаполис мрачного будущего, чье население бесцельно проводит время, таращась в телеэкраны. На улицы не выйти без спецкостюма, мир принадлежит крупным корпорациям, а зашкаливающая за пределы разумного политкорректность соседствует с тотальной слежкой.

ЦИТАТА
Традиционный английский завтрак: яичница с беконом, колбаски и бобы в томате. «Овсянка, сэр» вы услышите нечасто и только если специально закажете это блюдо. (Прим. ред.)

Главный герой Уилл Старлинг — урод. Этот худощавый молодой человек с раннего детства подвергается травле за субтильность. Дело в том, что средний вес обитателя 23 века — 150 килограммов. И горе тем, кто не вписывается в рамки... Как типичный изгой, Уилл отличается необычным поведением: он любит читать книги и работает в галерее живописи Тэйт.

Именно там Уилл обнаруживает на картине художника 19 века изображение наручных цифровых часов — явный анахронизм! За сделавшим это открытие Уиллом начинает охотиться увешанный оружием тип с пустыми глазами и немецким акцентом. После нескольких прыжков во времени герой оказывается в веке воплощенного стимпанка, где встречает Шерлока Холмса и Герберта Уэллса, сражается с посланниками дьявола, разыскивает Джека-Потрошителя, заключает союз с разумной капустной кочерыжкой, предотвращает марсианское вторжение...

В книге масса пародийных, весьма остроумных моментов, отметим и забавные редакторские примечания. Но! Кажется, будто автор настолько восхищен собственным остроумием, что теряет чувство меры. Рэнкин громоздит друг на друга Эвересты шуток и приколов, так что общий смысл повествования уходит в длительный отпуск.



Итог: если Терри Пратчетту удается сохранить баланс между сюжетом, смысловым наполнением и юмористической оберткой, то Рэнкин в этом не преуспел. И еще — эта книга явно не для «попсовой» серии «Век дракона». В «Альтернативе» она смотрелась бы более уместно.

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Борис Невский

ЗИМНИЙ РОМАН

ПАВЕЛ КОРНЕВ
ЛЕД

Роман ● Обложка: *О. Юдин* **● Издательство:** *«Армада: «Издательство «Альфа-книга», 2005* **● Серия:** *«Фантастический боевик»* **● 472 стр. ● 12000 экз. ● Жанр:** *Технофэнтези, боевик*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Юлия Остапенко «Ненависть»
- Алексей Пехов, Андрей Егоров «Последний завет»
- серия компьютерных игр Fallout

Дебютный роман Павла Корнева напоминает новеллизацию компьютерной игры. Сюжет развивается по канонам жанра: герой выполняет некие задания, получает оружие, деньги, артефакты, а также постепенно приближается к ответу на главный вопрос — почему, собственно, его хотят убить. Покончил с врагом — собирай трофеи, продавай перекупщику, и по новой. О том, чтобы, скажем, допросить побежденного, и речи не идет.

ЦИТАТА
— Слушай, а почему у тебя такие прозвища странные: Лед и Скользкий?

— А как еще назвать эгоистичного, холодного ублюдка, у которого вместо сердца кусок льда и который готов перегрызть глотку любому, кто скажет хоть слово против?

В Приграничье почти весь год царит холод, на равных действуют огнестрельное оружие и магия, а поселения можно пересчитать по пальцам. Откуда в этом мире появляется пища, металлы и ткани — непонятно. Единственная попытка прояснить ситуацию — упоминание колдунов-агрономов, магия которых позволяет растить урожай за два летних месяца. Впрочем, целостности картине это почти не добавляет.

При этом в фантазии автору отказать никак не получается, ее-то как раз в избытке. Форт, место жительства главного героя Льда, поделен между различными силовыми структурами общим числом не меньше десятка. Каждая наделена своими чертами — но вот кто в поселении занимается производством, снабжением, жизнью, наконец, — так и осталось неясным. Разнообразна и магия: общей системы нет, один чародей пользуется энергией, другой ищет истинные имена вещей по методу Урсулы Ле Гуин... Запомнить всех персонажей, все группировки и их особенности очень трудно.

В Приграничье каждый второй — бессердечный бандит. Любовь, дружба, милосердие — для местных обитателей это слова забытые. И при этом большая часть жителей не родилась в ледяной пустыне, а переместилась сюда — в том числе из России. Как же они поголовно всю добросердечность растеряли? И даже слова «в таком мире нельзя жить, можно только выживать» не аргумент: человечность не исчезает за мгновение.

Итог: книга придется по вкусу любителям жесткой игровой прозы.

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Константин Бобов

Об ироничном сержанте замолвите слово

АНДРЕЙ УЛАНОВ
ПРИНЦЕССА ДЛЯ СЕРЖАНТА

Роман ● **Художник:** *А. Дубовик* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Абсолютное оружие»* ● **384 стр.** ● **13000 экз.** ● **Жанр:** *Приключенческое фэнтези, пародия* ● **Продолжение романа «Додж по имени «Аризона»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Алексей Пехов, «Хроники Сиалы»

Выполнив квест в предыдущей части, старший сержант Сергей Малахов стал национальным героем. Естественно, как только понадобилось совершить очередной подвиг, главным кандидатом оказался именно он. По морям, весям и лесам странствует герой в компании принцессы, эльфа и гнома, дабы в конце концов придти в самое сердце темных, где знаменуется окончание миссии.

Первоначально Уланов планировал написать пародию на фэнтезийные штампы. Все изменилось, когда в замыслы писателя ворвался центральный персонаж Малахов, который напоминает Гаррета из пеховских «Хроник Сиалы». Его ироничное отношение к жизни, остроумие и сообразительность отразились на тексте в виде юмористических комментариев к происходящему.

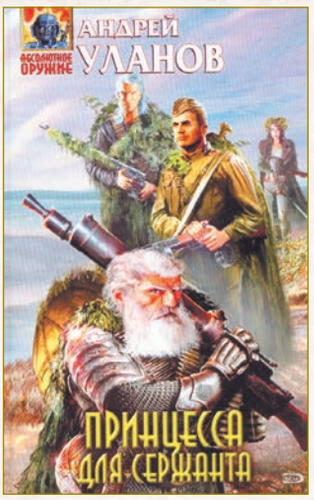
Качество издания

Плохая бумага, местами некачественная печать, несоответствие оформления (и названия!) серии внутреннему содержанию этого романа, невнятная аннотация, наконец, всякое отсутствие указания, что это не первое произведение в сериале, — все это не добавляет книге привлекательности. Но при этом очень неплохо прорисована обложка — вплоть до мелких деталей оружия в руках героев и фирменной усмешки Малахова.

Герой яркий и выпуклый — вот только все остальные персонажи так и остались штампованными.

Есть и другие минусы, и в первую очередь — вялый сюжет. Писатель не сумел создать четко выстроенного конфликта, глобальной цели, загадки, решения которой обычно ожидает читатель. Кроме того, не выдержан баланс между мыслями и действием — и, как результат, не получилось ни умной героики, ни захватывающего квеста.

При всех недостатках романа, Уланов сумел создать одновременно серьезное и ироничное произведение. Его главный козырь — необычный подход к стандартным фэнтезийным задачам. И снова — очень грамотно выбран главный герой, способный «из 20 века» взглянуть на



проблемы средневековья и разрешить их намного проще и удачнее, чем сделали бы это «аборигены». Читательский интерес от этого только увеличивается.

Итог: неплохой роман, но рассказы в последнее время удаются Уланову куда лучше.

СЮЖЕТ	6
МИР	5
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ **6**

Константин Бобов

Ситхи мстят лучше

РИЧАРД КНААК. МЕСТЬ ОРКОВ
RICHARD KNAAK. THE DAY OF THE DRAGON

Роман ● **Перевод:** *И. Русаков* ● **Обложка:** *В. Коробейников* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2006* ● **Серия:** *WarCraft* ● **384 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Приключенческое фэнтези* ● **Источник:** *Компьютерная игра WarCraft*

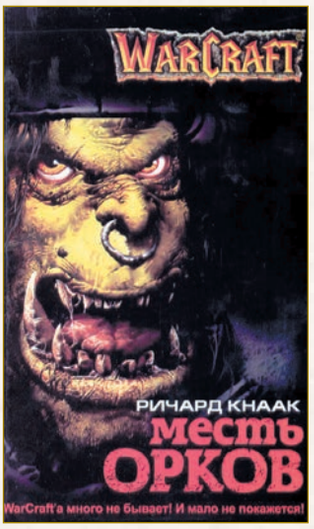
ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Маргарет Уэйс, Трэйси Хикмэн «Драконы осенних сумерек», «Драконы зимней ночи», «Драконы весеннего рассвета»
- Элейн Каннингем «Эльфийская песнь»

Ричард Кнаак не новичок в циклах новеллизаций: опыта и известности он набирался, трудясь над предысториями и ответвлениями «Саги о Копье». Профессионал он неплохой: звезд с неба не хватает, но и своего не упустит. Неудивительно, что открывать литературный цикл по всемирно популярной компьютерной стратегии доверили именно ему. Кнаак справился с поставленной задачей, написав в меру увлекательный роман, не слишком сильно, но все же привязанный к игре. Отсутствуй эта привязка и заветный логотип на обложке книги — она наверняка была бы обречена на безвестность.

Сюжет прям, как палка, и построен по много раз высмеянному принципу: поход группы героев к оплоту зла с целью лишить вышеупомянутое зло его главного козыря в войне. Единственное нововведение, вставленное Кнааком скорее по необходимости, состоит в том, что враги в лице орков и так уже повержены (действие происходит сразу после второй части игры), но у них остается еще одно стратегическое оружие — пленные драконы. Эту проблему должен решить юный волшебник-неудачник Ронин с парой помощников, который — как и большинство героев книги — вызывает у читателя непрерывные наплывы дежа-вю. Легкомысленный карлик-воитель, надменная эльфийка, благородные снобы рыцари... Несколько скрашивают ситуацию разве что орки, которые вышли не слишком плоскими и банальными.

ЦИТАТЫ
- «Мы заметили появление дракона, а за ним и грифонов. Честь и долг повелели нам без промедления выступить и узнать, какую помощь мы можем оказать в борьбе со злом» (Данкан Сентерес).
- «И снова карлики Орлиных гор спасают положение! За это надо выпить бутыль-другую доброго эля, верно?» (Фолстад).

Итог: роман можно смело брать в руки только в том случае, если вам нравятся и другие межавторские серии. Среди всех писателей, которые обычно трудятся



в этой индустрии, Кнаак относится к лучшим. А вот если от одних названий «Сага о Копье» или «Забытые королевства» у вас начинаются рвотные позывы, то лучше и не пытаться читать книги по WarCraft.

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

ОЦЕНКА МФ **6**

Дмитрий Злотницкий

ПОСЛЕДНЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ЭЛЕЙН КАННИНГЕМ. КРЫЛЬЯ ВОРОНА
ELAINE CUNNINGHAM. WINDWALKER

Роман ● Перевод: *Е. Ластовцева* **● Обложка:** *Т. Локвуд* **● Издательство:** *ИЦ «Максима», 2006* **● 416 стр. ● 5000 экз. ● Жанр:** *Приключенческое фэнтези* **● Источник:** *Настольная ролевая игра Dungeons & Dragons* **● Продолжение книг «Дочь дроу» и «Паутина»**

Окончив роман «Паутина», Элейн Каннингем покинула полюбившихся поклонникам «Забытых королевств» Фиодора и Лириэль на долгие семь лет. Но просьбы фэнов оказались услышанными, и долгожданное продолжение все-таки увидело свет.

Похоже, сама писательница не очень хотела писать эту книгу, что и сказалось на результате. Очень сильно изменились и стиль повествования, и главные герои. Нередко история кажется надуманной и совершенно бездушной. И кульминационный момент всей трилогии — при всей своей трагичности — выглядит скорее способом избавиться от необходимости писать новые продолжения.

Роман написан качественно, интересно и все сильные стороны Каннингем при ней... Но вот того неуловимого, что делает книгу затягивающей, нет. Видимо, пойдя по стопам Сальваторе, Каннингем слишком далеко зашла и работала над продолжением по уже только по инерции. В сюжетном же плане окончание истории можно назвать неплохим. Даже хорошо, что какие-либо новые истории о Лириэль вряд ли увидят свет.

Итог: хорошо, но могло быть и куда лучше. Особенно если судить по другим романам Элейн, в которых она выкладывается по полной программе.

ОЦЕНКА **6**

Дмитрий Злотницкий

ВОЙТИ В ТУ ЖЕ ВОДУ?..

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ. ОДИНОКИЙ ЭЛЬФ
ROBERT SALVATORE. THE LONE DROW

Роман ● Перевод: *Е. Фурсикова* **● Обложка:** *Т. Локвуд* **● Издательство:** *ИЦ «Максима», 2006* **● 448 стр. ● 20000 экз. ● Жанр:** *Приключенческое фэнтези* **● Источник:** *Настольная ролевая игра Dungeons & Dragons* **● Продолжение книги «Тысяча орков»**

Все знакомые с **D&D** и подобными ролевыми играми, — в курсе, что с ростом уровня героев увеличивается и мощь противников. Начав с орков и гоблинов, персонажи рано или поздно переходят к истреблению драконов или темных эльфов.

Сальваторе решил соригинальничать и напустил на давно заматеревших Дзирта и компанию толпу орков, которые уж если чем и берут, то количеством. Чтобы опыт не давался наших хлопцам совсем уж даром, писатель разделил друзей, и дроу вынужден сражаться в одиночку.

Такой подход автора отчасти понятен: он пытается второй раз провести Дзирта через те же испытания, с которыми он столкнулся, едва выйдя на поверхность: одиночество, моральные метания и враги, с которыми необходимо сражаться, вокруг. Пожалуй, попытка, окажись она полностью удачной, действительно могла бы придать циклу второе дыхание. Но никаких неожиданных поворотов сюжета в романе вы не найдете, а изменения в сложившихся характерах персонажей если и есть, то едва заметны. И уж в любом случае недостаточны, чтобы превратить простой сиквел в достойное продолжение.

Итог: продолжение бесконечной истории — исключительно для фанатов.

ОЦЕНКА **5**

Дмитрий Злотницкий

ДИКИЙ, ДИКИЙ СЕВЕР

АНДРЕЙ ПОСНЯКОВ
СЫН ЯРЛА

Роман ● Обложка: *П. Борозенц* **● Издательство:** *«Крылов», 2005* **● Серия:** *«Историческая авантюра»* **● 352 стр. ● 12000 экз. ● Жанр:** *Историческое фэнтези*

«Сын Ярла» открывает новый цикл Андрея Посняка «Вещий Князь». Девятый век, викинги. Сигурд ярл стареет, и скоро его должен будет сменить новый, молодой вождь из числа самых достойных учеников Эгиля Спокойного На Веслах. Но как раз в это время с далеких островов прибывают загадочные друиды, жаждущие восстановить культ своих темных богов. Бессильные сделать это в крещеной Ирландии, они перебираются в северную Норвегию, где проводят ужасающие ритуалы, отголоски которых докатятся сквозь пучины времен и до наших дней. Вместе с суровыми жителями севера, закаленными зимой, морем и ветром, в битву вступает рок-музыкант Игорь Акимцев, чья душа мистическим образом связана с судьбой молодого викинга.

Манера изложения стилизована под саги и устные сказания: текст изобилует восклицаниями и авторскими комментариями. К сожалению, не всегда обороты речи даются писателю легко, а порой выглядят и вовсе аляповато. Да и общая вычурность стиля несколько утомляет — особенно ближе к концу книги.

Итог: роман будет интересен тем читателям, кому близка атмосфера жизни суровых северных воинов и кого не смутят особенности авторской манеры излагать текст.

ОЦЕНКА **6**

Александр Иванов

КАПИТАН БЛАД НА НОВЫЙ ЛАД

АЛЕКСЕЙ ВОЛКОВ
ФЛАГ КОМАНДОРА

Роман ● **Обложка:** *О. Юдин, О. Юдина* ● **Издательство:** *«Крылов», 2006* ● **Серия:** *«Историческая авантюра»* ● **384 стр.** ● **10000 экз.** ● **Жанр:** *Хроноопера, приключения* ● **Продолжение романа «Командор»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Рафаэль Сабатини «Одиссея капитана Блада», «Хроники капитана Блада»
- отчасти — компьютерная игра «Корсары»

Считанные единицы остались в живых из восьми сотен экипажа и пассажиров лайнера «Некрасов», с помощью весьма странного урагана перенесенного автором на три века в прошлое — да не куда-нибудь, а прямиком в кишащие пиратами воды Карибского моря.

ЦИТАТЫ
- «Мои орлы горят желанием сровнять Бриджтаун с землей. Как перед тем сровняли Порт-Ройал с морем» (Серега Кабанов, он же Командор Санглиер — губернатору Бриджтауна).
- Все вокруг заволок пороховой дым. Сквозь него можно было разглядеть лишь верхушки мачт бригантины. Британский флаг на ней опал, а на освободившееся место взвился другой, черный, с изображенной на нем улыбающейся кабаньей головой.

И если первый роман цикла (рецензию на него читайте в прошлом номере «МФ») посвящен был целиком и полностью проблеме спасения и выживания, то теперь перед героями встает вопрос: а что же дальше? Чем заработать на жизнь, наконец, какую страну выбрать для жизни? Военный костяк группы тянет в Россию, где начинается эра петровских реформ; бизнесмены предпочли бы более спокойные места. Но в любом случае, для того, чтобы отправиться в путь через Атлантику, нужны, кроме корабля, экипаж и деньги, а где их взять?

Если же учесть, какая слава идет по всему карибскому архипелагу о невероятном побеге Командора и его друзей с плантаций Барбадоса, удивительно ли, что самым простым способом обеспечить свое будущее в итоге признано пиратство? Да еще и губернатор Французского Гаити любезно предложил корсарский патент...

И вот набран бравый экипаж, угнанная при побеге бригантина оснащена кое-какими неведомыми в 17 веке нововведениями — и трепещите, враги! Скоро о невероятной удаче Командора Санглиера пойдут легенды, а читателю останется только откашливаться от плывущего со страниц порохового дыма и считать пиастры, дублоны и прочие тугрики.

Итог: о незабвенном капитане Бладе напоминают не только маршруты лихих

рейдов Командора и обстоятельства его «операций», но и многие повороты сюжета. Правда, в данном случае дочь губернатора Ямайки не собирается изнывать от любви к презренному флибустьеру, безропотно сидя на берегу...

СЮЖЕТ	5
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	5
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **6**

Алла Гореликова

ОСТРОУХИЕ, ДОЛГОЖИВУЩИЕ ЛЮДИ

ПОЛ ТОМПСОН И ТОНЬЯ КУК. ПЕРВОРОЖДЕННЫЙ
PAUL THOMPSON AND TONYA COOK. FIRSTBORN

Роман ● **Перевод:** *О. Ратникова* ● **Обложка:** *Дж. Бром* ● **Издательство:** *ИЦ «Максима», 2005* ● **448 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Героическое фэнтези* ● **Источник:** *Настольная ролевая игра Dungeons & Dragons* ● **Первый роман трилогии «Эльфийские нации»**

МФ НАША ОБЛОЖКА

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Ричард Кнаак «Ночь крови»

В большинстве фэнтезийных миров эльфы — раса, величие которой осталось в далеком прошлом. Так и на Кринне: к началу действия «Хроник» («Демисезонных драконов») эльфийские государства Ансалона представляют собой лишь разобщенные бледные тени былого могущества.

Роман «Перворожденный» возвращает нас в далекое прошлое, когда эльфийская государственность была еще более-менее сильна. Впрочем, раздираемая внутренними проблемами и внешними конфликтами страна, во главе которой стоят склочные и недальновидные правители, едва ли может с полным правом называться сильной. Сильванести до боли напоминает Россию лихих времен: разговоров и усилий море, а толку — чуть. То, что на государство постоянно и со всех сторон нападают, а столица заполнена беженцами, волнует всех, но никто ничего не может поделать.

ЦИТАТА
«Полуэльфы ненавидят Сильванести, потому что в наших жилах течет чистая кровь, а они, подобно людям, неуклюжи и тленны» (Ситэл).

Если авторы хотели показать, что эльфы мало чем отличаются от людей, и посмеяться над остроухими, то им это удалось. Жители Сильванести в большинстве своем — снобы, ханжи и гордецы, причем предмет их гордости — надуманная «избранность» эльфийского народа, а не конкретные достижения. Надменность и пренебрежение перворожденных к остальным расам и полукровкам заставляет их выглядит еще глупее.

Вторая линия романа, рассказывающая историю изгнанного принца Кит-Канана, достаточно стандартна. Энергичный принц попадает в новые для него условия, начинает учиться жить в лесу, обретает новые навыки, находит любовь и защищает от врагов свой маленький мирок. Он переживает личные трагедии, а затем под давлением ответственности возвращается в родное государство, чтобы помочь в борьбе с недругами. Его история банальна и большого интереса не представляет.

Итог: излишне говорить о том, что отношение к «Саге о Копье» данного опуса номинально. Кроме пары географических названий да имен собственных, в «Перворожденном» не осталось ни духа, ни лихих приключений от книг Уэйс и Хикмэна.

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

ОЦЕНКА МФ **6**

Дмитрий Злотницкий

В кольце обратного времени

СЕРГЕЙ СНЕГОВ
ЛЮДИ КАК БОГИ

Роман • **Издательство:** *«Амфора», 2006* • **Серия:** *«Сергей Снегов»* • **862 стр.** • **3000 экз.** • **Жанр:** *Космическая опера*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Эдмонд Гамильтон «Битва за звезды»
- Эдвард Эльмар «Док» Смит «Галактический патруль»

Сегодня, когда на всех книжных лотках правит бал «космическая опера» (как импортная, так и отечественного разлива), трилогия Сергея Снегова воспринимается совершенно иначе, чем в семидесятых. А жаль. Немалой смелостью надо было обладать советскому фантасту, чтобы взяться за столь «подозрительный» жанр. Космическая опера всегда считалась в СССР направлением маргинальным, сомнительным и классово чуждым. Ведь классиками марксизма-ленинизма давно было постулировано: высший разум обязан оставаться гуманным, это одна из главных его определяющих черт. Только представители высокоразвитой цивилизации, построившие коммунизм и добившиеся всеобщего равенства, способны пересечь космическое пространство. Следовательно, звездные войны простонапросто невозможны: с какой стати враждовать представителям двух цивилизаций, давным-давно создавших совершенное общество?..

Сергей Александрович Снегов, одаренный физик, годами ковавший сверхоружие Страны Советов, чихать хотел на эти выкладки. Зловреды-разрушители, космические враги человечества, в его книге зловредны по определению — так уж сложилась судьба этой цивилизации, добровольно взявшейся олицетворять силы хаоса. Однако философски обоснованное стремление к разрушению не мешает им в мгновение ока преодолевать огромные расстояния, искажать метрику пространства, создавать мощнейшие биокомпьютеры и всячески демонстрировать техническое превосходство над людьми — пусть локальное, но подавляющее. Да и сами земляне, вторгшиеся в чужие владения под командованием бравого адмирала Эли Гамазина, то и дело забывают об абстрактном гуманизме и начинают косить супостатов, всех этих «головоглазов» с «невидимками», направо и налево, только брызги летят. На страницах романа Снегова происходят битвы, масштабности которых позавидовал бы сам «разрушитель планет» Эдмонд Гамильтон: вещество тут запросто превращается в пространство, произвольно меняется гравитация, силовые поля становятся грозным оружием... Однако фантастичнее всего выглядит третья часть романа, «Кольцо обратного времени». Если в ходе войны с Разрушителями испытанию на прочность подвергались лишь пространство и материя, то в заключительной части эпопеи оружием в руках таинственных рамиров, удалившихся в ядро галактики, становится само время. Да и цели очередной сверхцивилизации, с которой довелось столкнуться землянам, гораздо загадочнее, чем у гармонических галактов или одержимых жаждой разрушения «зловредов».

Один момент резко отличает эпопею Сергея Снегова от классической англо-американской «космической оперы» тридцатых-пятидесятых годов. Даже самая страшная война в его книге заканчивается не поголовным истреблением одной из сторон (или, скажем, обращением в рабство), а неизбежным объединением, братанием вопреки всем расовым и культурным различиям. То, что ныне принято именовать «политкорректностью», Сергей Александрович привнес в свою книгу еще сорок лет назад, когда о таком термине слыхом не слыхивали, — и над идеалами героев этого романа совсем не хочется иронизировать. Слишком уж искренен писатель, прошедший огонь, воду и медные трубы...

Итог: даже сегодня от трилогии «Люди как боги» захватывает дух. Грандиозные звездные битвы, кошмарные и удивительные инопланетяне, временные парадоксы и пространственные аномалии — всего этого в современной фантастике хоть отбавляй. Но заслуга Сергея Снегова уже в том, что он был первым. За это можно простить все: и громоздкий сюжет, и тяжеловесный слог, и назидательность повествования. Без трилогии «Люди как боги» советская фантастика стала бы куда беднее — а, следовательно, заметно обеднела бы и палитра современных отечественных фантастов.

КЛАССИКА 1977 год

Об авторе

Сергей Снегов (1910—1994) родился в Одессе. Получив физическое образование, переехал в Ленинград, где работал инженером на заводе «Пирометр». С 1936 по 1957 находился в заключении и работал в различных научно-исследовательских учреждениях тюремного режима. После освобождения жил в Калининграде. В литературе дебютировал довольно поздно. Первое опубликованное произведение — реалистический роман «В полярной ночи» (1957), напечатанный в журнале «Новый мир». К фантастике обратился в 1964 году (повесть «Тридцать два обличия профессора Крена»). Помимо романа «Люди как боги», ставшего главным его произведением, перу Снегова принадлежит более дюжины больших НФ-повестей и рассказов («Посол без верительных грамот», «Экспедиция в иномир», «Хрононавигаторы»), а также масштабная антиутопия «Диктатор».

ЦИТАТА

...Когда восемнадцать кораблей врага, еще не войдя в сферу своего прицельного удара, оказались в зоне нашего действия, Леонид и Аллан разом пустили в ход аннигиляторы. Пока это были еще рейсовые, а не боевые аннигиляторы, они лишь уничтожали пространство, врагу могло показаться, что мы сами ринулись на сближение. Но они сразу увидели, что сближаются с нами не в одном, а во всех направлениях. Четыре из восемнадцати звездолетов противника, захваченные конусами исчезающего пространства, быстро оторвались от своих, их всасывало к нам, они полностью потеряли управление. И то, что увидели мы, и что, несомненно, увидали оставшиеся в живых враги, было грандиозно. Теперь они познали размер человеческого могущества.

В звездном небе ослепительно вспыхнули четыре багровых солнца и тут же погасли, образовав туманные облака. Облака крутились, рассеивались, становились невидимыми — мировая пустота обогатилась четырьмя новыми провалами, зловещие крейсеры стали новыми километрами, просто километрами, не газом, не молекулами, не атомами — одной лишенной телесного содержания протяженностью, миллионами километров пустого «ничто»!

Присутствуют

- взрывающиеся планеты
- сворачивающееся пространство
- вывернутое наизнанку время

Отсутствуют

- социальный конфликт
- политический подтекст
- религиозные мотивы

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	9

ОЦЕНКА МФ **8**

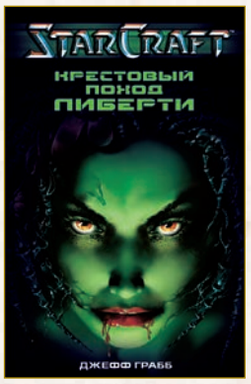
Василий Владимирский

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
Лоис Макмастер Буджолд	Комарра	«АСТ», 2006	«Библиотека фантастики»	Космическая опера	Романы «Комарра», «Гражданская кампания», «Дипломатическая неприкосновенность»
Джефф Грабб	Крестовый поход Либерти	«Азбука-классика», 2006	StarCraft	Космическая фантастика, новеллизация компьютерной игры	StarCraft, часть 1
Филип Дик	Симулякры. Кланы Альфанской луны	«Амфора», 2006	«Миры Филипа Дика»	Научная фантастика	
Майкл Крайтон	Затерянный мир	«Амфора», 2006	«Майкл Крайтон»	Научная фантастика, триллер	«Парк Юрского периода», часть 2
Дин Кунц	Предсказание	«Эксмо», 2006	«Дин Кунц. Коллекция»	Мистика, ужасы	
Чарльз де Линт	Загадка поющих камней	«Азбука-классика», 2006	«Городские легенды»	Магический реализм, мистика	
Фиона Макинтош	Предательство	«АСТ», 2006	«Век дракона»	Героическое фэнтези	Trinity, часть 1
Энн Маккефри, Маргарет Болл	Наследница единорогов. Поиски Акорны	«Эксмо», 2006	«Хроники Перна»	Фантастика	«Акорна», части 1 и 2
Ансельм Одли	Еретики Аквасильвы. Инквизиция	«АСТ», 2006	«Золотая серия фэнтези»	Технофэнтези	«Аквасильва», части 1 и 2
Джон Пил	Книга имен	«Астрель», 2006	«АСТ-Юниор»	Подростковое фэнтези	«Диадема», часть 1
Роберт Рэнкин	Танцы с саквояжем вуду	«АСТ», 2006	«Век дракона»	Технофэнтези, юмористическая фантастика	
Роберт Сальваторе	Два меча	ИЦ «Максима», 2006	«Забытые королевства»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	«Темный эльф», часть 17 («Клинки охотника», часть 3)
Том Холт	Переносная дверь	«АСТ», 2006	«Век дракона»	Юмористическая фантастика	



РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
	Городская фэнтези-2006	«Эксмо», 2006	«Русская фантастика»	Сборник городского фэнтези	
Михаил Ахманов	Заклинатель джиннов	«Лениздат», «Ленинград», 2006	«Боевая фантастика»	Героическая фантастика	
Юрий Брайдер, Николай Чадович	Особый отдел и око дьявола	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Фантастика, мистика	«Особый отдел», часть 3
Сергей Вольнов	Звездный меч	«Лениздат», «Ленинград», 2006	«Боевая фантастика»	Космическое фэнтези	«Звездный меч», часть 2
Дмитрий Воронин	Арена	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Боевая фантастика	
Шимун Врочек	Сержанту никто не звонит	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Авторский сборник фантастики	
Юрий Гаврюченков	Сокровища ас-Сабаха	«Крылов», 2006	«Остров сокровищ»	«Археологическая» фантастика	«Кладоискатель», часть 1
Ольга Григорьева	Колдун. Берсерк	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Историческая фантастика	Отдельные романы
Ольга Григорьева	Стая. Набег	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Историческая фантастика	Отдельные романы
Макс Далин	Лунный бархат	«Крылов», 2006	«Мир фэнтези»	Городское «вампирское» фэнтези	
Елизавета Дворецкая	Стоячие камни	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Скандинавское фэнтези	«Корабль во фьорде», часть 1
Елизавета Дворецкая	Спящее золото	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Скандинавское фэнтези	«Корабль во фьорде», часть 2
Максим Димов	Трон	«Крылов», 2006	«Мир фэнтези»	Детективное фэнтези	
Марина и Сергей Дяченко	Алена и Аспирин	«Эксмо», 2006	«Стрела Времени: фантастика — альтернативная история»	Фэнтези	
Валерий Елманов	Княжья доля	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Хроноопера, альтернативная история	«Обреченный век», часть 1
Валерий Елманов	Крест и посох	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Хроноопера, альтернативная история	«Обреченный век», часть 2
Сергей Зайцев, Борис Завгородний	Рось квадратная, изначальная	Армада: «Издательство Альфа-книга, 2006		Ироническая фантастика	
Роман Злотников	Герцог Арвендейл	Армада: «Издательство Альфа-книга, 2006	«Магия фэнтези»	Героическое фэнтези	Продолжение книги «Арвендейл»
Роман Злотников, Антон Краснов	Леннар. Книга Бездн	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	Продолжение книги «Леннар. Сквозь Тьму и... Тьму»
Александр Зорич	Боевая машина любви	«АСТ», 2006	«Заклятые миры»	Приключенческое фэнтези	«Свод равновесия», часть 3
Дмитрий Казаков	Схватка призраков	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Эдуард Катлас	Честь твоего врага	Армада: «Издательство Альфа-книга, 2006	«Магия фэнтези»	Приключенческое фэнтези	Продолжение книги «Девятая крепость»
Алекс Кош	Огненный Патруль	Армада: «Издательство Альфа-книга, 2006	«Магия фэнтези»	Детективное фэнтези	Продолжение книги «Огненный факультет»
Андрей Ливадный	Киберпространство	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Героическая фантастика	
Александр Логачев	Клинки Ямато	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Хроноопера, историческая фантастика	«Белый дракон», часть 2
Владимир Лосев	Звездный разведчик	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Сергей Лукьяненко	Лабиринт отражений	«АСТ», 2006	«Сергей Лукьяненко»	Киберпанк	Первая часть цикла
Сергей Лукьяненко, Юлий Буркин	Азирис Нуна, или Сегодня, мама!	«АСТ», 2006		Детская фантастика	
Александр Мазин	Империя превыше всего	«АСТ», 2006	«Библиотека фантастики»	Хроноопера, остросюжетная фантастика	Романы «Римский Орел», «Варвары», «Цена империи»
Дмитрий Мансуров	Семь дней Мартина	Армада: «Издательство Альфа-книга, 2006		Ироническая фантастика	
Александр Марков	Сотри все метки	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Космоопера	
Андрей Мартьянов	Стоя на краю	«Лениздат», «Ленинград», 2006	«Боевая фантастика»	Героическая фантастика	«Войти в бездну», часть 3
Руслан Мельников	Крестовый дранг. Рыцари Рейха	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Хроноопера	Продолжение книг «Тевтонский крест» и «Тайный рыцарь»
Сергей Мусаниф	Гвардия	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Сергей Мусаниф	О людях и бегемотах	Армада: «Издательство Альфа-книга, 2006		Ироническая фантастика	
Илья Новак	Demo-сфера	«Форум», 2006	«Другая строна»	Киберпанк	
Генри Лайон Олди, Андрей Валентинов	Тирмен	«Эксмо», 2006	«Триумвират»	Фантастическая эпопея	
Алекс Орлов	Ловушка для змей	«Эксмо», 2006	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	«Тени войны», часть 15
Сергей Панарин	Тамбовский квартет	«Крылов», 2006	«Библиотека «Мужского клуба»	Юмористическая фантастика	
Алексей Пехов	Искатели ветра	Армада: «Издательство Альфа-книга, 2006	«Магия фэнтези»	Приключенческое фэнтези	«Цикл ветра и искр», часть 1
Сергей Платов	Посол Вон!	Армада: «Издательство Альфа-книга, 2006		Ироническое славянское фэнтези	Продолжение книги «Дружина особого назначения»
Андрей Плеханов	Лесные твари	«Эксмо», 2006	«Русская фантастика»	Остросюжетная фантастика	Сериал о Демиде Коробове и Мигеле Гомесе
Александр Романовский	Высшая лига убийц	«Лениздат», «Ленинград», 2006	«Боевая фантастика»	Остросюжетная космическая фантастика	
Михаил Русанов-Ливенцов	Лад Посадский и компания	«Крылов», 2006	«Мир фэнтези»	Приключенческая фантастика	
Глеб Соколов	Вуду: тьма за зеркалом	«Корпорация «Сомбра», 2006		Мистика	
Екатерина Федорова	Леди-рыцарь	Армада: «Издательство Альфа-книга, 2006		Ироническое фэнтези	Романы «Леди-рыцарь», «Милорд и сэр», «Возвращение милорда»
Евгений Филимонов	Время льда и огня	«Крылов», 2006	«Фантастическая авантюра»	Остросюжетная фантастика	

Сергей Лобов

ПОИСКИ ЛАКСИАНСКОГО КЛЮЧА

МЕЛАНХОЛИЧЕСКИЕ СТРАНСТВИЯ РОБЕРТА ШЕКЛИ

Ему оставалось лишь одно — бежать. В космосе хватало места для тех, кто не прижился на Земле.

Роберт Шекли, «Проблема туземцев»

Великих фантастов много, но если попробовать навскидку назвать самых-самых, то одним из первых придет на ум имя Роберта Шекли. Когда мы успели подружиться с ним? Сложно припомнить. Кажется, он был с нами всегда. Его искрящийся заводной юмор, знакомый еще по потертым советским книжкам, его фантазия и жизнелюбие так зажигали нас, что за всем этим мы часто не замечали лица самого автора и его улыбку...

Впрочем, эту улыбку нельзя назвать радостной. Скорее, напротив. В одном из рассказов Шекли мы попадаем на планету, целиком заваленную серым веществом под названием тангриз. Производят его древние машины, отключить которые можно лишь с помощью некоего *Лаксианского ключа*. Но в том-то и беда, что никто этого ключа отродясь не видел. А ведь стоит его найти — и планету ждет новая жизнь.

Эту метафору можно применить к жизни и творчеству самого Шекли. Размышляя над земными проблемами, он пытался найти свой Лаксианский ключ. Не получилось: то ли ключа не существует, то ли найти его невозможно. В этом заключается основной парадокс мироощущения Шекли. Поэтому так мало веселого в его улыбке.

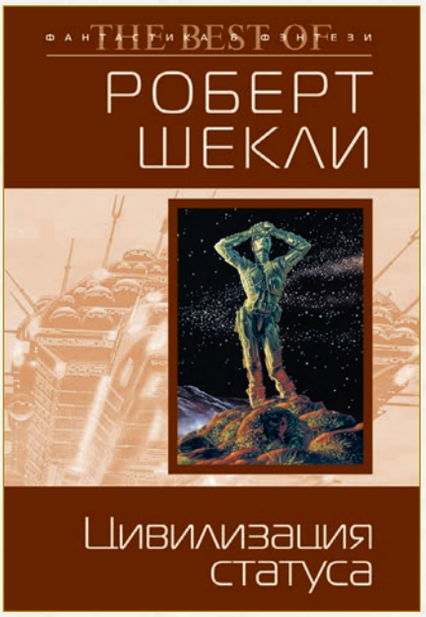
Ключ есть, но его нет. Удивительно, не правда ли?

Бремя человека

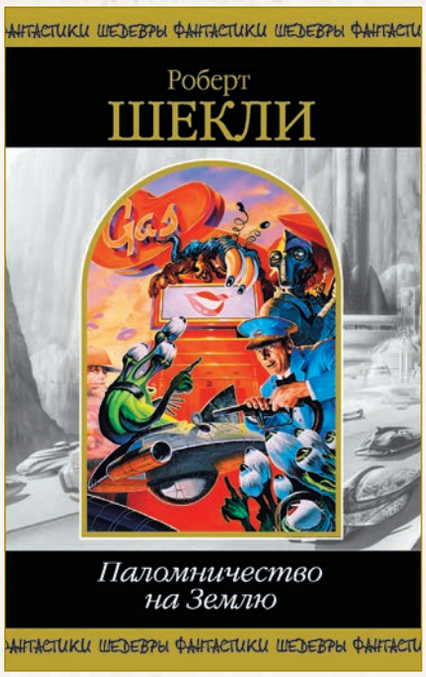
Роберт Шекли (1928—2005) родился в Нью-Йорке. С детства «заболел» фантастикой, мечтал стать писателем. Окончив школу, Роберт пытается найти свое место в жизни и в итоге попадает в армию, где редактирует полковую газету и играет на гитаре в военном ансамбле. После завершения службы Шекли получает техническое и искусствоведческое образование, что расширяет его кругозор и позволяет всерьез задуматься о писательской карьере. С 1952 он начинает активно публиковаться в популярном журнале *Galaxy*. Так начинается его литературная слава.

Особую популярность Шекли обрел в нашей стране. Он оказался одним из немногих американских авторов, кого в советское время активно переводили и издавали. Связано это с тем, что, будучи гражданином США, Шекли органически не мог переварить окружающую его американскую действительность. Его произведения — в первую очередь реакция на современность и на ее тенденции. Творчество Шекли очень рефлексивно. Это не отстраненные фантазии Азимова и не разложенные по полочкам политические доктрины Гаррисона — это именно размышления. Шекли не склонен делать выводы, обычно он отдает их на откуп читателю, причем читателю думающему. Произведения автора, как и его личность, очень неординарны. Никогда не знаешь, какой сюрприз он для тебя приготовил. Писатель обожает неожиданные сюжетные ходы, розыгрыши и головоломки — когда даже очень умный читатель от удивления уронит очки и захлопает глазами.

В творческой папке Шекли немало повестей и романов, но, по признанию самого писателя, наибольшее удовольствие получал он от работы над рассказами. Именно многочисленные рассказы принесли Шекли всемирную славу, поставив его имя в ряд величайших мастеров малой формы. Пожалуй, не найдется на свете читателя, которого оставили бы равнодушным эти маленькие шедевры Шекли. Темы, волнующие писателя, актуальны по сей день. Он подает их в своей фирменной манере — непринужденной и легкой, сдабривая великолепной порцией юмора. Рассказы эти можно было бы назвать юмористической фантастикой, но юмор их подобен щекотке: на поверку оказывается, что то, над чем мы так весело хохочем, вовсе не смешно, а иногда так просто страшно. Можно было бы назвать это сатирой, но не заметно, чтобы писатель кого-либо разоблачал или высмеивал. Это не юмор и не сатира — это Шекли, ни на кого не похожий и ни с кем не сравнимый.



Герои большинства произведений Шекли — люди, так или иначе недовольные своей ролью в этом мире. То ли у них не хватает личных качеств, чтобы понять и принять окружающую действительность, то ли сама действительность оказывается к ним жестока. Будущее в его рассказах обычно имеет своим истоком современную западную цивилизацию, основные принципы существования которой доведены до гротескного абсолюта. Земля — невыносимый шум и суета больших городов, которые задыхаются от пе-



реизбытка жителей-трутней, убивающих время в погоне за низкопробными развлечениями. Все продается и все покупается. У вас комплекс неполноценности? Вы жаждете подвигов? Не беда! Заплатите — и вы «здесь и сейчас» почувствуете вкус лихих приключений («*Похмелье*»)! Вам нужна настоящая любовь? В наше время нет ничего невозможного! Платите и наслаждайтесь! («*Паломничество на Землю*», «*Рыцарь в серой фланели*»)

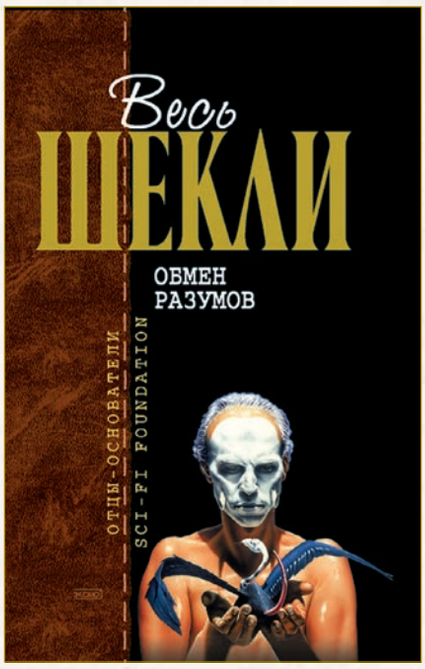
Нет, мир, в котором даже самые сокровенные чувства можно выразить в денежном эквиваленте, — этот мир не для Шекли. Поэтому-то его герои бегут с Земли, бегут без оглядки и сожаления. В этом плане особенно показателен рассказ «*Наконец-то один*», где писателю удается создать запоминающийся и сильный образ человека, ищущего спасения и от людей, и от цивилизации, — и находящего приют на маленьком, затерянном в космосе астероиде. Шекли любит посылать своих героев на астероиды, он показывает, что даже там человек может быть счастлив, если жизнь его одухотворена каким-нибудь смыслом («*На берегу спокойных вод*», «*Бремя человека*»).

Космос — место действия множества произведений писателя. Как его герои оказываются в космосе? По-разному: одни по собственной воле, другие по принуждению или влекомые силой обстоятельств. Большинство рассказов, действие которых происходит вдали от Земли, начинаются похоже: на какую-нибудь планету, как гром среди ясного неба, сваливается космический корабль, после чего отважные путешественники вступают во взаимоотношения с местным населением, как правило, туземным. Впрочем, стандартная завязка служит для Шекли лишь поводом к самым неожиданным поворотам сюжета. Порой он сам не прочь весело посмеяться над стереотипностью мышления, как, например, это происходит в необычайно остроумных рассказах «*Проблема туземцев*» и «*Вымогатель*». Часто иные миры не поддаются земной логике, обычаи далеких планет оказываются настолько непостижимо-абсурдными, что не всегда понимаешь, то ли писатель из чистого озорства умело играет на читательских нервах, то ли за всем этим стоят какие-то реальные ассоциации («*Чудовища*», «*Жертва из космоса*»). У Шекли бывает и так, и эдак. И даже если не всегда догадываешься, о чем идет речь, — все равно получаешь огромное удовольствие и от бьющей ключом писательской фантазии, и от неподражаемого юмора — неотъемлемой части практически любого произведения Шекли.

Шекли по природе своей романтик, и большинство его героев тоже романтики. В железном и рациональном мире будущего они пытаются найти что-то светлое и особенное, правда, обычно выходит либо недоразумение, либо разочарование. Ценности и убеждения человека далеко не всегда выдерживают проверку космосом. Казалось бы, сильная любовь неожиданно оборачивается собственной пародией («*Язык любви*»), а мечта об идеальном обществе — женоненавистничеством («*Билет на планету Транай*»). Шекли не верит в утопии, но верит в идеальную любовь, поискам которой посвящено так много его фантастических историй.

Авантюристы поневоле

Большой популярностью у читателей пользуется цикл из семи рассказов, посвященных работе Межпланетной очистительной службы «Асс», весь персонал которой состоит из двух бизнесменов-авантюристов — Арнольда и Грегора. Характеры героев нарисованы очень живо, хотя, в принципе, они ничем не отличаются от нас с вами: у них типичные человеческие недостатки и типичное стремление заработать побольше денег. В этом-то и заключается основная привлекательность цикла: реальные, знакомые в повседневной жизни типажи, их дела и заботы — в великолепном фантастико-космическом антураже. Служба «Асс» возложила на себя (разумеется, не безвозмездно) тяжелую и святую миссию по адаптации капризных планет к проживанию на них человека. Развлекая читателя приключениями героев, кормя его отборными шутками, Шекли мимоходом решает еще несколько задач: он то пытается напугать нас, взывая к запрятанным в подсознание детским страхам («*Призрак V*»), то предлагает задуматься о насущных общечеловеческих проблемах — милитаризме («*Мятеж шлюпки*») или ошибках техногенного развития цивилизации («*Лаксианский ключ*»). Впрочем, все эти проблемы подаются писателем



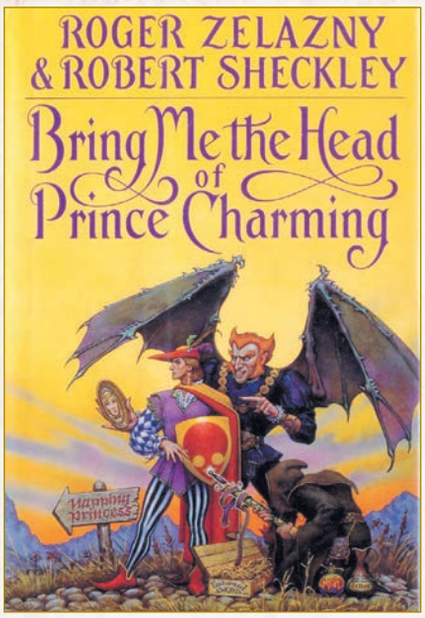
Фантастика Роберта Шекли

Трилогия «Жертва»
- Десятая жертва (The 10th Victim, 1965)
- Первая жертва (Victim Prime, 1987)
- Охотник-жертва (Hunter/Victim, 1988)

Трилогия о рыжем демоне (в соавторстве с Р. Желязны)
- Принеси мне голову прекрасного принца (Bring Me the Head of Prince Charming, 1991)
- Коль с Фаустом тебе не повезло (If at Faust You Don't Succeed, 1993)
- Театр одного демона (A Farce to Be Reckoned With, 1995)

Координаты чудес
- Координаты чудес (Dimensions of Miracles, 1968)
- Новое путешествие в Координаты чудес (Dimension of Miracles Revisited, 1998)

Отдельные романы и повести
- Корпорация «Бессмертие» (Immortality Inc., 1958)
- Цивилизация статуса (The Status Civilization, 1960)
- Хождение Джоэниса (The Journey of Joenes, 1964)
- Обмен разумов (Mindswap, 1966)
- Оптимальный вариант (Options, 1975)
- Алхимический марьяж Элистера Кромптона (The Alchemical Marriage of Alastair Crompton, 1978)
- Драмокл (Dramocles: An Intergalactic Soap Opera, 1983)
- Лабиринт минотавра (Minotaur Maze, 1990)
- Майрикс (Myrx, 1990)
- Машина Шехерезада: Шесть историй (The Scheherezade Machine,1991)
- Жар чужих звезд (Alien Starswarm, 1990)
- Божий дом (Godshome, 1999)
- Великий гиньоль сюрреалистов (The Grand Guignol of the Surrealists, 2000)



тонко и ненавязчиво. Но есть исключение, причем гениальное и нехарактерное для Шекли, когда вывод и суть произведения дерзко и смело выносятся в его название, — рассказ «*Долой паразитов!*».

Игра со смертью — ведущий лейтмотив многих произведений Шекли. Мир будущего жесток, и чтобы добиться в нем чего-либо стоящего, нужно поставить на кон самое дорогое, что у тебя есть, — жизнь. Создается целая система правил, чтобы убивать и быть убитым, и смерть человека превращается в великолепное театрализованное шоу, призванное развлекать и одновременно снижать социальную напряженность («*Гонки*», «*Премия за риск*», «*Бесконечный вестерн*»). Впрочем, жизнь — это тоже игра. Чтобы играть по ее правилам, не нужно подписывать контракт: и по собственному желанию человек будет подвергать себя сотне опасностей, в смутной надежде найти золотоносную жилу и обрести счастье («*Особый старательский*»).

Двадцатый век поднял цивилизацию на новую ступень развития: впервые человек испугался собственного могущества. Он понял, что может создавать оружие, от которого содрогнется планета. Разумеется, Шекли не мог оставаться в стороне от подобной темы. Именно ему суждено было создать пронзительные до дрожи рассказы-символы, направленные против человеческой алчности и милитаризма («*Абсолютное оружие*», «*Пушка, которая не бабахает*»), именно ему принадлежат крылатые слова, которые в рассказе «*Попробуй докажи*» последний оставшийся на Земле человек высекает молотком на стене пещеры — предупреждение всем грядущим завоевателям:

«Я восстал из планетной грязи, нагой и беззащитный. Я стал изготовлять орудия труда. Я строил и разрушал, творил и уничтожал. Я создал нечто сильнее себя, и оно меня уничтожило. Мое имя Человек, и это мое последнее творение».

Впрочем, не гнушался Шекли и чисто развлекательного жанра с фэнтези-уклоном. Особенно хочется выделить произведения писателя о демонах и тому подобной потусторонней силе («*Демоны*», «*Предел желаний*»), а также его сотрудничество с Роджером Желязны («*Принеси мне голову прекрасного принца*»).

Почерк мастера

Творческая оригинальность Шекли еще заметнее проявляется в его крупных произведениях — повестях и романах. Здесь он развивает свои любимые темы и приемы, порой доводя их до немыслимых крайностей. Практически в каждом романе чувствуется одержимость автора психологией и философией. Все это выливается на страницах его книг неудержимым потоком сюрреалистического абсурда. Мир снов и подсознания — вот стихия сюрреализма. Логика снов абсурдна и непредсказуема, как и действие многих произведений Шекли, чтение которых потребует от читателя мужества и выдержки, ибо писатель будет играть с ним в игру — странную, но безумно захватывающую. Пытаясь найти логику, можно еще сильнее запутаться в лабиринте писательской фантазии, почувствовать себя еще более неуютно, чем кэрролловская Алиса на чаепитии у Болванщика.

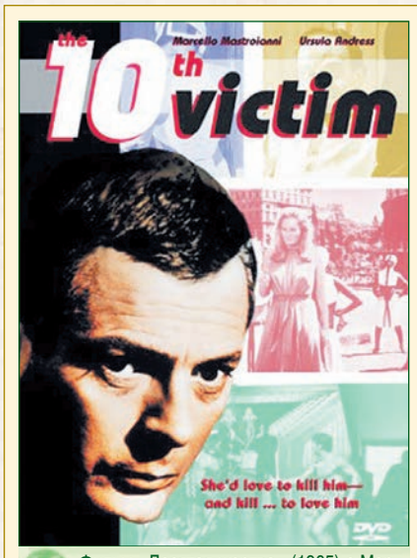
Шекли любит жонглировать человеческим разумом и телами, нередко в его произведениях раздаются невесть кому принадлежащие голоса — и тут же начинают блистать цицероновским красноречием. Запутанные, часто лишенные смысла диалоги — один из излюбленных приемов писателя. Герои по десять раз переспрашивают одно и то же, соревнуясь друг с другом в искусстве логики или в ее отсутствии. Лучший пример — роман «*Координаты чудес*» и особенно его «продолжение» «*Возвращение в координаты чудес*».

— Ой-ой! — вымолвил он наконец.
— Простите, не понял, — переспросил Посланец.
— Я сказал «ой-ой».
— О! А мне послышалось «ой».
— Нет, я сказал «ой-ой».
— Теперь понятно.
(«Координаты чудес»)

Романы Шекли тем лучше, чем больше в них действия. Впрочем, автор и сам понимал, что крупная форма — не его стихия. Яркий пример тому — роман «*Цивилизация статуса*», где яркая, динамичная завязка оборачивается неожиданной и парадоксальной концовкой — оригинальной, но вызывающей искреннее недоумение. Впрочем, для многих это будет делом вкуса. Многие романы Шекли можно смело рекомендовать ценителям хорошей остросюжетной фантастики. Написаны они живо, доходчиво и с великолепным чувством юмора. Это и его цикл про охотников и жертв, начатый романом «*Десятая жертва*», и отличная вариация на тему психологии «*Четыре стихии*», а также незаменимый справочник путешествий в чужих телах — романы «*Корпорация «Бессмертие»* и «*Обмен разумов*»...

●●●

Роберт Шекли — бесспорный классик. Жаль, что на его родине, в США, он сейчас далеко не так популярен, как раньше. Развлекательная фантастика все сильнее вытесняет с прилавков образцы жанра, призванные давать читателю богатую пищу для собственных размышлений о будущем и настоящем. Тем приятнее, что в нашей стране творчество великого писателя и большого гуманиста Роберта Шекли по-прежнему привлекает самое пристальное внимание.



Фильм «Десятая жертва» (1965) с Марчелло Мастрояни и Урсулой Андресс в главных ролях создавался параллельно с одноименным романом.

ДЕСЯТАЯ ЖЕРТВА

По улицам города бежит человек. За ним следом — вооруженный до зубов убийца. Прохожие, улыбаясь, оборачиваются им вслед. Одни подбадривают жертву, другие — преследователя. Кто-то делает ставки. Надрывается голос телевизионного комментатора: «Дамы и господа! Игра приближается к развязке! Смотрите, он его догоняет!.. ».

Да, именно такие развлечения могут ждать нас в недалеком будущем, если верить прогнозам Роберта Шекли. К теме «кровавых игрищ» писатель возвращался снова и снова. Так рассказ «*Седьмая жертва*» перерос в роман «*Десятая жертва*». В том же ключе писатель создал еще несколько остросюжетных произведений: «*Первая жертва*», «*Охотник-жертва*»... Тема охоты на человека не нова в современной фантастике, но, пожалуй, именно у Шекли она обрела наиболее совершенное воплощение. Недаром мотивы его произведений неоднократно использовались Голливудом.

Борис Невский

ОТЯГОЩЕННЫЕ СЕКСОМ

ЭРОТИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА

— А ты побольше выдумывай, — посоветовал Быков.
— Как это?
— А как в романах. «Юная марсианка закрыла глаза и потянулась ко мне полуоткрытыми устами. Я страстно и длинно обнял ее».
— «Всю», — добавил Юрковский.

А. и Б. Стругацкие, «Стажеры»

Эффектная длинноногая блондинка, паря в невесомости, грациозно стягивает скафандр... Изящная эльфийка страстно постанывает в могучих объятиях красавца-кентавра... Отвратный монстр навалился на мускулистую амазонку... Книги, фильмы, комиксы: в глазах пестрит от скудно одетых девиц или секса с роботами и инопланетянами... Фантастика «про это»? А почему бы и нет?

Невинные «золотые» годы

Авторы первой половины 20 столетия находились в плену общественных стереотипов: НФ и фэнтези считались тогда чтением для подростков. Какой там секс, помилуйте? Нельзя сказать, что фантастические герои страдали поголовной импотенцией: Тарзан, Флэш Гордон, Конан периодически ухлестывают за симпатичными дикарками, рабынями или принцессами. Однако в книгах классиков все подобные отношения заканчиваются на уровне «и жили они долго и счастливо».

Вышедший в 1919 году «Юрген», один из романов аллегорического фэнтезийного цикла «Сказание о Мануэле» американца Джеймса Брэнча Кэйбелла, объявили порнографией, а писателя привлекли к суду за пропаганду безнравственности. И хотя в конце концов он был оправдан, скандал стоил Кэйбеллу изрядных нервов и денег.

Но даже в те постные времена элементы эротики в фантастике присутствовали. Пальму первенства удерживало кино. Безумные ученые с маниакальным блеском в глазах обожали проводить опыты над связанными красотками. Инопланетные монстры и рептилии считали день потерянным зря, если им не удавалось сцапать истошно визжащую девицу. Апофеоз — гигантская обезьяна Кинг Конг с явно нездоровой тягой к минимализму в одежде.

Что до массовой литературы «золотого века» НФ, то ее стереотипами также были растрепанная девица в бронированном бикини, тискавший ее омерзительный монстр и мускулистый герой, отчаянно пытающийся освободить пленницу.

Красавицы и киномонстры.

Что он будет делать со спасенной дальше — оставалось за кулисами.

В философской антиутопии «Дивный новый мир» (1932) британца **Олдоса Хаксли** показано технократическое общество, где поощряется сексуальная распущенность, а понятия «семья» и «любовь» считаются непристойными. Но роман Хаксли был далек от поп-культуры, оказав, правда, идейное влияние на последующие поколения писателей.

И чего тебе от меня надо, козел?

Под знаменами секс-революции

Основы НФ «золотого века» ниспроверг **Филип Жозе Фармер**. В августе 1952 журнал **Startling Stories** напечатал его повесть «Влюбленные» («Грех межзвездный»), где автор изобразил тоталитарно-религиозное общество с жесткими моральными ограничениями. Секс здесь — занятие заведомо греховное. Супруги могут заниматься любовью лишь для зачатия ребенка, а «непристойности» в виде ласк и поцелуев сурово наказываются. Герой отправляется к звездам в надежде обрести чувственную свободу. Ему это удается, хотя и довольно специфическим образом...

«Это потрясающая вещь. Не потому, что является большой Литературой, а из-за невероятных последствий. Ведь другие авторы скажут — боже мой, мы и не предполагали, что в научной фантастике можно сделать нечто подобное!»

Сэмюэл Мэйнс, редактор Startling Stories

Главным «пособником» Фармера стал **Роберт Хайнлайн**, чей «Чужак в чужой стране» (1961) стал первым НФ-романом, проникшим в список общенациональных американских бестселлеров. Совпав по времени с зарождением движения хиппи, книга вызвала бурную дискуссию, а ее главный герой превратился в этакого «эротического» Мессию.

После такого успеха Хайнлайна было не остановить. Один за другим появлялись романы с довольно провокационным содержанием: «Не убоюсь я зла» — о престарелом миллионере, чей разум оказывается в теле красотки, «Уплыть за закат» — о половом взрослении героини, и, наконец, «Достаточно времени для любви». Не отставал и Фармер: «Плоть», «Дейра», «Образ зверя», «Пир потаенный»... На той же ниве отметились Брайан Олдисс, Наоми Митченсон, Сэмюэл Дилэни, Харлан Эллисон, Теодор Старджон, Курт Воннегут — в шестидесятые эротическая тема была жутко модной. Но при этом большинство серьезных фантастов ограничивались отдельными эротическими эпизодами, не пытаясь заглянуть глубже. Особняком стоит блестящий роман **Урсулы Ле Гуин** «Левая рука Тьмы», где показана андрогинная цивилизация, представители которой умеют менять пол.

Популярный мужской журнал Playboy начал регулярно печатать фантастические рассказы, выплачивая чудовищные по тем временам гонорары. Знаменитости косяком потянулись на страницы журнала.

Окончательно секс-табу были опрокинуты под напором авторов «новой волны». Майкл Муркок, Роджер Желязны, Роберт Сильверберг и другие «волнисты» считали, что фантастика должна развиваться по законам реалистической литературы. В мейнстриме ведь нет запретных тем? Почему в фантастике должно быть иначе? В семидесятые годы эротика прочно внедрилась в фантастический жанр, окончательно перестав носить характер вызова или провокации.

Большой популярностью пользуется эротико-фантастическая живопись, лидерами которой стали Борис Вальехо, Луис Ройо и Фрэнк Фразетта. Эти и другие художники не только иллюстрировали книги и комиксы, громадный успех имели их тематические альбомы, многие из которых явно напрашиваются на жесткий возрастной рейтинг.

Любовь — это фантастика!

Главная тема эротической фантастики — исследование человеческих взаимоотношений на фоне вымышленного мира. Муркок, Сильверберг, Герберт, Кард, Буджолд, Симмонс — редко кто не использовал в своем творчестве эротические элементы. Но есть и весьма экзотичные темы...

Люди и монстры

Нередко эротическая фантастика изображает межвидовой секс. Знаковым считается роман **Наоми Митченсон** «Записки женщины-космонавта» (1962), героиня которого странствует по другим планетам, занимаясь сексом с Чужаками.

Секс с инопланетянами стал популярной «фишкой» НФ. **Ларри Нивен** в цикле о Мире-Кольцо создал уникальную традицию — скрепление соглашений между инопланетянами с помощью сексуального акта. К теме полового сосуществования различных форм жизни регулярно обращается в своем творчестве **Джулия Чернеда**. Любовь побеждает различия в «Левой руке Тьмы» Ле Гуин и «Кольце мечей» Элеанор Арнасон.

Черри — робот для утех.

Человек способен полюбить робота и вступить с ним с сексуальную связь («Елена Лав» Лестера Дель Рея, «Серебряный металлический любовник» Танит Ли). Правда, никакой робот, даже созданный специально для секса, не заменит настоящей женщины (фильм «**Черри 2000**»).

Секс по расписанию

Многие фантасты задумываются над темой сексуального равенства. Для этого моделируется общество, где один из полов занимает доминирующее положение, а другой находится в социальном и сексуальном рабстве.

Отрицательную модель воинствующего матриархата нарисовали Филипп Фармер («Плоть»), Эдмунд Купер («Половой геноцид») и Дэвид Брин («Сезон славы»). В ответ первопроходец лесбийской фантастики **Джоанна Расс** с явным злорадством показала мир, где мужчины — лишь сексуальные игрушки господствующих женщин («Мужчина как женщина»). Еще одна феминистка, **Маргарет Этвуд**, в «Рассказе служанки» изображает Америку, где уже удел женщин — лишь удовлетворение грубых мужиков и деторождение. Сатирой на подобные кунштюки стал фильм Юлиуша Махульского «**Секс-миссия**», вывод которого прост: что бы ни случилось, мужчинам и женщинам никуда друг от друга не деться.

Никаких запретов!

Современное общество наслаждается невиданной ранее моральной свободой. Но не приведет ли путь освобождения от запретов к нравственной деградации и опустошению личности? Тема «свобод-

ной любви» и ее последствий привлекает пристальное внимание многих фантастов. Если хайнлайновский «Чужак в чужой стране» активно пропагандировал идею группового брака как символа свободы от условностей, то в современной НФ сексуальная раскрепощенность уже воспринимается скорее как симптом недугов общества — достаточно полистать страницы киберпанков или жутко-потрясающей «Автокатастрофы» **Джеймса Балларда**.

Голубая Луна всему виной?

Проявления однополой любви в человеческом обществе известны с незапамятных времен. Естественно, фантастика не могла обойти стороной проблемы гомосексуализма. Еще в 1953 году в рассказе «Самый затерянный мир» **Теодор Старджон** слегка затронул эту тему. Но подлинным проводником однополых отношений в фантастике стал гомосексуалист Дилэни: от незначительных элементов («Вавилон-17”, «Дальгрен») до полноценного исследования («Тритон»).

Энтони Берджесс в романе «Жаждущее семя» рисует картину перенаселенной Англии, где правительство для ограничения рождаемости искусственно подталкивает мужчин к гомосексуализму. У француза **Франсиса Бертело** выход на галактические просторы совпал для человечества с полным превращением в расу однополой любви («Черная линия Ориона»). Схож эволюционный процесс в «Бесконечной войне» **Джо Холдемана**.

Неоднократно обращались к однополым пристрастиям Джоанна Расс и Мэрион Зиммер Брэдли. Не обошли вниманием однополую любовь «шаловливые старички» Хайнлайн («Фрайди») и Фармер (трилогия о лорде Грандрите), а также Роберт Сильверберг («Книга черепов»), Мерседес Лэки («Последний Герольд-маг»), Линн Флевеллинг (Стратианский цикл), Фриц Лейбер («Странник»), Фредерик Пол («Врата»), Клайв Баркер («Имаджика»)...

Секс в стиле хай-тек

Виртуальный секс — не фантастика, он существует здесь и сейчас. Уже изобретен специальный костюм, надев который, можно заняться сексом на расстоянии. Во многих романах, близких к киберпанку, имеется упоминание или даже описание аналогичных приспособлений.

Господство виртуального секса, когда любовь подменяется комплексом заученных движений — опасная тенденция (фильмы «**Виртуальная девушка**» и «**Виртуальная страсть**»). Еще в давней новелле итальянца **Лино Альдани** «Онирофильм» изображено общество, где человечество отказалось от развития цивилизации ради вымышленных приключений (в том числе и сексуальных).

Барбарелла: такой женщине секс-машина нипочем!

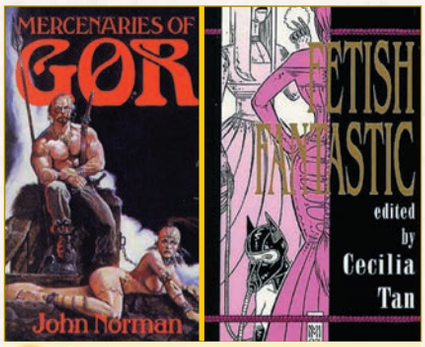
Люди могут заняться и механическим сексом. В сатирической кинокомедии Вуди Аллена «**Спящий**» изображен аппарат с говорящим названием «оргазмотрон». А суперагент **Барбарелла** в одноименном фильме, попав в руки инопланетного маньяка, подвергается пытке «машиной удовольствий» — правда, сексуальные аппетиты героини настолько велики, что бедный аппарат идет вразнос. Особо экзотичен **Норман Спинрад** — в повести «Сказка пустотных капитанов» он описал космический корабль, чей двигатель приводит в действие женский оргазм!

Эротика для экзотов

Исследование сексуальных отклонений, которым занимаются многие литераторы, не минуло и фантастику. Чаще всего дело ограничивается эпизодами. Например, у Пола Андерсона («Еутопия») герой мечтает вернуться в параллельный мир, к любимому Ники, «самому прекрасному из мальчиков». Мельком касается педофилии Стивен Кинг («Библиотечный полицейский», «Игра Джеральда», «Томминокеры») — у его героев влечение к детям чаще всего носит характер инцеста.

Инцест может быть необходимостью для сохранения человеческого рода («Дочь Лота» Уорда Мура). А иногда — лишь отображением нестандартных взглядов автора. Например, один из любимейших героев Хайнлайна Лазарус Лонг отправляется в прошлое, где завязывает интрижку с собственной матерью («Достаточно времени для любви»). Той же дорогой идет и герой романа Сильверберга «Вверх по линии».

Цикл **Джона Нормана** о планете Гор начинался как фантастика в духе Бэрроуза и Говарда. Однако личная философия писателя вкупе с желанием прославиться привели к созданию саги о мире, где могучие мужчины обожают заковывать женщин в цепи — причем подавляющему большинству прекрасных дам это доставляет огромное удовольствие. Норман с патологическим упоением описывает сцены наказания непокорных рабынь. Немудрено, что цикл уже почти 30 лет пользуется популярностью у «озабоченных» товарищей всего мира.



Ошейник и плеть — лучшие друзья девушки.

Если у Нормана садомазохизм лишь элемент авантюрного сюжета, то в книгах **Сесилии Тан** жесткая эротика — основное «блюдо». Тан — виднейший теоретик эротической фантастики, редактор многих специализированных антологий. Еще больший успех выпал на долю **Челси Шепард** — дилогия о мире Двух Лун, где садо-мазо является нормой поведения, стала американским бестселлером.

В СССР секса нет!

В советской фантастике секса точно не было. Единственный автор, кто позволял себе затрагивать темы эротики, был **Иван Ефремов** — да и то в нефантастических произведениях вроде «Таис Афинской». Ничего удивительного, что когда все запреты рухнули, тема эротики в отечественной фантастике затрагивалась крайне однобоко, на примитивном уровне. «Он вошел в нее, как нож в масло», — эту крылатую фразу из скверно переведенного зарубежного лавбургера можно смело водрузить в виде штандарта отечественной фантастической эротики.

Показательна трилогия «Огранда» **Сергея Иванова**, где безудержный, хоть и весьма коряво описанный секс является элементом некой тантрической магии. Еще более чудовищна псевдофилософская порнография **Юрия Петухова**. Один из самых последних примеров — книги **Оксаны Панкеевой**, которая, судя по всему, считает «любовь» безнадежно старомодным понятием. Поэтому ее герои либо постоянно «трахаются», как кролики, либо взахлеб говорят о «трахе» языком сексуально озабоченных подростков.

Впрочем, есть и вменяемые книги, где эротические эпизоды и ситуации выглядят вполне уместно. Так, важное место секс занимает в мире Сармонтазары **Александра Зорича**, дельные эротические эпизоды присутствуют в некоторых книгах Натальи Игнатовой, Анастасии Парфеновой, даже Сергея Лукьяненко.

●●●

Секс и эротика — одна из форм жизни общества, поэтому наличие их в фантастике закономерно. Бывает, что секс двигает сюжет, не подавляя его. Бывает и наоборот: секс становится стержнем сюжета, или даже основным содержимым произведения. Главное здесь — наличие таланта, идеи, вкуса и чувства меры.

РОСКОН-2006

Петр Тюленев

Фотографии Надежды Агеевой

Год за годом «Роскон» становится все многочисленнее и насыщеннее. 16—19 марта этого года в подмосковный пансионат «Клязьма» приехало более шести сотен гостей и участников этого конвента. Обсуждали все возможные аспекты фантастики: от традиционной литературы до аниме (с показом видеофрагментов) и компьютерных игр (семинар Александра Зорича). Снова подняли вопросы авторских прав в интернете и журнальных публикаций, показали фантастические ленты — как профессиональные («Азирис Нуна»), так и любительские («Наркоза не будет», «Отдай мою посадочную ногу»). Прошли мастер-классы ведущих отечественных фантастов, турниры по преферансу и Magic The Gathering.

Самой «вкусной» частью конвента для многих стало вручение многочисленных премий. Впрочем, новых имен со сцены не прозвучало. По итогам голосования золотых всадников получили А. Громов (роман «Феодал»), О. Дивов (повесть «У Билли есть хреновина») и Г. Л. Олди (статья «Десять искушений молодого публиканта»). Серебро ушло к авторам романа «Пентакль» (Г. Л. Олди, М. и С. Дяченко, А. Валентинов), В. Крапивину (повесть «Синий треугольник»), Д. Байкалову и А. Синицыну (обзор «Путеводитель по конвентам...»). Обладателями бронзы стали В. Крапивин (роман «Прохождение Венеры по диску Солнца»), Л. Каганов (рассказ «День сверчка») и О. Дивов (статья «Открытым текстом»). Приз в новой номинации «Сборник, альманах» получил составитель книг «Золотой век фантастики» и «Серебряный век фантастики» В. Головачев. Другая авторитарная премия, «Большой Роскон», досталась впервые приехавшему на этот конвент В. Крапивину. «Фантастом года» снова признан С. Лукьяненко.

Подробности о седьмом «Росконе» пока не разглашаются. Впрочем, многое можно предсказать уже сейчас: он пройдет под Москвой в конце зимы — начале весны 2007 и наверняка соберет еще больше любителей и профессионалов от фантастики.

Александр Громов

Владислав Крапивин

Ольга Громыко и Владимир Лещенко

Олег Дивов

Сергей Лукьяненко

Генри Лайон Олди

Дмитрий Гордевский (сильная половина А. Зорича)

Яна Боцман (прекрасная половина А. Зорича)

Ник Перумов

Василий Головачев

Сергей Дяченко

Алексей Пехов и Виталий Зыков

ДРУГИЕ КНИГИ

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

АТЛАСОВО БРЕМЯ

ДЖАНЕТ УИНТЕРСОН. БРЕМЯ
JEANETTE WINTERSON. WEIGHT

Роман ● Перевод: *А. Осипов* **● Издательство:** *«Открытый мир», 2005* **● Серия:** *«Мифы»* **● 128 стр. ● 10000 экз. ● Жанр:** *Магический реализм*

То ли стремясь повысить уровень образованности европейских читателей, то ли желая заработать «верные деньги» на«вечных темах», зарубежные издатели запустили международный проект «Мифы». Вего рамках запланированы книги известных авторов из самых разных стран. Несколько романов переведены ина русский язык. Как справился со своей задачей— переосмыслил миф оМинотавре иТезее— Виктор Пелевин, мы имели... э-э-э... счастье наблюдать в«Шлеме ужаса» («МФ» №30, февраль 2006).

Авот Уинтерсон досталась другая, не менее знаменитая история— оГеракле иАтласе. Конечно, вмоду давно уже вошло перелицовывание известных сюжетов, дескать, «нэ так всо было, савсэм нэ так». Однако Уинтерсон, ступив на проторенную дорожку, тут же совершает «попытку кбегству»: длянее переосмысление мифа— не просто изящная литературная игра.

Итог: в«Бремени» Атлас, Геракл, боги Олимпа исама Земля— актеры вэтакой вселенской драме. Местами она веселая, даже брутальная, местами— лирическая. Исочень неожиданным, *правильным* финалом. Зачто Уинтерсон особое спасибо!

Владимир Пузий

ПО СЛЕДАМ РУКОПИСЕЙ

КЭТРИН НЭВИЛЛ. МАГИЧЕСКИЙ КРУГ
KATHERINE NEVILLE. THE MAGIC CIRCLE

Роман ● Перевод санглийского: *М. Юркан* **● Издательство:** *«Эксмо», 2006* **● Серия:** *«Книга-загадка, книга-бестселлер»* **● 608 стр. ● 25000 экз. ● Жанр:** *Апокрифический роман*

Еще один громкий роман, претендующий на раскрытие древних тайн, почтил своим присутствием наши прилавки. Правда, госпожа Невилл оказалась посмелей ипоизобретательней Дэна Брауна, хотя вцелом эти авторы— одного поля ягоды.

В«Магическом круге» есть не только обязательные для жанра загадки, завязанные одновременно на древние артефакты иобширную семью главной героини, нодаже главы, действие которых разворачивается на заре нынешней эры. Вних показан весьма своеобразный взгляд писательницы на библейские события иих героев...

Невилл не концентрируется на какой-то одной сюжетной составляющей и в равной мере использует все возможности, которые открывает жанр: детектив, немного древности, щепотка различных наук и добрая порция семейной драмы — все это можно найти в романе. Вот только мистики и магии, вопреки названию, в книге нет совсем. И, тем не менее, читается она достаточно легко.

Итог: «Магический круг» прекрасно справляется сфункцией развлекательного чтива снекоторой претензией на научность.

Дмитрий Злотницкий

ЯПОНСКИЕ ТЕРРОРИСТЫ

ХАРУКИ МУРАКАМИ. ПОДЗЕМКА
HARUKI MURAKAMI. ANDAGURAUNDO

Роман ● Перевод: *А.Замилов, Ф.Тумахович* **● Издательство:** *«Эксмо», 2006* **● 591 стр. ● 60000 экз. ● Жанр:** *Документальный роман*

Терроризм— проблема, которая, ксожалению, уже затронула множество людей вАмерике, вРоссии, европейских странах. Восточные государства тоже хлебнули свое. 20 марта 1995 года фанатики секты «Аум Синрикё» распылили втокийском метрополитене ядовитый газ зарин. Этой трагедии ипосвящена новая книга Харуки Мураками. Довольно необычный ход для автора, известного романами на стыке мистики ireализма.

«Подземка» — это совокупность интервью, взятых упострадавших втеракте людей. Каждый рассказывает отом, что происходило сним, как он действовал, как вего представлении действовали остальные участники. Писатель откорректировал некоторые моменты ирасположил тексты так, что скаждым новым рассказом ужас от произошедшего становится все ярче. Как бусины на нитку, нанизываются впечатления иистории, образуя чудовищные украшения из смертей ни вчем не повинных граждан.

Итог: книга явно не для рьяных поклонников «Охоты на овец» или «Дэнс, дэнс, дэнс», однако любопытная икак «писательское расследование», икак новая грань таланта Мураками.

Иван Шелуханов

ДЕЛО О ПОКУШЕНИИ НА ИМПЕРАТОРА

ТОМ ХАРПЕР. МОЗАИКА ТЕНЕЙ
TOM HARPER. THE MOSAIC OF SHADOWS

Роман ● Перевод: *Е.Гуляева, А.Чех* **● Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2005* **● Серия:** *«Исторический детектив»* **● 400 стр. ● 12000 экз. ● Жанр:** *Исторический детектив*

Исторический детектив- жанр сложный. Попробуй придумай увлекательную интригу, которая бы естественно разворачивалась на фоне той или иной эпохи! Тем приятнее найти действительно интересную книгу этого жанра. Роман Харпера затягивает спервых же страниц— идаже неясно, чем больше: интересным сюжетом или красочно выписанным миром. Наисходе 11 столетия кстенам Константинополя приближаются крестоносцы, аза несколько недель до этого вгороде совершено покушение императора Алексея Комнина. Бывшему наемному убийце, аныне открывателю тайн Деметрию Аскиату поручают отыскать заговорщиков. Вместе сним читатель окажется втрущобах Константинополя ивлагере франков, взаброшенном имении севастократора ивимператорских покоях...

Итог: роман написан легким языком, герои, даже второстепенные, выглядят живыми, эпоха воссоздана вполне убедительно, книга хорошо переведена, снабжена картами ипримечаниями. Конечно, это не шедевр мировой литературы, однако вполне достойный внимания роман.

Владимир Пузий

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

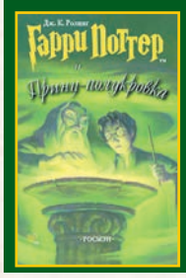
Книг внашей самой читающей вмире стране издается много. Чтобы вэтом убедиться, достаточно заглянуть враздел «Новинки издательств». Десятки авторов иназваний каждый месяц— не осилишь, даже если проглатывать вдень по книге. Чтобы ваши глаза не отплясывали чечетку при виде ломящихся книжных полок, читайте наши рекомендации. Ежемесячно мы будем представлять вам восемь фантастических книг: часть из них выбрана читателями на нашем сайте (www.mirf.ru), ачасть— рекомендована специалистами «МФ».

Выбор читателей. Апрель 2006

Вголосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **442 человека**. Всего было отдано **1055 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1.	Джоан К. Ролинг	Гарри Поттер и принц-полукровка	18,1%
2.	Сергей Лукьяненко	Последний дозор	13,7%
3.	Сергей Лукьяненко	Черновик	11,3%
4.	Стивен Кинг	Темная башня	6,8%
5.	Алексей Пехов	Искатели ветра	6,4%

ДЖОАН К. РОЛИНГ
ГАРРИ ПОТТЕР И ПРИНЦ-ПОЛУКРОВКА



Фэнтези. Шестой год обучения вХогвартсе. Первый год войны между Министерством магии иСами-Знаете-Кем. Возвращение лорда Вольдеморта уже никем не подвергается сомнению, норазве это утешит Гарри Поттера, потерявшего любимого учителя?.. Читайте предпоследнюю книгу омолодом волшебнике.

Оценка МФ: 9

Рецензия— вN№2(30) за2006год.

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
ПОСЛЕДНИЙ ДОЗОР

Городское фэнтези. Верите ли вы, что этот «Дозор» — последний? Или последним был «Сумеречный»? Вначале этого года на российскую фантастику обрушился сдвоенный залп из крупных калибров— вышли второй фильм ичетвертая книга «дозорного» цикла. Пройти мимо них невозможно...

Оценка МФ: 8

Рецензия— вN№2(30) за2006год.

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
ЧЕРНОВИК

Фантастика. Свежий роман от автора «Ночного дозора», отрывками публиковавшийся в«живом журнале» Лукьяненко. Больше всего похоже на «Спектр» — пестрое сплетение миров, непредсказуемый сюжет, «фирменные» лирические отступления... Никто не останется разочарованным.

Оценка МФ: 10

Рецензия— вN№11(27) за2005год.

СТИВЕН КИНГ
ТЕМНАЯ БАШНЯ

Фэнтези, мистика. Долгий путь стрелка Роланда— два десятка лет исемь томов— наконец-то завершен. Теперь он стоит увхода вТемную башню ираздумывает вместе снами: делать последний шаг или нет. Ответ очевиден: «Делать», — ачего еще мы ждали все это время?

Оценка МФ: 10

Рецензия— вN№1(29) за2006год.

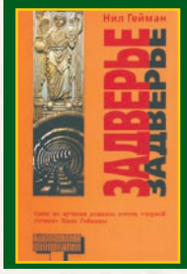
АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ
ИСКАТЕЛИ ВЕТРА

Фэнтези. Алексей Пехов открывает новую трилогию— «Цикл ветра иискр». Двое наемных убийц, временно ушедшие на покой, вынуждены возвращаться ксвоим старым коллегам. Вэто же время Империя, где они живут, стремительно рушится под ударами врага. Обстановка накаляется, когда вдело вмешиваются маги обеих сторон...

Оценка МФ: 9

Рецензия— вN№12(28) за2005год.

НИЛ ГЕЙМАН
ЗАДВЕРЬЕ

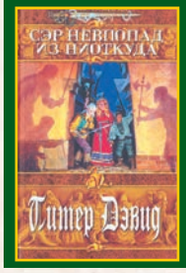


Городская фантастика. Сначала осуществовании Под-Лондона— города, где собираются «потерянные люди» — узнали телезрители. Затем автор телесериала Neverwhere Нил Гейман переработал сценарий вполноценный роман— «Задверье». Книга, обязательная для всех поклонников «Американских богов» ивообще хорошей фантастики.

Оценка МФ: 8

Рецензия— вN№12(28) за2005год.

ПИТЕР ДЭВИД
СЭР НЕВПОПАД ИЗ НИОТКУДА



Фэнтези. «Плутовской роман», выгодно отличающийся реалистичностью главного героя. Невпопад проходит через все стандартные приключения фэнтези— однако ведет себя не как рыцарь без страха иупрека, авполном соответствии со своей пройдошливой натурой. Удачная попытка влить свежую кровь взастоявшиеся каноны жанра.

Оценка МФ: 8

Рецензия— вN№3(31) за2006год.

ВАДИМ ПАНОВ
ЦАРЬ ГОРЫ

Городское фэнтези. Очередная часть «Тайного города» посвящена семье масан— кровососам, клановые имена которых знакомы по ролевой игре Vampire: The Masquerade. История того, как вампиры выбирали кардинала, может похвастаться динамичным сюжетом, боевыми сценами ивозвращением на сцену главных героев цикла— наемников.

Оценка МФ: 8

Рецензия— вN№2(30) за2006год.

ВИДЕОДРОМ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

Новости киноиндустрии: *МАЙ* 50

Съемочная площадка:
КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 51

В мае нас ждут сразу два фильма ужасов — не самый многообещающий **«Призрак Красной реки»** и стопроцентный хит **«Сайлент Хилл»**, а также динамичный и красивый детектив **«Код да Винчи»** и эффектный кинокомикс **«Люди Икс. Последняя битва»**.

После финальных титров: *КИНОРЕЦЕНЗИИ* 54

Яркая отечественная анимационная комедия **«Добрыня Никитич и Змей Горыныч»**, средняя по всем параметрам приключенческая лента **«Азирис Нуна»** и классика кино, эталонный футуристический боевик **«Терминатор 2: Судный день»**.

Новости аниме: *МАЙ* 58

Аниме: *ГАНГРЕЙВ* 59

Неординарный и интересный аниме-сериал, снятый по мотивам одноименной игры.

НОВИНКИ ЛИЦЕНЗИОННОГО ВИДЕО 62

ДРУГОЕ КИНО 64

Что посмотреть? 66

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

Александр Чекулаев, Петр Тюленев

НОВОСТИ КИНО-ИНДУСТРИИ

Индиана Крофт

Режиссер *Олег Штром* заканчивает работу над лентой «**Скалолазка: Последний из седьмой колыбели**» помотивам фантастического романа *Олега Синицына*. Фильм рассказывает оприключениях российской коллеги Индианы Джонса иЛары Крофт— переводчицы иальпинистки Алены Овчинниковой, которая попадает вэпицентр опасных для жизни международных интриг, связанных сохотой за артефактами древней цивилизации Прелюдий. Роль Алены исполнила Анастасия Панина, акомпанию ей составили Дмитрий Нагиев, Сергей Юшкевич, Иван Агапов, Илья Рацек иИлья Бледный. Премьера «Скалолазки» ожидается этой осенью.

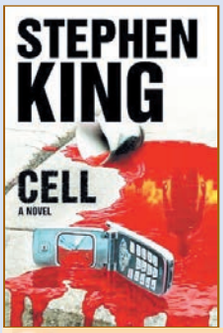
Первый постер «Скалолазки». Надеемся, окончательный вариант будет более пригожим и информативным.

Охота за звездой

Английский режиссер *Мэттью Вон*, имеющий пока всвоем активе лишь криминальный триллер «Слоеный торт», замахнулся на нечто диаметрально противоположное бандитским разборкам. Аименно— на экранизацию романтического фэнтези *Нила Геймана* «**Звездная пыль**» оюноше, поклявшемся добыть для любимой упавшую звезду (книга недавно вышла унас ибыла отрецензирована впрошлом «МФ»). Нароли вленте студии ***Paramount*** уже подписались Роберт Де Ниро, Мишель Пфайффер, Чарли Кокс, Сиенна Миллер иКлэр Дэйнс.

«Звездная пыль»: дарить ли любимым звезды— или дарить звездам любовь?

«Труба» зовет— сожрать соседа



Похоже, те, кто твердит овреде мобильных телефонов для здоровья, оказались правы. Режиссер кровавых инатуралистичных хорроров «Лихорадка» и«Хостел» *Эли Рот* наглядно продемонстрирует вредные побочные эффекты беспроводной связи всвоем новом фильме « **Сотовый**». Основанное на последнем бестселлере *Стивена Кинга* кино от ***Dimension Films*** расскажет отом, как все «трубки» вмире поражает странный импульс, превращающий их хозяев вкровожадных зомби-каннибалов. Перенесением столь нестандартного варианта мировой катастрофы на экран постановщик займется сразу после съемок «Хостела 2».

Минздрав предупреждает: сотовые телефоны вредны для вашего здоровья!

«Дозор», который всегда стобой

Для обладателей мобильных игровых консолей **PlayStation Portable** (см. «МФ» №29, январь 2006) не секрет, что их «гаджет» умеет ипоказывать фильмы внезаурядном качестве— правда, дляэтого они должны быть записаны на особые диски формата UMD.Этой весной «***Первая Видеокомпания***» впервые вРоссии выпустит фильмы на UMD— ими станут отечественные блокбастеры «Ночной дозор» и«Турецкий гамбит». Диски будут одновременно второй ипятой зоны (разделение мира на зоны для UMD аналогично таковому уDVD).

Космический поп

Уж сколько раз твердили миру: не стоит лезть со своим уставом вчужой монастырь— последствия могут быть ужасными! Например, такими, как вромане Мэри Д.Рассел «**Птица малая**», готовящемся кэкранизации на ***Warner Bros.*** Речь внем идет об иезуитском священнике из будущего, который вкачестве миссионера отправляется на другую планету. Однако вместо того, чтобы принести инопланетянам свет истины, он ненароком провоцирует братоубийственную войну двух рас ипереживает острейший кризис веры. Продюсером и, скорее всего, звездой картины станет *Брэд Питт*.

В«Трое» изБрэда Питта получился убедительный воин. Посмотрим, какой из него священник.

В ДВУХ СЛОВАХ

...Главную роль вэкранизации рассказа Стивена Кинга **1408** про номер отеля, убивающий своих постояльцев, сыграет Джон Кьюсак... ● Режиссер «Зеркальной маски» Дэйв Маккин поставит фильм по книге С.Ф.Сэйда « **Варжак Лап**» оприключениях боевого кота... ● Томас Джейн («Каратель», «Глубокое синее море») снимется вготическом комиксе **Evilseek** про дьявола, вселившегося втело полицейского-самоубийцы... ● Канал ***ABC*** планирует создать сериал «**Мастера научной фантастики**» порассказам мэтров американской НФ: воснову одного из первых эпизодов ляжет новелла Рэя Брэдбери «**Были они смуглые изолотоглазые**»... ● Герой «Миссии «Серенити» Натан Филлион согласился сыграть главную роль вхорроре «**Белый шум 2: Свет**», фильме оконтактах сзагробным миром; режиссер проекта— Патрик Люссье («Дракула 2000»)... ● **«Побег спланеты Земля»** , новый 3D-мультфильм от создателей «Правдивой истории Красной Шапки» расскажет об истории инопланетян, которые сговорились «рвать псевдоподии» сзасекреченной штатовской базы «Зона 51»...

ПРИЗРАК КРАСНОЙ РЕКИ
AN AMERICAN HAUNTING

Производитель: *AfterDark Films/MediaPro Pictures* • **Прокат в РФ:** *«Лизард Синема»* • **Режиссер:** *Кортни Соломон («Подземелье драконов»)* • **В ролях:** *Дональд Сазерленд, Сисси Спейсек, Рэйчел Хард-Вуд, Джеймс Д'Арси, Мэттью Марш, Том Фелл, Сэм Александр*

Это важно! *От режиссера «Подземелья драконов»*

Сюжет: Несмотря на шаблонное название (окрестить фильм «американским чем-то» — беспроигрышный прием), перед нами, возможно, самая ужасная картина сезона в хорошем смысле этого слова. Она снята по реальной истории. Старая маркетинговая уловка? Нет, на этот раз — святая правда. Знаменитый случай «призрачной одержимости» семейства фермера Джона Белла действительно имел место в период с 1817 по 1821 годы. По этому поводу проводилось расследование, опрашивались сотни людей, и в наше время данная история считается одним из самых ярких публичных доводов в пользу существования призраков.

Автокатастрофа, вернее, «каретокатастрофа» — хороший способ для призрака «проявить себя».

В свидетелях по делу Беллов проходил Эндрю Джексон — будущий восьмой президент США.

История гласит, что фермер Белл когда-то обманул в сделке с недвижимостью свою соседку Кейт Бейтс. На смертном одре та поклялась отомстить обидчику (хотя новейшие исследования показали, что Белл умер раньше, чем Бейтс). Сказано — сделано. Дом Беллов начал одолевать призрак ведьмы — некая бестелесная сущность, которая общалась с его обитателями многоголосыми завываниями, и, что самое неприятное — причиняла им реальный физический вред. Особенно жестокого обращения удостоились отец семейства и его юная дочь Бетси. Джона Белла ведьма умертвила, якобы намешав в его лекарства яд. Что касается Бетси, то призрак сорвал ее свадьбу с соседским парнем Джошуа Гарднером, однако почему-то не воспрепятствовал браку со школьным учителем Ричардом Пауэллом. По сюжету фильма в 1998 году обнаруживаются дневники этого самого учителя, содержащие, как водится, страшную-престрашную правду.

Какой волк — такая и Красная Шапочка.

Премьера в России: 4 мая 2006.

Что ожидаем: Скорее всего, в финале фильма выяснится, что никакой ведьмы не было. Но тем не менее, отзывы из-за рубежа сулят нам добротный ужастик. Поверим заокеанским кинолюбителям?

САЙЛЕНТ ХИЛЛ
SILENT HILL

Производитель: *Davis-Films/Silent Hill DCP Inc./TriStar Pictures/Konami Corporation Ltd.* • **Прокат в РФ:** *«Вест»* • **Режиссер:** *Кристоф Ганс («Некрономикон», «Братство Волка»)* • **В ролях:** *Рада Митчел, Лори Холден, Шон Бин, Дебора Уингер, Таня Аллен, Кристофер Бриттон, Ким Коутс, Джоделль Ферланд*

Это важно! *От сценариста «Криминального чтива»*

Сюжет: В мае нам определенно везет на «ужасы». И если насчет «Призрака Красной реки» еще могут быть какие-то сомнения, то «Сайлент Хилл» — стопроцентный хит. Многообещающая экранизация легендарной игровой серии, вершины жанра survival-horror (сюжет фильма объединяет первые три игры), вряд ли ста-

НАШ ПОСТЕР

Офицер Сибил и хрестоматийное для Голливуда оружие — помесь пистолета с огнеметом.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Вопреки ожиданиям, «Сайлент Хилл» не будет изобиловать компьютерными эффектами. Главный из них — это туман. Роли гротескных жителей города исполнили загримированные и хорошо костюмированные актеры.
- Персонаж Шона Бина (Кристофер да Сильва — муж Розы) появился в этой истории лишь потому, что продюсеры отклонили первый вариант сценария с пометкой «Здесь нет мужчин!». Действительно, подавляющее большинство персонажей Сайлент Хилла — женщины.

Голова-пирамида (Pyramid Head). Так выглядит это существо на плакате фильма.

Эх, зря Шон снял респиратор. Зря...

нет самым кассовым фильмом года, однако для любителей фантастики вообще и стильных фильмов ужасов в частности это действительно большое событие.

Роза — героиня Рады Митчел — воспитывает маленькую дочку Шэрон, которой, если верить диагнозам врачей, на кладбище уже прогулы ставят. Но Роза не верит. В один прекрасный день она берет с собой ребенка, уезжает из дома вопреки протестам мужа (роль Шона Бина, прославившегося тем, что почти все его персонажи трагически погибают) и волей случая попадает в город Сайлент Хилл.

Он покрыт густым туманом. Он очень странный, даже жуткий. Его населяют удивительные существа, поклоняющиеся невиданным богам, а по ночам на улицы спускается живая Тьма, преображающая все, чего коснется. Где-то по Сайлент Хиллу бродит дочь Розы, а мать безуспешно пытается найти ее.

Бюджет у картины очень приличный — 50 миллионов долларов.

По стилю, атмосфере и настроению история Сайлент Хилла уникальна. Больше всего она похожа на творчество Льюиса Кэрролла — в том случае, если бы он оказался Джеком Потрошителем. У руля проекта стоит француз, обладающий совершенно потрясающим, «нездешним» эстетическим восприятием. Над сюжетом работал легендарный Роджер Эвари (после совместных работ с Тарантино он ушел на покой, но сейчас вроде бы вернулся в большое кино) — обладатель премии «Оскар» за лучший сценарий. Фильм «Сайлент Хилл» может похвастаться если и не буквальным следованием игровой серии, то, по крайней мере, прямым заимствованием ряда «декораций». Некоторые места в городе будут копиями своих игровых оригиналов. В знакомых персонажах также не будет недостатка — но раскрывать всех тайн проекта мы не станем. Сами увидите.

Премьера в России: 11 мая 2006.

Что ожидаем: По всем прогнозам, нас ждет визуальное пиршество и изрядная встряска для нервов. Фильмы такого рода выходят на экран нечасто. «Сайлент Хилл» — кинематографический деликатес, который обязательно должен быть в вашем меню.

На киноэкранах России в мае

С 4 мая:
- **Дьявольское счастье** (The Devil and Daniel Webster) — мистика, драма.
- **Призрак Красной реки** (An American Haunting) — триллер, ужасы.
- **Астерикс и викинги** (Asterix et les Vikings) — анимационная комедия.

С 11 мая:
- **Лемминг** (Lemming) — фантастическая драма.
- **Сайлент Хилл** (Silent Hill) — триллер, ужасы.

С 18 мая:
- **Код да Винчи** (The Da Vinci Code) — конспирологический детектив.

С 25 мая:
- **Люди Икс. Последняя битва** (X-men 3: The Last Stand) — кинокомикс.
- **Минотавр** (Minotaur) — легендарное фэнтези.

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

КОД ДА ВИНЧИ
THE DA VINCI CODE

Производитель: *Columbia Pictures/Imagine Entertainment* • **Прокат в РФ:** *«Каскад фильм»* • **Режиссер:** *Рон Ховард («Игры разума», «Уиллоу»)* • **В ролях:** *Том Хэнкс, Одри Тату, Йен Маккеллен, Альфред Молина, Юрген Прохнов, Пол Беттани, Жан Рено*

Сюжет: Гарвардский профессор Роберт Лэнгдон (Хэнкс) приезжает по делам в Париж, однако помимо своей воли оказывается втянутым в расследование таинственного убийства куратора Лувра. Старик оставил после себя цепочку загадок-подсказок, которые каким-то образом связаны с известным шедевром Леонардо да Винчи и являются лишь памятными узелками на нитях, ведущих к клубку древнего заговора.

Хвалить «Код да Винчи» нынче как-то неудобно. Коммерческий успех романа — величайший шедевр рекламного ремесла. Магазины завалены книгами в одинаковых обложках, с которых на нас изумленно таращится Мона Лиза. Названия соответствующие: «Взламывая код да Винчи», «Секреты кода да Винчи», «Ад да Винчи»... Нам раскрывают страшную тайну: оказывается, Джоконда косит левым глазом на Сириус, мизинцем правой руки указывает по направлению магнитной оси Земли, а улыбка хитрая не потому, что «сфумато», а потому, что под юбкой у нее спрятался аж сам Папа Римский.

Слушай, тут на коробочке написано: «А одно, всесильное — властелину Мордора»...

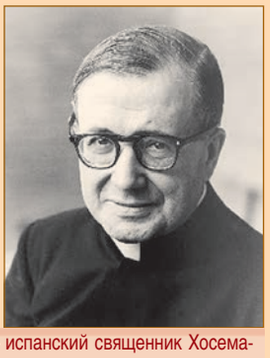
На самом деле книга Дэна Брауна, конечно, звезд с неба не хватает. Крепкий детектив, интересный триллер, немного учености, чуть-чуть мистики — и готово! Мы бы соврали, сказав, что ожидаем от экранизации чего-то большего. У картины на редкость «звездный» актерский состав и солидный (57 миллионов долларов) бюджет. Она динамична, красива, обладает тонким шармом интеллигентности. В каком-то смысле это совершенно другая история, которая хоть и выросла на литературном ажиотаже, но звания «блокбастер» заслужила честно, без дураков.

Премьера в России: 18 мая 2006.

Что ожидаем: Мы рекомендуем «Код да Винчи» к просмотру не потому, что за рекламу нам платят золотом из подва-

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Права на экранизацию были куплены у Дэна Брауна за 6 миллионов долларов.
- Англиканская церковь не пустила съемочную группу в Вестминстерское аббатство, хотя ей предлагали 100000 долларов.
- Руководство Лувра не разрешило освещать софитами «Мону Лизу», поэтому в фильме использовалась копия картины.



Основатель прелатуры Opus Dei — испанский священник Хосемария Эскрива (1902—1975).

лов Ватикана. Мы лишь предлагаем вам с умом потратить деньги на билет. А что касается раздутой популярности — через год все это напрочь забудется, и вы будете вспоминать лишь красивый, интересный фильм.

ЛЮДИ ИКС. ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА
X-MEN: THE LAST STAND

Производитель: *20th Century Fox/Marvel Enterprises* • **Прокат в РФ:** *«Гемини фильм»* • **Режиссер:** *Брет Ратнер («Красный дракон»)* • **В ролях:** *Патрик Стюарт, Хью Джекман, Йэн Маккеллен, Холли Берри, Фамке Яссен, Келси Грэммер, Анна Пакуин, Ребекка Ромин, Шон Эшмор*

Это важно! *Бюджет — 150 миллионов долларов*

Сюжет: Грядет великая война между людьми и мутантами. Непосредственной причиной конфликта стало изобретение лекарства от всех генетических «аномалий», иначе говоря, — от суперспособностей. У мутантов теперь есть выбор. Они могут влиться в человеческое общество либо объявить себя высшей расой и уничтожить все «обычное» население планеты.

А тут еще, как на беду, «воскресла» доктор Джин Грей (во второй части она принесла себя в жертву, спасая друзей), причем не просто ожила, а стала воплощением Феникса — энергетической сущности космического масштаба. Но новое тело — это еще не прежний человек. Джин потихоньку сходит с ума и становится опасной. Очень опасной.

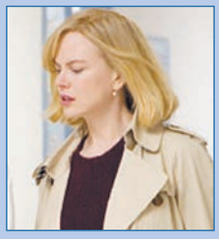
ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Книга, написанная по фильму, поступит в продажу в середине мая (на территории США). Выход приставочной версии — **X-men: The Official Game** — запланирован на апрель.
- Бутафорские крылья оказались слишком тяжелы для Бена Фостера (Ангел), их пришлось значительно переделать.
- Для съемок одной из сцен пришлось создать 750-метровый макет моста «Золотые ворота» (Сан-Франциско).

Кхе-кхе! Какое, к черту, лекарство от мутаций! Дайте мне вакцину от птичьего гриппа!

Забегая вперед...

НАШЕСТВИЕ
THE VISITING



- **Производитель:** Warner Bros./Village Roadshow/Vertigo Entertainment
- **Премьера в России:** 21 сентября 2006
- **Дистрибьютор:** «Каро Премьер»
- **Режиссер:** Оливер Хиршбигель
- **Актеры:** Николь Кидман, Дэниел Крейг, Джереми Нортем

Сюжет: Помните песню: «Если хочешь быть здоров — позабудь про докторов»? В теории выглядит неплохо, но когда на Землю вдруг сваливается какая-то странная эпидемия — тут уже запоешь иначе. Вашингтонский психиатр Кэрол (Кидман) обнаруживает, что эту хворь наслали инопланетяне, готовящиеся к вторжению. И единственный ключ к спасению — ее сын.

Это интересно: Римейк классического ужастика 1956 года «Вторжение похитителей тел», значительно ушедший от оригинала и ставший, по сути, самостоятельным фильмом. Бюджет — 50 миллионов долларов.

До недавнего времени любимым занятием фанатов было обсуждение новых персонажей, появляющихся в третьей части фильма. Теперь все карты раскрыты, и можно задать себе другие вопросы. Например — как отразится смена режиссера на картине? Брайан Сингер, стоявший у руля двух предыдущих проектов, ушел снимать нового «Супермена» (прихватив с собой большую часть съемочной группы). У Бретта Ратнера опыта гораздо меньше. Ему доверили освоить страшную кучу денег, хотя прежде он работал лишь с фильмами категории Б. Положительный момент — после замены режиссера в проект согласилась вернуться Холли Берри (ранее она поссорилась с Сингером и «хлопнула дверью»), причем роль ее персонажа — Шторм — была значительно увеличена.

В одном из интервью Патрик Стюарт сказал, что третья серия вышла очень эмоциональной, особый акцент делается на личных взаимоотношениях мутантов. Актер также намекнул на смерть нескольких ключевых героев.

«Люди Икс» изначально задумывались как трилогия. Конечно, в этих фильмах нет той последовательности и цельности, которой отличался, например, «Властелин Колец». Но, по словам режиссера, третья часть снята именно как заключительная. Это, кстати, вовсе не значит, что мутанты на букву X навсегда покидают большое кино. На 2007 запланирована премьера фильма «Магнето», рассказывающего о молодых годах этого знаменитого мутанта.

Премьера в России: 25 мая 2006.

Что ожидаем: Финал одной из первых масштабных экранизаций комиксов. Много спецэффектов, еще больше сентиментальности и глобальный сюжетный размах.

Галерея героев фильма.

РЕЦЕНЗИИ

После финальных титров

БОГАТЫРСКАЯ СИМФОНИЯ

ДОБРЫНЯ НИКИТИЧ И ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ

Жанр: *Анимационная комедия, славянское фэнтези* • **Производство:** *«Мельница»/СТВ* • **Режиссер:** *Илья Максимов («Карлик Нос»)* • **Роли озвучивали:** *Валерий Соловьев, Юрий Тарасов, Сергей Маковецкий, Екатерина Гороховская, Андрей Толубеев, Олег Куликович, Наталья Данилова* • **Премьера в России:** *16 марта 2006* • **Прокатчик в России:** *«Наше Кино»/«Каропрокат»* • **Возрастной рейтинг:** *G (без возрастных ограничений)*

ПОХОЖИЕ КАРТИНЫ

- «Алеша Попович и Тугарин Змей» (2004)
- «Шрек» (2001)
- «Летучий корабль» (1979)

При всех своих недочетах «Алеша Попович и Тугарин Змей» оказался самым ярким и смешным полнометражным мультфильмом отечественного производства последних лет. Поэтому на сиквел мы возлагали большие ожидания. Тем более что авторы «богатырской саги» набрели на идею, частично снимающую основную проблему сиквелов: утрату эффекта новизны. Мы имеем в виду смену главных персонажей от серии к серии — при сохранении места-времени действия и ряда лиц второго плана.

Что ж, знакомство с готовым результатом показало: положительные эмоции от просмотра налицо. Только в полном объеме наши чаяния не сбылись. В плюсах второго фильма — хорошая динамика, плавная анимация, нон-стоп юмор, смачное обыгрывание киноцитат («Матрица», «Брат», «Место встречи изменить нельзя», «Кавказская пленница») и уморительный Князь Киевский. В минусах — грубая прорисовка персонажей (парни явно торопились закрепить триумф «Алеши...»), малоинтересные злодеи и слишком щедрые заимствования из классики.

Последние порой режут глаза: линия племянницы князя Забавы, на которой пытается обманом жениться коварный купчина, вплоть до имени героини стянута из советского мультфильма «Летучий корабль». Ну, а Горыныч, славный парень, вынужденный подставить друга, — духовный близнец Лэндо Калриссиана из «Звездных войн». Даже рандеву Змея с Добрыней — очевидная калька со встречи Хэна Соло и Лэндо в фильме «Империя наносит ответный удар»!

Никаких идеологических изменений — одни косметические. Режиссер «Алеши Поповича» Константин Бронзит предпочитал ситуационные шутки с налетом абсурда, а его преемник явно тяготеет к пародийной игре с цитатами. В целом, авторы цикла подтвердили свой класс, пусть их нежелание изобретать велосипед причудливо уживается с готовностью стащить плохо лежащий соседский. Вот что значит торить свой путь в искусстве в русле российских традиций.

Итог: эволюции темы мы не заметили, но это достойное продолжение «Алеши Поповича...», заставляющее с интересом ждать очередной серии. Хотя до свержения Шрека с его недосягаемого пьедестала еще далече, человече.

ЦИТАТЫ

- «А теперь Горбатый! Я сказал, Горбатый!!!» (Колыван — верблюду).
- «Объявляю вече закрытым. О дне следующего заседания будет сказано дополнительно» (Князь Киевский).
- «Целую. Князь» (из официальной переписки Князя Киевского).

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Всего над мультфильмом работало около 130 человек.
- Выход ленты сопряжен с мощной коммерческой кампанией: нас ждет поток товаров с символикой «Добрыни», компьютерная игра «по мотивам» и одноименный квас.
- Режиссером очередной части цикла — «Илья Муромец и Соловей Разбойник» — стал ведущий аниматор «Карлика Носа» Владимир Торопчин. И авторы намекают на возможность появления четвертой серии, действующими лицами которой станут все три богатыря.

Самый первый плакат «Аэрофлота». Киевская Русь, 10 век нашей эры.

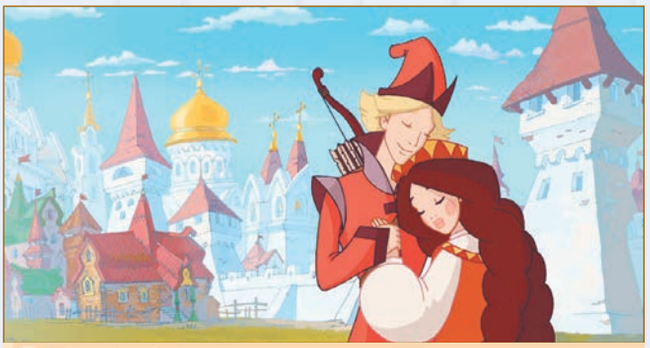
Кадры предоставлены компанией "СТВ" (www.stb.ru)

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	7
СЮЖЕТ	7
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	8
РЕЖИССУРА	7

ОЦЕНКА МФ: **7**

Александр Чекулаев

Лекция на тему «В чем сила, брат?» плавно перетекает в практическое занятие.



Елисей и Забава. Награда нашла героя, и он сжал ее в объятиях. Маэстро, марш Мендельсона!

В ТЕНИ СФИНКСА

АЗИРИС НУНА

Жанр: *Подростковая фантастика, приключения, комедия* • **Источник:** *Роман Юлия Буркина и Сергея Лукьяненко «Сегодня, мама!»* • **Производство:** *«КВИД»/«Дед Мороз Студио»* • **Режиссер:** *Олег Компасов* • **В ролях:** *Роман Керимов, Филипп Авдеев, Максим Аверин, Александр Филиппенко, Александр Лазарев, Спартак Мишулин, Семен Фурман, Вячеслав Гришечкин, Нонна Гришаева, Алена Ивченко, Мария Казакова* • **Премьера в России:** *16 марта 2006* • **Прокатчик в России:** *United International Pictures* • **Возрастной рейтинг:** *G (без возрастных ограничений)*

ПОХОЖИЕ КАРТИНЫ

- трилогия «Дети шпионов» (2001—2003)
- «Звездные врата» (1994)
- «Гостья из будущего» (1984)

Маршаковская максима о том, что писать для детей надо так же, как для взрослых, — только лучше, в полной мере справедлива и для кино. Как бы там ни было, многие кинематографисты до сих пор уверены: для юных нужно снимать как можно проще и незатейливей.

К счастью, фильм «Азирис Нуна» не опускается до слабоумия таких детских неожиданностей, как, скажем, «Скуби Ду». К сожалению, шансом поговорить на равных с «племенем младым, незнакомым» создатели картины также не воспользовались. Полноценного шедевра не получилось, хотя все предпосылки к тому имелись — от наличия качественного первоисточника до профессионального владения авторов картины искусством создания спецэффектов.

Мы вынуждены констатировать как минимум три серьезных прокола, помешавших «Азирис Нуна» воспарить над гетто для проходных лент. Во-первых, катастрофически неудачный выбор исполнителей главных ролей. Мало того, что невыразительные лица Романа Керимова и Филиппа Авдеева начисто испаряются из памяти сразу после просмотра — их невнятная игра вызывает в памяти худшие выпуски «Ералаша» (Роман как раз там и снимался).

Второй недостаток ленты — режиссер, который, подобно большинству подавшихся в кино клипмейкеров, страдает «синдромом спринтера». Он дробит сюжет на короткие эффектные сцены-дистанции и лихо их пробегает, не заботясь о гармоничном сплетении эпизодов в общий сюжет. Строить ритм большой картины, выдерживать взятый темп и правильно использовать актерские эмоции Олег Компасов пока не умеет.

Третья беда заключается в том, что сценаристы (тот же Компасов и Рамиль Фарзутдинов) близко следовали сюжету Буркина и Лукьяненко, но почему-то выкинули подавляющее большинство их приколов и стилевых находок. Это резко изменило атмосферу: интеллигентная ирония авторов книги в сочетании с увлекательными приключениями уступила место грубоватому стебу, замешанному на цифровых чудесах.

Впрочем, у «Азирис Нуна» есть и сильные стороны — без них судьба ленты была бы по-настоящему незавидной. Это яркая, с филигранно отмеренной дозой сарказма сыгранная роль Александра Филиппенко (фараон Неменхотеп). А также блестящая работа Максима Аверина, гениально изобразившего венерианского сфинкса Шидлу как слегка развязного инопланетного котяру, за добродушной игривостью которого, тем не менее, чувствуется сила и пластика настоящего хищника. Жаль, что появлений Шидлы в кадре так мало.

И, конечно, нельзя не отметить и щедрые спецэффекты, дизайн которых сделал бы честь многим голливудским компьютерным спецам. Эх, к такой бы красивой упаковке — да адекватное содержание!

Итог: конспективная и упрощенная киноадаптация отличного романа. Притом настоятельно требующая более точной режиссуры и лучшего подбора исполнителей главных ролей.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8
СЮЖЕТ	6
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	5
РЕЖИССУРА	6
АКТЕРСКАЯ ИГРА	6

ОЦЕНКА МФ **6**

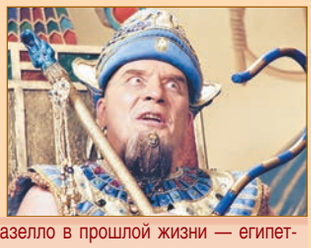
Александр Чекулаев

ЦИТАТЫ

- «Су-у-уперски!..» (стандартная реакция главных героев на происходящее).
- «Привет, котятки» (Шидла, впервые увидев Костика и Стаса).

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Роль музейного сторожа стала последней в жизни народного артиста России Спартака Мишулина (1926—2005).
- Оператором ленты выступил ветеран отечественного кинематографа Николай Немоляев, снимавший такие шедевры советского кино, как «Покровские ворота» и «Обыкновенное чудо».
- Грим для фильма делала компания ***FX Design Group Int.***, также принимавшая участие в создании обоих «Дозоров», «Турецкого гамбита» и сериала «Мастер и Маргарита».
- Официальный бюджет картины — 3,5 миллиона долларов.



Теперь мы знаем, кем был Азазелло в прошлой жизни — египетским фараоном.

Как мы оцениваем фильмы

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

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

Сюжет — интересность и непредсказуемость сценария.

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

Режиссура и ***Актерская игра*** — уровень режиссерского и актерского мастерства.

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

Юная Хайлине явно скептически относится к перспективе раннего замужества.

На месте мумии мы бы не слишком уповали на эффект косметических масок.

Положим, такие спецэффекты Джорджа Лукаса бы не поразили. Но Стэнли Кубрика — точно.

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

ТЕРМИНАТОР 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ
TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY

Жанр: *Фантастический боевик* • **Производство:** *Carolco Pictures Inc./Canal +/Lightstorm Entertainment/Pacific Western* • **Режиссер:** *Джеймс Кэмерон («Терминатор», «Чужие», «Бездна»)* • **В ролях:** *Арнольд Шварценеггер, Линда Хэмилтон, Эдвард Ферлонг, Роберт Патрик* • **Дата выпуска:** *3 июля 1991 года* • **Длительность:** *137 минут (театральная версия), 152 минуты (режиссерская версия), 154 минуты (специальная расширенная версия)* • **Бюджет:** *102 миллиона долларов* • **Кассовые сборы:** *519 миллионов долларов* • **Продолжение фильма «Терминатор»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- трилогия «Матрица» (1999,2003)
- «Робот-полицейский 1—3» (1987, 1990, 1993)
- «Киборг» (1989)

Конец света наступил 29 августа 1997 года. В этот день машины под управлением могучего искусственного интеллекта SkyNet захватили власть над миром. Выжившие люди организовали сопротивление и начали партизанскую войну с обнаглевшим железом. Сложилась ситуация в духе «Матрицы», когда символом борьбы с роботами и главной надеждой на спасение стал один человек — Джон Коннор.

Убить его в 21 веке роботы не смогли, поэтому им пришлось создать машину времени и периодически засылать в прошлое киборгов-убийц. Люди поступили симметрично и стали отправлять в «наше время» защитников для молодого Джона.

В «Терминаторе 2» телохранителем юного «Нео» стал перепрограммированный робот модели Т-800 (звездная роль Шварценеггера), а эмиссаром машин — гораздо более совершенный прототип Т-1000 (Патрик), сделанный из жидкого металла и способный принимать любое обличье. Чтобы избежать хронологических парадоксов в стиле «Назад в будущее», сценаристы второго фильма отправили этих киборгов во время, отстоящее на 10 лет вперед от событий первой части.

На дворе 1995 год. Из-за своих рассказов о грядущей ядерной войне Сара Коннор отдыхает в дурдоме и на всякий случай качает мускулы. Ее десятилетний сын Джон Коннор воспитывается у приемных родителей. При помощи новоприбывшего Т-800 он освобождает мать из больницы, и вся эта троица начинает совмещать приятное с полезным — изобретательно калечить Т-1000 и попутно искать способы предотвращения глобальной катастрофы.

Фокусы Т-1000 — ходячего «Кольца Всевластья», уязвимого лишь для сверхвысоких температур.

Это интересно

- Фильм получил 4 «Оскара» по техническим номинациям: музыка, грим, спецэффекты и звукорежиссура.
- Общаясь с охранником больницы, Сара Коннор говорит, что в теле человека 215 костей. На самом деле их 206 (хотя у небольшой части людей есть еще одна — дополнительное ребро).
- По сюжету атомная война началась 29 августа. Совпадение это или нет, но 29 августа 1949 года СССР испытал свою первую атомную бомбу.
- Чтобы получить роль Т-1000, Роберту Патрику пришлось изображать на прослушиваниях американского лысого орла.
- Звук, который издает Т-1000 во время своей трансформации, был записан следующим образом: на микрофон надели презерватив и медленно погрузили его в овсяную кашу.
- На DVD-приложении к журналу вы можете найти фильм о ляпах в «Терминаторе 2».

Одна из любимых «фишек» режиссера — показывать вещи, раздавливаемые ногой робота.

КЛАССИКА 1991 год

Для второго «Терминатора» отлично подходит термин «вечная классика». Здесь есть все: зубодробительный «экшен» и тонкая чувственность, передовые по меркам того времени спецэффекты (от компании Джорджа Лукаса ***Industrial Light & Magic***) и размышления об истоках человечности.

Сложные вопросы изложены режиссером в красивой, доступной форме. Сюжетная линия проста, ритмична и изящна. От всепоглощающей зрелищности мозг зрителя вовсе не ржавеет, а наоборот, получает стимул к осмыслению подтекста этой истории: «Судьбы нет — мы сами создаем свое будущее».

Итог: одно из самых удачных продолжений за всю историю кинематографа, общепризнанный эталон футуристического боевика, заглавное украшение любой фильмотеки и немеркнущая икона для целого поколения любителей фантастики.

ЦИТАТЫ

- «Мне нужен отпуск!» (Т-800 после битвы с Т-1000).
- — Я уверен, для вас это все очень реально...
  — 29 августа 1997 года это станет реально и для тебя, черт побери! Это будет очень плохой день для тех, кто не намазался солнцезащитным кремом с фактором в 2 миллиона, ясно?

Диалог доктора Зильбермана и Сары.

Присутствуют

- путешествие во времени
- Арнольд Шварценеггер
- много оружия

Отсутствуют

- общение Т-800 с Т-1000 «вживую»
- морщины на лице Шварценеггера
- атомная война

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

ОЦЕНКА МФ: **9**

Михаил Попов

МАГИЯ ФЭНТЕЗИ

Вероника ИВАНОВА

НОВЫЙ РОМАН
ИЗ ЦИКЛА «ТРЕТЬЯ СТОРОНА ЗЕРКАЛА»

ПРАВО УЧИТЬ. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

Издательство Альфа-книга

НОВОСТИ АНИМЕ

Ксения Аташева

Продолжение Gundam Seed

26 мая вЯпонии выйдет специальное издание сериала **Mobile Suit Gundam Seed Destiny**. Внем оригинальный сериал, шедший более 1000 минут, будет ужат в4 эпизода по 90 минут. Добавятся иновые эпизоды. Втом же месяце состоится премьера аниме-сериала **Mobile Suit Gundam Seed C.E.73 Stargazer**. Всего планируется снять три эпизода по 15 минут. Сериал будет бесплатно выложен винтернете ипоказан вЯпонии на мероприятиях, посвященных вселенной Gundam.

Аниме от Konami

Компания ***Konami***, один из крупнейших спонсоров ииздателей аниме, игрушек ивидеоигр, объявила очетырех новых аниме по разработанным ею вселенным. События НФ-сериала **Sky Girls** разворачиваются в2084 году, через пять лет после того, как людям пришлось вступить ввойну стаинственной цивилизацией механических существ. Человечеству удалось победить, потопив целый континент свражескими базами. Новскоре оказалось, что не все злобные механизмы были уничтожены. Наих поиски отправляются главные героини сериала— симпатичные маленькие девочки ипо совместительству непревзойденные меха-пилоты. Аниме от студии ***J.C.STAFF*** выйдет прямо на видео уже вэтом году.

В2006 году должен начаться ипоказ телесериала **Otogi-Jushi Akazukin** от студии ***Madhouse***. Давным-давно вселенная этого аниме была разделена на два изолированных мира— магии итехнологии. Однажды обычный японский школьник Сузуказе Сота обнаружил всебе некий ключ, способный снова сделать мир единым. Злая ведьма Золушка пытается забрать ключ себе, нона помощь Соте приходят волшебница Аказукин исеребряный волк Вал. Режиссером сериала стал Тецуо Араки (Galaxy Angel), сценарист— Шодзи Йонемура (Berserk, Figure 17), дизайнер персонажей— Сатоши Тазаки (Galaxy Angel, Phantom Quest Corp), композитор— Тошио Масуда (Naruto, Excel Saga).

«Небесные девочки» — спортсменки, пилоты ипросто красавицы.

Также квыходу готовятся телесериал **Tokimeki Memorial**, снятый по одноименной игре от ***Konami***, ианиме неизвестного пока формата **Saint October**. Вскоре компания должна официально объявить иосъемках пятого нового аниме, наэтот раз по мотивам популярной серии игрушек **Bousou Shinki**.

Новые релизы

Компания ***MC Entertainment*** закупила права на следующие аниме-сериалы: Karas, Ninja Resurrection, Giant Robo, Grenadier, Vampire Hunter: Darkstalkers Revenge, Daphne in the Brilliant Blue, Venus Wars, Gravitation OVA, Gilgamesh, Macross Plus OVA, Dead Leaves, Jinki Extend, Ghostin the Shell: Stand Alone Complex иGhostin the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG.Порядок их выхода ирусские названия пока не уточняются.

Вначале года появился еще один распространитель аниме вРоссии— компания ***XL Media***. Уже увидели свет меха-сериал «**Тристия**» (Aoi Umi no Tristia) имелодрама «**Беспокойные сердца**» (Kimi ga Nozomu Eien). Кроме того, компанией закуплены права на аниме-ленты: Hoshi no Koe, Kumo no mukou, Yakusoku no basho, Serial Experiments Lain, Le Portrait de Petit Cossette иWolf's Rain.

Chevalier D'Eon

Студия ***Production I.G*** объявила оначале работы над хоррор-сериалом по мотивам новелл То Убукаты. Название нового аниме пока неизвестно, ноего манга-версия называется **Chevalier D'Eon**. Она повествует оприключениях шпиона, дипломата иавантюриста Шевалье Д'Эона вЕвропе 18 века, населенной демонами, горгульями излыми сектантами. Сериал ориентирован на взрослую аудиторию, очем говорит как огромное количество крови на страницах манги, так ито, что Шевалье Д'Эон знаменит своим умением перевоплощаться вженщину... Режиссером сериала станет Казухиро Фурухаши (Getbackers, You're Under Arrest). Всего планируется снять 24 серии.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

...Студия ***Madhouse*** работает над анимефильмом **Denno Coil**. Его режиссером исценаристом станет Мицуо Исо (RahXephon, Neon Genesis Evangelion)... ● Компания ***Bandai*** совместно с ***Production I.G*** работают над новым аниме по вселенной Ghostin the Shell. 100-минутный фильм под названием **Ghostin the Shell: Stand Alone Complex — Solid State Society** должен выйти на экраны этим летом... ● Студия ***A.C.G.T.*** занялась съемками НФ-сериала на видео (OVA) помотивам серии иллюстраций Шигеру Комацузаки. Виюне перед выходом на DVD этот сериал, получивший название **Project BLUE Earth SOS**, будет показан по каналу AT-X... ● Студия ***Gonzo*** работает над сериалом на видео **Mardock Scramble**, выход которого намечен на этот год... ● Масамуне Широ сообщил отом, что продолжение фильма **Appleseed** уже находится впроизводстве. Также планируется снять примыкающий кфильмам телесериал... ● На 2006год запланирована премьера фантастического сериала **Coyote Ragtime Show** студии ***Ufotable***... ● Студия ***Shaft*** и издательство ***Kodasha*** объявили овыпуске двух новых аниме по мотивам популярного сериала **Mahou Sensei Negima!** Премьера одного из них состоится 23 апреля...

Ксения Аташева

МЕСТЬ ИЗ МОГИЛЫ

ГАНГРЕЙВ

Живи и дай умереть другим.
Название одного из фильмов о Джеймсе Бонде

Аниме-индустрия проникает вРоссию семимильными шагами. Ежемесячно впродажу поступают несколько новых фильмов исериалов, иуследить за всеми ними, ауж тем более просмотреть их становится все сложнее. Приходится жертвовать одними аниме-картинами ради других. «Мир фантастики», как всегда, помогает вам сделать непростой выбор.

«Гангрейв» — сериал необычный уже историей своего создания. Это аниме было снято по мотивам одноименной игры для PlayStation 2. Вбольшинстве случаев экранизации игр не слишком качественны иглубоко вторичны, нос«Гангрейвом» все получилось сточностью до наоборот. Проходной приставочный экшен стал основой стильного, оригинального иабсолютно самостоятельного произведения.

Два водном

Начинается сериал весьма неординарно. Спервых минут первого эпизода мы попадаем всамую гущу событий— на опустевшие улицы полуразрушенного города, где главный герой вынужден сражаться со страшными монстрами, защищая от них хрупкую девочку вкрасном костюме. Героя нашего зовут Брендон Хит, однако сам он не помнит ни своего имени, нипрошлого. Двадцать лет назад Брендон был убит своим лучшим другом, нотаинственная технология Necro-Rise вернула его кжизни, превратив внеуязвимого немертвого бойца. Все это время он провел всвоеобразном сне, откоторого его пробудила Мика Асаги, та самая девочка-подросток. Ее мать убили по заказу Гарри Макдовелла— главы крупнейшего преступного синдиката вгороде. Мика должна была разделить ее судьбу, носумела сбежать инайти Брендона, единственного человека, способного ее защитить. Теперь им обоим предстоит выжить вборьбе ссиндикатом иотомстить за своих близких.

Молодые оборванцы всамом начале пути.

Отом, как связаны вернувшийся стого света Брендон иего подопечная Мика, ипочему их смерти жаждет Макдовелл, мы узнаем чуть позже. Ибо со следующего эпизода идо самой середины сериала нам будут показывать предысторию вышеописанных событий. Ианиме, начавшееся как бойкий экшен сэлементами научной фантастики, навремя превратится встаромодный гангстерский боевик.

Путь квершине

Приключения Брендона иего заклятого друга Гарри начинаются за двадцать пять лет до событий первой серии, внебольшом городке на берегу моря. Городок этот лишь на первый взгляд можно назвать тихим имирным. Потому что выжить здесь водиночку ичестно заработать на жизнь практически невозможно. Здесь безраздельно правит мафия, авсе возникшие разногласия решаются при помощи нескольких граммов свинца.

Банда наших героев стояла весьма далеко от столь серьезных разборок. Никому не было дела до пятерых совсем еще молодых ребят, промышлявших мелким воровством ине ввязывавшихся ни во что серьезнее обычной уличной драки. Дотех пор, пока они не перешли дорогу весьма серьезным людям. После одной разборки из всей компании чудом остались вживых лишь Брендон иГарри, ноиим уже не было места вгороде.

Попытки сбежать, также как ипопытки обрести самостоятельность, успехом не увенчались. Нокогда последняя надежда выпутаться из этой непростой ситуации, казалось бы, исчезла, унаших горе-бандитов появился шанс хоть как-то уберечь иобустроить свою жизнь. Дляэтого нужно было вступить вряды Миллениона— крупнейшего мафиозного синдиката, негласно правившего городом. Гарри, одержимый мечтой освободе ивласти, не мог

Сериал

GUNGRAVE

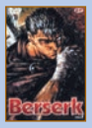
- **Формат:** 26-серийный телесериал (2003—2004)
- **Жанр:** Экшен, приключения, драма, научная фантастика
- **Производство:** Студия Madhouse
- **Издатель вРоссии:** MC Entertainment
- **Режиссер:** Тосиюки Цуру (Cowboy Bebop, Heat Guy J, Maze)
- **Другие создатели:** дизайн персонажей— Шино Масанори (Crest of the Stars, Urusei Yatsura), сценарист— Есуке Курода (Excel Saga, Tenchi Universe, Trigun), звукорежиссер— Ясунори Хонда (Battle Athletes, Macross 7, Ninja Scroll, Trigun), композитор— Цунео Имахори (Jin-Roh: The Wolf Brigade, Trigun, Wolf's Rain).
- **Официальный сайт:** www.gungravedvd.com

Обложка оригинальной игры. Рейтинг Mature (для взрослых) был присвоен ей за чрезвычайную жестокость.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Похожие аниме

Berserk
экшен, драма, фэнтези, ужасы.
- Студия Oriental Light and Magic, 1998 год.



Cowboy Bebop
приключения, комедия, драма, научная фантастика.
- Студия Sunrise, 1998 год.
- Официальный сайт — www.b-ch.com/contents/cowboy/
- Обзор — в «МФ» №16, декабрь 2004.

позволить себе упустить такой шанс. А Брендон не мог представить свою жизнь без лучшего друга — и молча, по привычке последовал за ним. Вместе им предстояло стать ключевыми фигурами синдиката, но каждый из них выбрал собственный путь...

В поисках героя

Зачем было превращать первую серию в непонятный спойлер — вопрос открытый. Возможно, это было не самым удачным продюсерским ходом, попыткой привлечь фанатов игр и фантастических боевиков. Но, вполне возможно, это была и авторская задумка: зная о будущей судьбе героев, куда больше внимания уделяешь не происходящим с ними событиям, а развитию их характеров, их мыслям и мотивам.

А персонажам в «Гангрейве» уделено очень много внимания. Мы видим, как герои взрослеют, как меняются их взгляды на жизнь, привязанности и ценности. Взаимоотношения Брендона и Гарри, поначалу такие нехитрые и дружеские, со временем становятся все сложнее и напряженнее. Вплоть до того, что два товарища, некогда готовые собственной жизни не пожалеть друг ради друга, становятся смертельными врагами. Как они до этого дошли, в какой момент совершили фатальную ошибку? Это и пытается понять Брендон, вновь вернувшись в такой родной — и ставший таким враждебным — мир живых.

Мрачная философия

Стилистика и графика сериала почти полностью позаимствованы у игрового первоисточника. Разнообразное оружие, комиксовая прорисовка, тщательно проработанные и прорисованные комбо-удары и спецприемы отлично передают атмосферу приключенческой видеоигры. Предыстория и воспоминания героев, напротив, весьма удачно стилизованы под вполне серьезную гангстерскую мелодраму.

Немало интересных находок принадлежит и создателям сериала. Например, размышляя о своем прошлом, герои часто смотрят на себя со стороны или сами внешне становятся моложе, — а не наблюдают очередной флэшбек.

Некоторые кадры сериала в точности копируют эпизоды из игры.
1. Ролик на движке PS2...
2. ...И кадр из четырнадцатой серии.

Над графикой к этому аниме работала студия Madhouse, принимавшая участие в создании таких известных фильмов и сериалов, как «Манускрипт ниндзя», «Актриса тысячелетия», «Чобиты», X. Так что графика и анимация в «Гангрейве» на высоте. Внешний вид персонажей может показаться чересчур мужественным и жестким, но он идеально подходит для данного сериала.

Саундтрек, хоть и не балует нас разнообразием стилей и композиций, отличается превосходным качеством. Его неторопливые, вдумчивые мелодии не только запоминаются и задают нужную для просмотра атмосферу, но и могут служить вполне самостоятельными произведениями.

Однако при всех положительных чертах у «Гангрейва» есть пара существенных недостатков. Сериалу не хватает целостности. Роскошная криминальная мелодрама резко переходит в обыкновенный приставочный экшен. Пусть он и сделан весьма качественно, но на фоне первой части выглядит откровенно слабо. Время от времени попадаются в «Ганрейве» и проходные серии, не несущие абсолютно никакой сюжетной нагрузки. Конечно, зрителю надо дать отдохнуть от философских размышлений о судьбах героев, но многие боевые сцены можно было бы вписать в сериал и поудачнее.

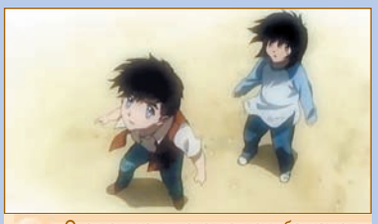
Прошло пять лет — и вот они уже серьезные взрослые люди.

В «Гангрейве» нет толпы симпатичных героинь или веселых шуток. Нет там злодеев, мечтающих захватить или уничтожить мир, и нет героев, готовых этот мир спасать. Да и любовной линии в этом аниме как таковой нет — настолько она второстепенная и мрачная. Зато есть неординарный сюжет, оригинальная атмосфера, зрелищные драки и необычайно правдоподобно выписанные герои, которым невольно сопереживаешь на протяжении всего сериала. И этого вполне достаточно, чтобы поставить «Гангрейв» на одну полку с такими признанными шедеврами, как «Триган», «Ковбой Бибоп» и «Берсерк».

Они жили беззаботно и счастливо. Но очень недолго.

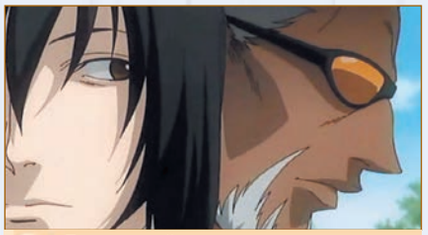
Эпизоды

01 — Destroyer in the Dusk
02 — Young Dogs
03 — Rain
04 — Go
05 — Millennion
06 — Big Daddy
07 — 5 Years Later
08 — Family
09 — Dispute
10 — Conflict
11 — Heat
12 — Kind
13 — Betrayal
14 — Die
15 — Harry
16 — Letter
17 — Mika
18 — Grave
19 — Superior
20 — Brother
21 — Duty
22 — Remorse
23 — Daughter
24 — Last Bullet
25 — Then
26 — Twilight of the Destroyers



Это только в детстве дружба кажется вечной...

Брендон и Мария. Какая могла быть пара...



Прислушивайся ко всем предупреждениям. Это может спасти тебе жизнь.

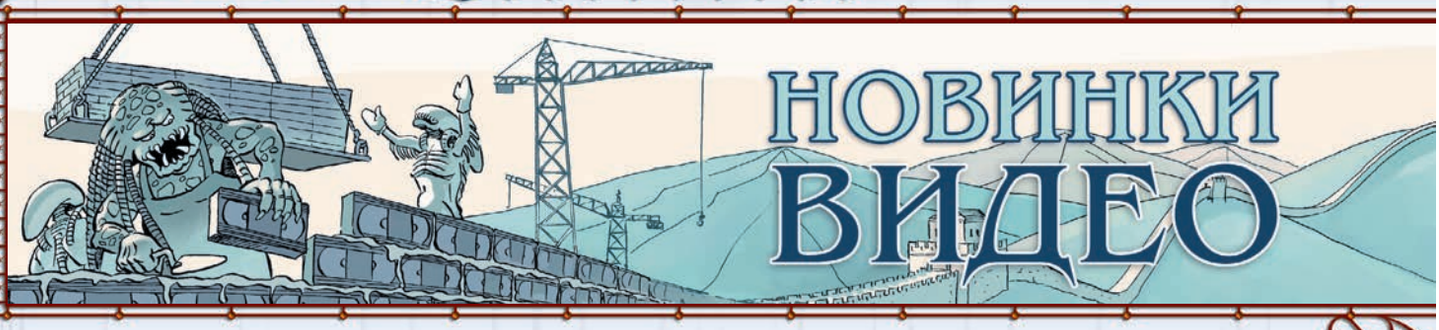
КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

БЕРСЕРК

На турнирах, посвящённых выпуску нового доп-сета игры Берсерк - “Час чудовищ”, каждый новичок получит в подарок промокарту “Ученик мага”. Игрок, приведший новичка, получит промокарту “Боевой маг”. Собравший три Боевых мага, может обменять их на самую крутую промокарту - “Архимаг”.

ПОДРОБНЕЕ ОБ АКЦИИ НА САЙТЕ:

www.berserk.ru



Короткие рецензии на самые свежие видеофильмы, принадлежащие ккласссу малобюджетного кино итрадиционно обделяемые вниманием других печатных изданий.

МОНАХИНЯ
THE NUN

DVD, Испания/Великобритания, 2005 • Дистрибьютор: *CP Digital* **• Режиссер:** *Луис Де Ла Мадрид* **• В ролях:** *Белен Бланко, Анита Брием, Ману Фуллола*

Мистика/ужасы. Страшнее католического ада может быть только католическая школа. Не выдержав изуверств наставницы— больной на голову монашки— озверевшие ученицы топят садистку вванне. Увы иах, сгибелью маньячки горести героинь не заканчиваются. Спустя годы призрак демонической сестры Урсулы возвращается, чтобы им отомстить, да не абы как, асогласно особой религиозно-символической системе... Нудный трэш, неумело копирующий клише «Звонков» и«Я знаю, что вы сделали прошлым летом». Контрастная картинка формата 4:3 порой нещадно зернит, 5.1 звук плосковат инедетален. Вбонусах лишь фильмографии ианонсы.

ОЦЕНКА: 3 ФИЛЬМ / 5 ДИСК

Иногда они возвращаются... В смысле — дурацкие фильмы про злых духов.

ГАЛАКТИКА THX-1138
THX-1138

DVD, США, 1971 • Дистрибьютор: *DVD Magic* **• Режиссер:** *Джордж Лукас* **• В ролях:** *Роберт Дюволл, Дональд Плезанс, Мэгги Макоми, Сид Хейг, Джонни Вайсмюллер-мл.*

Антиутопия. Вбездуховном обществе будущего люди превратились вживых роботов сатрофированными эмоциями. Все их существование строго регламентировано, любое отклонение от унылой нормы считается болезнью иподавляется. Так что, когда вграждане под номером THX-1138 вдруг просыпаются человеческие чувства, государственная машина делает все, чтоб «излечить» его. Ночем сильнее давление Системы, тем крепче исопротивление героя... Ранний Лукас склонен кзанудству иимитации стиля Стэнли Кубрика. Тем не менее, уже вэтой работе видны фирменные приемы будущего автора «Звездных войн». НаDVD вас ждет обновленная версия ленты (2004) сдобавленными сценами ицифровыми спецэффектами. Может, поэтому, вопреки информации на обложке (стереозвук иизображение 4:3), диск предлагает 6-канальный «синхрон» ипоразительно четкую, детальную широкоэкранную картинку. Дополнения представлены анонсами.

ОЦЕНКА: 7 ФИЛЬМ / 6 ДИСК

Судя по фильму, профессия парикмахера-стилиста в будущем отомрет.

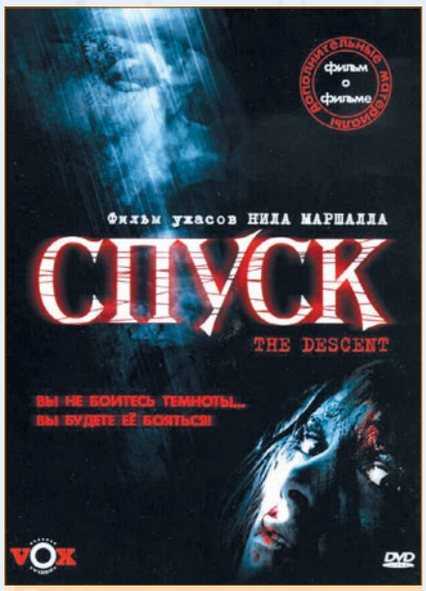
СПУСК
THE DESCENT

DVD, Великобритания, 2005 • Дистрибьютор: *Vox* **• Режиссер:** *Нил Маршалл* **• В ролях:** *Саския Малдер, Шона Макдональд, Натали Мендоса, Алекс Рид, Джейн Нун, Майанна Баринг*

Монстр-муви/психотриллер. Шестеро подруг приезжают вАппалачи— полазить по пещерам. Нослучается обвал, игероини оказываются вподземном плену. Иэто только полбеды: вскоре выясняется, что дамы здесь не одни. Вотьме таятся какие-то человекоподобные хищные твари. Тут-то истановится очевидно: крепкая дружба осталась наверху, внизу же всплывают скрытые взаимные обиды иберет свое темный инстинкт личного выживания... Небанальный хоррор от автора «Псов-воинов», сместивший акценты сбеготни от монстров на психологию деградирующих героинь. Не верьте обещанию

Также на видео и DVD

- **«Уоллес иГромит: Проклятие Кролика-оборотня»** (Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit), анимационная фантазия. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- **«Князь Владимир»,** славянское фэнтези/анимация. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- **«Добрыня Никитич иЗмей Горыныч»,** анимационная комедия. **Дистрибьютор:** «Союз-видео».
- **«Второй пропущенный звонок»** (Chakushin ari 2), мистика/ужасы. **Дистрибьютор:** «Синема Престиж».
- **«Нелюди»** (Shelf Life), монстр-муви. **Дистрибьютор:** «Пирамида».
- **«Миссия вкосмосе»** (Fallout), космический боевик. **Дистрибьютор:** «Твистер».
- **«Война клонов»** (CL.ONE), футуристический триллер. **Дистрибьютор:** MC Entertainment.
- **«Другой мир 2: Эволюция»** (Underworld 2: Evolution), мистический боевик. **Дистрибьютор:** DVD Magic.
- **«Бладрейн»** (Bloodrayne), вампирский боевик. **Дистрибьютор:** «Лизард».
- **«Лестница Иакова»** (Jacob's Ladder), мистический триллер. **Дистрибьютор:** «ЦП Диджитал».
- **«Универсальный солдат 2: Братья по оружию»/«Универсальный солдат 3: Незаконченное дело»** (Universal Soldier 2: BrothersIn Arms/Universal Soldiers 3: Unfinished Business), фантастический боевик. **Дистрибьютор:** Videogram.



Кино о том, что знакомство с пещерными людьми пробуждает пещерные инстинкты.

«фильма о фильме» на обложке — дополнений нет. А есть приемлемого качества картинка 4:3 и отличный 5.1-саундтрек.

ОЦЕНКА: 7 ФИЛЬМ, 5 ДИСК

МОСКВА — КАССИОПЕЯ
ОТРОКИ ВО ВСЕЛЕННОЙ

DVD, СССР, 1973, 1974 • Дистрибьютор: *«Твистер»* **• Режиссер:** *Ричард Викторов* **• В ролях:** *Миша Ершов, Саша Григорьев, Володя Савин, Оля Битюкова, Надя Овчарова, Ира Попова, Иннокентий Смоктуновский, Лев Дуров*

«Командир, мы взяли световой барьер!» — «Хорошо, поставь его в ванной».

Подростковая фантастика. Экипаж из шести советских пионеров-вундеркиндов (плюс один «заяц») летит на звездолете «Заря» к системе Альфы Кассиопеи, из которой пришли сигналы внеземной цивилизации. Пережив уйму приключений в космосе, юные герои прибывают к цели и узнают: тамошние братья по разуму порабощены роботами. Придется школьникам из СССР разруливать ситуацию... Популярная некогда дилогия ныне выглядит художественным и идеологическим анахронизмом. Хотя она все равно куда интереснее того же «Большого космического путешествия», а режиссер остроумно обыгрывает в ней сцены из «Космической одиссеи» и «Барбареллы». Жаль, плохо сохранившаяся пленка нивелирует наличие широкоэкранного изображения на DVD. Да и разложенное на 6 каналов стерео не впечатляет. Бонусов ноль.

ОЦЕНКА: 6 ФИЛЬМ, 3 ДИСК

Как сказал бы Громозека, вот что значит две лишние капли валерьянки!

ХОЛОД И ТЬМА
COLD & DARK

DVD, Великобритания. 2004 год • Дистрибьютор: *«Екатеринбург Арт»* **• Режиссер:** *Эндрю Гот* **• В ролях:** *Люк Госс, Кевин Ховарт, Кэрли Джейн Тернбулл*

Фантастический триллер. У крутого копа Джона Дарка проблемы. В ходе очередной операции погибает и загадочным образом восстает из мертвых его напарник Шейд. Герой мудро не стал отражать это событие в рапорте, однако партнер принялся на глазах мутировать в кровожадного монстра. Пока воскресший Шейд потрошил отросшими щупальцами бандитов, все было нормально. Проблема в том, что он теряет над собой контроль и вскоре явно примется за своих. Как тогда поступит Дарк?.. Претенциозный и невнятный сплав «ужастика» с полицейской драмой. Четкое изображение формата 4:3, невыразительный звук (DD5.1). В бонусах одни анонсы.

ОЦЕНКА: 3 ФИЛЬМ, 5 ДИСК

Название не врет: холодный прием у публики этому темному кино обеспечен.

ГЕРКУЛЕС
HERCULES

DVD, США/ФРГ, 2004 • Дистрибьютор: *«Екатеринбург Арт»* **• Режиссер:** *Роджер Янг* **• В ролях:** *Пол Телфер, Шон Эстин, Лили Собиски, Тимоти Далтон, Элизабет Перкинс, Тайлер Мэйн, Ким Коутс*

Пока любимая дубина в ремонте, Геракл не чурается оружия дальнего боя.

Античное фэнтези. Вниманию зрителей предлагается бюджетный мини-сериал, в котором (видно, ради экономии средств) число подвигов героя сокращено с 12 до 6. А еще его авторы упразднили личное участие в сюжете богов и переврали древнегреческие легенды в духе актуальных тем ток-шоу. Больше всего похоже на «мыльную оперу» о том, как родственники Геракла из «мужской» партии Зевса и «женской» партии Геры бьются за власть, а прогрессивный качок пытается привить им идею мирного союза мужского и женского начал, не забывая время от времени грохнуть монстра-другого... В итоге — обескураживающее сведение героического эпоса к половому вопросу. Спецэффекты откровенно слабые. На диске имеется красочная картинка (1,85:1) и приличный 5.1-трек. В качестве бонусов — анонсы.

ОЦЕНКА: 5 ФИЛЬМ, 6 ДИСК

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.

МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА 3
MISSION: IMPOSSIBLE III

Это важно! *Бюджет — 135 миллионов долларов*

Прокатчик *UNITED INTERNATIONAL PICTURES*

Третья часть похождений секретного агента IMF (Impossible Missions Force, что примерно переводится, как «Служба невыполнимых миссий») досталась малоизвестному режиссеру Джеффри Абрамсу. Если предыдущие работы за авторством Де Пальма и Джона Ву были предсказуемы, то сейчас довольно трудно понять, что именно мы увидим на экране. Дабы подогреть интерес к картине, ее сюжет держат в строжайшем секрете. Забавный факт — одну из ролей исполнит Саймон Пегг, главный герой фильма Shaun of the Dead.

Прогноз: Вероятнее всего, это будет похоже на вторую часть: взрывы, погони, перестрелки, иными словами, — в первую очередь зрелищный, а лишь потом уже шпионский боевик.

Премьера: 4 мая 2006.

РЕНТА
RENT

Это важно! *Режиссер — Крис Коламбус*

Прокатчик *«КАСКАД ФИЛЬМ»*

Многообещающая экранизация бродвейского мюзикла. Калейдоскоп поучительных историй о непохожих друг на друга людях, живущих по соседству в одном из районов Нью-Йорка. Автор песен, исполнительница экзотических танцев, кинематографист, цирковая актриса, адвокат, профессор философии, уличный барабанщик... Любовь, коммерция, СПИД, самоубийства — и все это под отличную музыку. Продюсер — Роберт де Ниро. Бюджет — 40 миллионов долларов. Возрастной рейтинг «не рекомендуется лицам до 13» неожиданно мягок для такого непростого сюжета.

Прогноз: Жизнь — это музыка. Для каждой истории найдется своя мелодия. Если вы не можете попасть на постановки далекого Бродвея — сходите в ближайший кинозал.

Премьера: 11 мая 2006.

У ХОЛМОВ ЕСТЬ ГЛАЗА
THE HILLS HAVE EYES

Это важно! *Не рекомендуется лицам до 17 лет*

Прокатчик *«ГЕМИНИ ФИЛЬМ»*

Римейк одноименного фильма ужасов Уэса Крэйвена (1977). Во время путешествия по стране семейство Картеров попадает в пустынный штат Нью-Мексико и сталкивается там с группой одичавших людей, живущих на ядерном полигоне. Любимое развлечение этих мутантов — поймать человека, убить его, изнасиловать и съесть.

Начинается традиционная для таких историй борьба за выживание. Фильм снят по мотивам популярной в США «городской легенды», а также реальной истории 15 века о семье Бинов — шотландских каннибалов, живших в пещере и убивших свыше тысячи человек.

Прогноз: Редкий наше время рейтинг R (лица до 17 — только в сопровождении родителей) говорит о многом. Будьте готовы к насилию во всех его видах.

Премьера: 11 мая 2006.

Я ВИНОВЕН!
FIND ME GUILTY

Это важно! *В главной роли — Вин Дизель*

Прокатчик *«ПИРАМИДА КИНО»*

Судебная драма, в основу которой легли реальные события (самый долгий в американской истории «гангстерский» процесс). Бандиту по кличке «Толстый Джек», отбывающему 30-летний срок, представилась возможность сократить его, дав показания против своих друзей. Но он поступил иначе — отказался от адвоката и стал защищать себя сам, да так находчиво, что идеально отлаженная судебная система забуксовала почти на 2 года. Интересно, что реальный Джек (Джакомо) умер 14 ноября 2004 во время съемок этого фильма.

Прогноз: Хорошая возможность убедиться в том, что даже один маленький винтик, попавший в шестеренки, способен остановить гигантский механизм.

Премьера: 11 мая 2006.

Властелин Колец
Возвращение короля
WARHAMMER
WARHAMMER 40,000
ALEGRIS
SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME
Магазины и дистрибьюторы компании «Алегрис»
ООО «Алегрис» Центральный офис
г. Москва, Дубнинская улица, дом 27, корпус 2
Тел/ факс (495) 707-66-64, alegris @ mtmc.ru, www.warhammer.ru
Магазины ООО «Алегрис» в Москве:
м «Лубянка», Мясницкая улица, дом 20, тел (095) 928-33-37;
м «Академическая», улица Дмитрия Ульянова, дом 4, корпус 1, Тел (495) 137-07-31;
Центральный Детский Мир, второй этаж.
г. Тамбов, улица Интернациональная 45б, отдел Хобби и Игрушки, тел 0752 728811; г. Новосибирск, ООО «АйсХаммер», rerik@online.nsk.ru
*г. Тула, Советская улица, дом 4, Универмаг «Большой», 3-й этаж, магазин «Викинг», тел +7 903 6973996;
г. Краснодар, Красная улица, дом 43, «Краснодарский Дом Книги», тел. (861) 273-03-31; г. Санкт-Петербург, улица Седова 11А, тел. (812) 332-18-28;
г. Санкт-Петербург, Невский проспект, дом94; г. Екатеринбург, улица Попова, дом 1Б, метро «Площадь 1905», тел. (343) 217-65-29, www.warhammer.ur.ru;
г. Пермь, Комсомольский проспект, дом 34, магазин «Орион», тел. (3422)-61-51-47; г. Ростов-на-Дону, улица Серафимовича, дом 53, тел. (863)-240-95-04;
г. Ростов-на-Дону, пр. Ворошиловский, дом 56/159; г. Тверь, улица Горького, дом 124, магазин «Армада», тел. 8-910-5317659;
г. Минск, улица Могилевская, дом 2, корпус 1, ВЦ «Мост», стенд 34, 8-029-5039074; г. Красноярск, улица Телевизорная, дом 1, стр. 4,
«Изумрудный Город», магазин «Дайсвилль», тел. (3912) 21-26-01.
Приглашаем всех желающих на Московский День Игры Warhammer, на ВВЦ. В программе:
выставка, турнир и конкурсы для всех тех, кто еще не стал нашим поклонником.

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

Рубрика «Видеодром» рассказывает осамых достойных представителях фантастического кинопроката. Наши постоянные читатели знают, начто можно сходить вкино икакую видеокассету подарить другу. Аесли читатель пропустит несколько номеров «МФ»? Тогда хорошие фильмы пройдут мимо него. Эта страничка сможет помочь вам найти хороший фильм для просмотра. Часть картин вней выбрана посетителями сайта «МФ» (www.mirf.ru), ачасть— редакцией.

Выбор читателей. Апрель 2006

Вголосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие 401 человек. Всего было отдано **1181 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три фильма).

1.	Дневной дозор	19,1%
2.	Гарри Поттер и кубок огня	16,1%
3.	Кинг Конг	11,4%
4.	Другой мир 2: Эволюция	10,1%
5.	Труп невесты	10,1%

Участвуйте вголосовании за лучшие фильмы на www.mirf.ru!

ДНЕВНОЙ ДОЗОР

Бюджет: 4,2 миллионов долларов. Кассовые сборы: 35 миллионов долларов.

Долгожданное продолжение «Ночного дозора», установившее абсолютный рекорд по кассовым сборам. Антона Городецкого обвиняют вубийстве. Завулон обучает Егора темной магии иготовится объявить войну силам Света. Агде-то вСамарканде якобы живет Иной, хранящий легендарный Мел Судьбы— артефакт, способный изменить историю.

Оценка МФ: 9

Рецензия — в №3(31) за 2006 год.

ГАРРИ ПОТТЕР И КУБОК ОГНЯ

Бюджет: 150 миллионов долларов. Кассовые сборы: 891 миллион долларов.

Одна из самых громких премьер 2005 года. Да, сюжет сделан не совсем по книге. Да, атмосфера тоже немного другая ипрежних персонажей поубавилось. Новостальном история опроведении Турнира Трех волшебников ивозрождении Вольдеморта вышла сочной, яркой изрелищной. Заслуженное второе место.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №2(30) за 2006 год.

КИНГ КОНГ

Бюджет: 207 миллионов долларов. Кассовые сборы: 545 миллионов долларов.

Это как раз тот случай, когда размер имеет значение. Огромная горилла, огромный бюджет, тысячи часов машинного времени на спецэффекты. Итог— самый зрелищный фильм 2005 года. Люди приехали на остров снимать фильм, нашли огромную обезьяну ипривезли ее вНью-Йорк. Все остальное— его величество Спецэффект.

Оценка МФ: 10

Рецензия — в №2(30) за 2006 год.

ДРУГОЙ МИР 2: ЭВОЛЮЦИЯ

Бюджет: 50 миллионов долларов. Кассовые сборы: 95 миллионов долларов.

Четвертое место наши читатели отдали продолжению «вампирского» боевика 2003 года. Насей раз готическую реальность перемешали со средневековьем идобавили элементы приключенческой археологии. Востальном все то же самое— героиня, затянутая вблестящий латекс, герой сгрустными глазами, много трюков истрельбы.

Оценка МФ: 6

Рецензия — в №4 (32) за 2006 год.

ТРУП НЕВЕСТЫ

Бюджет: 40 миллионов долларов. Кассовые сборы: 117 миллионов долларов.

Быть мертвым вовсе не так уж плохо. Если увас на этот счет есть какие-то сомнения— посмотрите «Труп невесты». Замечательный кукольный мюзикл, один из последних представителей умирающей «марионеточной мультипликации», снятый слюбовью имастерством. История одной заупокойной свадьбы получает пятое место.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №3(31) за 2006 год.

МИССИЯ «СЕРЕНИТИ»

Бюджет: 39 миллионов долларов. Кассовые сборы: 39 миллионов долларов.

Эта картина имеет практически нулевой баланс, нобезусловно заслуживает своего места внашем рейтинге. Возьмите бодрый футуристический боевик, добавьте космической оперы, вестерна, чуть-чуть стилистики «зомби-хоррора» — и маленький шедевр кинофантастики готов! Рекомендуется всем любителям хороших приключений.

Оценка МФ: 9

Рецензия — в №12 (28) за 2005.

ХРОНИКИ НАРНИИ: ЛЕВ, КОЛДУНЬЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ

Бюджет: 180 миллионов долларов. Кассовые сборы: 693 миллиона долларов.

Один из прежних лидеров нашего рейтинга, экранизация «христианского» фэнтези Клайва Льюиса. Милая, добрая сказка о ребятах, попавших в волшебную страну, с эпическими сражениями и серьезной моралью. В общем, отличная история для всей семьи. Съемки следующей части «Хроники Нарнии: Принц Каспиан» начнутся осенью этого года.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №2(30) за 2006 год.

КНЯЗЬ ВЛАДИМИР

Бюджет: 5 миллионов долларов.

Еще одно «христианское» фэнтези, вернее говоря— былина окнязе Владимире Красно Солнышко. Потрясающе красивый мультфильм, необычный взгляд на нашу историю ивоспитательно-духовный сюжет. Это не «Диснеи», не аниме, аочередное доказательство русской присказки «могут, если захотят».

Оценка МФ: 7

Рецензия — в №4 (32) за 2006.

ИГРОВОЙ КЛУБ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ

Новости компьютерных игр: *МАЙ* 68

Эпическая сага **Mage Knight** — **Apocalypse,** футуристическая стратегия «**Империя превыше всего**» и история о жизни после смерти в испанской трактовке — **Fallen Lords: Другой мир**.

Лучшие компьютерные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 69

Ex Machina — любопытный образчик постапокалиптической вселенной; **Evil Dead: Regeneration** — юмористический ужастик по известной кинотрилогии «Зловещие мертвецы»; кислотный шутер **Gene Troopers: Совершенные убийцы** и неплохой научно-фантастический шутер «**Механоиды 2: Война кланов**». На странице классики вспоминаем знаменитую ролевую игру **Neverwinter Nights**.

Новости настольных игр: *МАЙ* 74

Новая пародийная ККИ от создателей «**Берсерка**», долгожданная полноценная локализация руководств для «**Вархаммера**», а также информация о новых настольных играх всех мастей.

Лучшие настольные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 75

Не за горами заключительная часть кинотрилогии «Люди Икс» — а во всем мире любители ККИ уже пару месяцев режутся в очередной сет комиксовой ККИ **VS System**, посвященный именно этим супермутантам. О том, что нового привнесли в эту игру **X-Men**, расскажет наш обзор нового расширения.

Ролевые игры: *ПОЛЕВЫЕ ИГРЫ—2006* 76

«Мир фантастики» рассказывает обо всех масштабных полевых играх, которые будут проводиться в текущем году.

Magic the Gathering: *ПЯТЬ ЦВЕТОВ* 78

Традиционно волшебство делится или на школы, или на стихии. А вот создатель **MTG** Ричард Гарфилд разложил магию по цветам. Как? Ищите ответ на страницах нашего журнала, в рубрике, посвященной этой известнейшей ККИ.

ДРУГИЕ ИГРЫ 82

Светлана Карачарова

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

MAGE KNIGHT— APOCALYPSE

Разработчик: *Namco*
Издатель: *«Акелла»*
Дата выхода: *2—3 квартал 2006*
Сайт игры: *namco.com/games/mkapocalypse*

Проект **Mage Knight** делается на основе одноименного варгейма, и в компьютерной версии будет представлять из себя традиционный экшн с элементами ролевой игры. Как ипологается уважающим себя проектам подобной направленности, игра предложит нам покрошить на салат пару тысяч монстров, чтобы, вконце концов, добраться до главного злодея ивырвать его черное сердце. Классическая фэнтези-вселенная игры населена орками иэльфами, аколдовство здесь вполне мирно уживается спаровыми машинами, огнестрельным оружием ипрочими высокими технологиями.

Внашем распоряжении— пятерка героев: гном, колдун, эльф, вампир иамазонка. Игру мы будем проходить всей партией, хотя «рулить» доведется только главным героем; остальным подопечным можно лишь задать линию поведения. Наэтапе генерации нам дозволено будет выбрать внешность персонажей ираскидать очки характеристик. Каждый из героев будет наделен некими уникальными способностями, ипо мере использования эти возможности будут расти. Обещаны также тонны всевозможных доспехов, невообразимое количество оружия ивозможность улучшать его при помощи специальных артефактов. Похождения спасителей мира от жуткого апокалипсиса должны начаться уже этим летом.

ВДВУХ СЛОВАХ

- Долгожданный **TES IV: Oblivion**, наконец, вышел, авот не менее ожидаемая **Gothic III** все еще наводит последний лоск, готовясь квстрече споклонниками. Дата выхода последней теперь назначена на 20-е числа сентября этого года; впрочем, омоменте выхода локализованной русской версии пока остается только догадываться.
- Известная компания ***Activision*** получила мировые права на создание ииздание электронных игр взнаменитой вселенной гигантских роботов— трансформеров. Первый игровой проект появится вбудущем году, сейчас известно только, что сначала будет выпущен полнометражный фильм. Съемками фильма займутся компании ***DreamWorks Pictures*** и ***Paramount Pictures***. Режиссер фильма— Майкл Бэй (The Rock), сценаристы— Алекс Курцман иРоберто Орчи (The Island), аодним из исполнительных продюсеров будет Стивен Спилберг.

ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Разработчик: *IceHill*
Издатель: *«Акелла»*
Дата выхода: *4 квартал 2006год*
Сайт игры: *icehill.ru/icehill/root/r/projects/i/about_empire*

Спустя много-много лет, водной очень знакомой Галактике... Итак, человечество вышло вкосмос, ивнашем распоряжении— сотня световых лет пространства, множество миров— одним словом, владения таких масштабов, окоторых нельзя было имечтать. Но… всегда есть это «но». Найдутся недовольные, будут разрушены казавшиеся вчера нерушимыми союзы, ивэто смутное время поднимется из праха новая империя— Империя людей, которая должна будет объединить под своим знаменем все человечество.

Втаком вот антураже развернется действие стратегической игры «**Империя превыше всего**». Нам свами вэтой глобальной мясорубке достанется роль офицера элитного подразделения, командующего отрядом; приэтом каждый из вверенных нам солдат будет набирать опыт ирасти вумениях от миссии кмиссии. Одной из самых интересных особенностей игры станут весьма нетривиальные инопланетные монстры, практически неубиваемые существа. Каждый раз, встречаясь скаким-нибудь «жуком» или «пауком», нам придется методом проб иошибок выискивать его «ахиллесову пяту» — по уверениям разработчиков, сделать это будет очень непросто. Насколько известно редакции «Мира фантастики», Ник Перумов не имеет к данному проекту никакого отношения. Немного странно и очень жаль.

FALLEN LORDS: ДРУГОЙ МИР

Разработчик: *Novarama Technology*
Издатель: *GFI*
Дата выхода: *2 квартал 2006 года*
Сайт игры: *fallenlords.com*

Давай вечером умрем весело— как не выкинуть слова из песни, так не избавиться иот необходимости умереть, чтобы попасть вAfterworld, мир игры **Fallen Lords**. Ичто б вы думали— не будет там ни райских кущ, нираскаленных сковородок. Война— вот что ждет нас по ту сторону жизни. Страшная, кровавая бойня— ауж за кого вы предпочтете выступить, зависит только от вас. Ангелы жаждут порядка, демоны рвутся ктотальному Рагнареку, амертвые души хотят свободы. Игроку предлагается выбрать фракцию исо всего размаху влететь вжерло этой войны, круша на своем пути все, что движется иможет быть опасным.

Новый слэшер от испанских разработчиков радует не только весьма запоминающейся завязкой, ноинекоторыми деталями игрового процесса. Например, нам доверят управлять ездовыми животными ируководить отрядом из нескольких десятков подчиненных. Игровая кампания построена таким образом, что всю историю отношений трех воинствующих фракций мы узнаем, только пройдя путь приверженца каждой из них. Сейчас игра находится на стадии, весьма близкой крелизу, ивполне вероятно, что появится впродаже уже кконцу мая.

ЭТЮД В КИСЛОТНЫХ ТОНАХ

GENE TROOPERS: СОВЕРШЕННЫЕ УБИЙЦЫ

Разработчик: *Cauldron* ● **Издатель:** *«Акелла»* ● **Системные требования:** *P3-800 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB (**желательно:** P4-2,6 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB)* ● **Сайт игры:** *genetroopers.com* ● **Жанр:** *Киберпанк, научная фантастика* ● **Тип игры:** *Шутер от первого лица* ● **Возрастное ограничение:** *Mature (для лиц старше 17 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Chaser ● Pariah

Маленький десантный корабль в считанные секунды берет на абордаж огромный пассажирский лайнер. До зубов вооруженная штурмовая группа из бронированных троллей играючи сминает оборону. Главный герой Бриджер Йохансон приходит в сознание только в генетической лаборатории. Любимая дочь похищена, а из него самого, похоже, собираются вылепить очередного тролля. Но взрыв гранаты освобождает Бриджера из силового кокона — местные борцы Сопротивления устроили рейд на лабораторию в поисках некоего загадочного артефакта.

В итоге мы имеем следующий расклад. На руках — универсальный солдат-недоделок, чей мозг неторопливо пожирает жуткий разумный артефакт. Карточный стол — неизвестный сектор Вселенной. Напарники — джокеры, один к одному. Противники — всесильная Империя, управляемая расой Паразитов при помощи генетических «троллей». Плюс еще несколько неизвестных карт в колоде. Самое время расписывать пулю.

Сегодня утром туман был особенно голубой.

Спаренный шестиствольный пулемет — до этого даже Крутой Сэм не додумался.

Умерщвляя супостатов, Бриджер получает с каждого трупа так называемые «очки ДНК», которые в **Gene Troopers** служат панацеей от всех бед. Это и аптечки, и опыт для освоения новых способностей, и энергия для их применения. Тяжелой поступью генетического паразита Йохансон прокладывает себе дорогу с планеты на планету. Враги снопами ложатся подле его ног, несложные загадки не беспокоят сладко дремлющий мозг, а калейдоскоп кричащих кислотных оттенков приятно щекочет глазной нерв.

В этой игре спорно все. Крепкий, хоть и штампованный сюжет — и отвратительная форма его подачи. Отличная анимация и модные спецэффекты — против мерзкой цветовой палитры и слабенького графического движка. Похвальные RPG-элементы на поверку оказываются ненужной, наспех прикрученной мишурой. Дизайн инопланетных помещений нестандартен (поверьте, способ перемещения по этажам на водной планете вас удивит), но отвратительная скудость интерьера убивает все впечатление на корню.

Итог: типичный малобюджетный проект, который придется по вкусу разве что любителям авангардного кино.

Ангелы смерти

Генетический солдат, жадно поглощающий ДНК поверженных врагов и набирающий таким образом силу, — оригинальная, но несколько громоздкая выдумка. А ведь реальные убийства при помощи ДНК-спиралей происходят каждый день. Обычные земные вирусы — вот настоящие ДНК-убийцы. По своему строению любой вирус напоминает одноразовый шприц. Едва коснувшись живой клетки, он ввинчивает в нее «пружинку» ДНК, которая представляет собой хитроумную программу. Она изменяет работу клетки и заставляет ее убивать остальной организм, производя все новые и новые микроскопические «шприцы», начиненные смертью. Простейшие и гениальные в своей простоте ангелы смерти.

ЦИТАТА

— Я думал, если ты вампир, то вцепишься мне в глотку и выпьешь из меня всю кровь...
— Фу, мерзость какая!

Диалог между главным героем и энерговампиршей Кейшей.

Присутствуют
- смешение жанров
- нелинейный сюжет

Отсутствуют
- напряжение
- побочные квесты

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	6
ГРАФИКА	7
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **7**

Роман Островерхов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

КРЕПЧЕ ЗА БАРАНКУ ДЕРЖИСЬ, ШОФЁР!

EX MACHINA

Разработчик: *Targem Games* ● **Издатель:** *«Бука»* ● **Системные требования:** *P4-1.7 GHz, 256 Mb DDR, видеокарта 64 Mb* (**желательно:** *P4-2.4 GHz, 512 Mb DDR, видеокарта 128 Mb*) ● **Сайт игры:** *nival.com/exmachina_ru* ● **Жанр игры:** *Постапокалиптическая фантастика* ● **Тип игры:** *Экшен, гонки*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

«Механоиды» ● Bandits: Phoenix Rising ● «Вангеры»

Иногда работа над играми одного жанра и типа так сильно приедается, что разработчики стремятся сделать нечто совершенно противоположное по форме и содержанию. Ярким примером такой резкой смены «девелоперской ориентации» может служить последний проект студии из Екатеринбурга ***Targem Games*** — **Ex Machina**.

Итак, на дворе 24 век. Будущее оказалось не таким радужным, как можно было бы предположить. Катастрофа 2011 года навсегда изменила лик планеты и человечества, не пощадив ни людей, ни птиц, ни животных. Лишь благодаря специальным защитным маскам немногим счастливчикам удалось выжить.

Постепенно люди начали осваиваться в изменившемся мире: возникли новые города, наладилось сельское хозяйство. Символом нового, постапокалиптического мироустройства стали машины — грузовики. Главный герой игры — молодой человек, который впервые отправляется в самостоятельную поездку до ближайшего селения. По возвращении он застает родной дом в руинах и попутно узнаёт правду о своем настоящем отце. Недолго думая, юноша отправляется в путешествие, которое приведет его к разгадке величайшей тайны этого мира.

ЦИТАТА

— Смертный, как смеешь ты нарушать мой покой? Боги говорят моими устами, и мне нет дела до ваших мелких склок (Оракул).

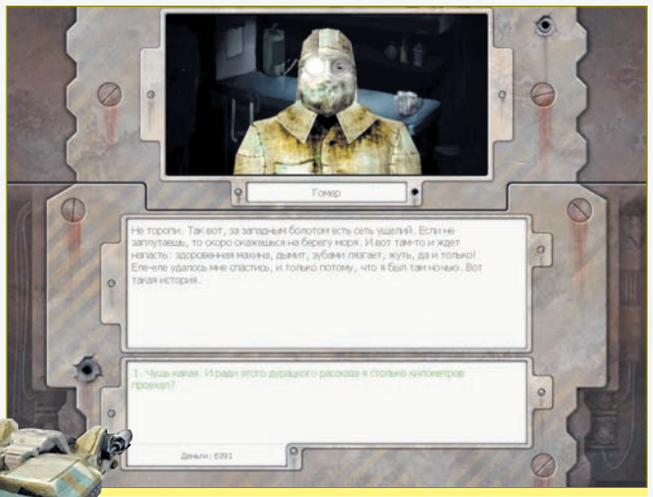
— Ответь на мой вопрос и спи спокойно (Главный герой).

Красуемся на фоне развалин.

«Миротворец» — скоростная передвижная крепость.

Магазин «Автозапчасти»

Грузовики — это изюминка игры. Всего на выбор предоставляется пять основных машин, к которым можно прикупить десятки различных кузовов и кабин. Кроме того, весьма обширен выбор оружия: от обычных пулеметов до плазменных пушек и миноукладчиков.



Разговор с рыбаком.

Мир этот, надо признать, достаточно живописен и разнообразен. Игроков ожидает десяток огромных и непохожих друг на друга локаций со своей экосистемой, историей и группировками. Удручает лишь одно: мир игры абсолютно безжизненный. Дело даже не в отсутствии местной фауны или явном примитивизме торговой системы. Дело в том, что он не существует сам по себе, а крутится непосредственно вокруг игрока. Некоторая иллюзия жизни присутствует, но вряд ли она сможет кого-нибудь обмануть.

Сюжет игры банален, но в то же время способен удивить парочкой неожиданных поворотов, некоторой нелинейностью и несколькими концовками. Вот только диалоги здорово портят общее впечатление. Сценаристы явно переборщили с юмором, и реплики главного героя зачастую вызывают горячее желание забраться под стол и заткнуть уши.

Зато бои определенно удались. Самое интересное начинается, когда обзаводишься серьезной машиной и достойным вооружением — сражения приобретают и нужную динамику, и зрелищность. Этому особенно способствует неплохая графика и отличная реализация спецэффектов.

Итог: неоднозначный проект, который может как разочаровать, так и влюбить в себя. Но попробовать **Ex Machina** на зуб стоит в любом случае.

Присутствуют
- увлекательные бои
- неплохая атмосфера
- симпатичная графика

Отсутствуют
- вменяемый искусственный интеллект
- приличная физическая модель
- качественная озвучка

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК	7

ОЦЕНКА МФ **8**

Александр Куляев

ОБРЕЗ, БЕНЗОПИЛА И НЕКРОРОК-Н-РОЛЛ

EVIL DEAD: REGENERATION

Разработчик: *Granky Pants Games* ● **Издатель в России:** *«Бука»* ● **Системные требования:** *P3-1 GHz, 256 MB RAM, видеокарта 64 MB* (**желательно:** *P4-2,4 GHz, 512 MB RAM, видеокарта 128 MB*) ● **Сайт игры:** *evildeadregeneration.com* ● **Жанр:** *Трэш-хоррор* ● **Тип игры:** *Экшен от третьего лица* ● **Возрастное ограничение:** *Mature (старше 17 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

The Suffering ● The Lord of the Rings: The Return of the King

Ночлег в заброшенной хижине способен радикально изменить вашу жизнь. Что делать, если мертвяки лезут в окна, а предметы мебели истерически хихикают? Как жить дальше, если пришлось отхватить самому себе руку бензопилой? Ответ прост — не терять чувство юмора!

Игра базируется на оригинальной стебовой кинотрилогии «Зловещие мертвецы». Пробудив к жизни «Книгу мертвых», наш главный герой, рубаха-парень Эш, внезапно оказывается на переднем фронте войны с инфернальным злом. Только в игре он не попадает в прошлое (если вы не смотрели «Армию тьмы», вы многое потеряли!), а оказывается в психбольнице. Главврач психушки накладывает лапу на «Некрономикон», возомнив себя профессиональным чернокнижником. Результат вполне предсказуем. Угадайте, кому предстоит спасти мир от орд нежити?

Арсенал для упокоения зомби весьма разнообразен, от бензопилы до гарпуна и огнемета. Огнестрельное оружие — в левую руку, всякую экзотику — на правую культю, и в бой. Схватки предстоят несложные, но интересные. А заскучать вам не даст коротышка Сэм, доморощенный остряк, которого временами очень хочется пнуть (что Эш делает часто и с нескрываемым удовольствием).

«Метр с кепкой» способен проползать в неприметные дыры и открывать запертые ворота; да и в бою карлик представляет собой изрядное подспорье. Любо-дорого посмотреть, как напарник скручивает мертвякам головы или героически отвлекает на себя очередного босса. Временами вы даже получаете над Сэмом полный контроль. Слушая перебранки Эша с Сэмом, внезапно с замиранием сердца осознаешь — это те самые «Зловещие мертвецы», тот культовый трэш, что приковывал нас к экранам в далекие времена видеосалонов и перестройки.

Юмор в игре весьма специфичен. Размахивая новой бензопилой, Эш может ненароком снять половину черепа у своего напарника (впрочем, тот бессмертен). Да и большинство загадок в игре так или иначе решаются только через применение насилия к коротышке. Стиль «Зловещих мертвецов» выдержан на все сто.

Игра получилась страшная, но это не комплимент, а диагноз игровой графике. Будь **Evil Dead** визуально привлекательнее, а вялые противники — чуть более агрессивными и разнообразными, получившийся коктейль был бы дьявольским.

Итог: не страшно, нескладно и некрасиво, но весело и даже стильно. Почему бы и нет, если вы — любитель мяса, кровищи и грубоватых гэгов?

ЦИТАТА

«Мы составили дикий дуэт... да, партнер?» (Сэм).

Присутствуют

- «Некрономикон»
- черный юмор
- несложные комбо и фаталити

Отсутствуют

- элегантность
- современная графика
- адреналин

СЮЖЕТ	6
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ГРАФИКА	6
ЗВУК	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Роман Островерхов

Знакомое лицо

В игре присутствует специально приглашенная звезда. Брюс Кэмпбелл, бессменный главный герой всей кинотрилогии, принял участие и в работе над игрой. Собрав бонусы в виде раскиданных по уровням страниц, вы можете послушать его воспоминания о фильме и отзывы об **Evil Dead: Regeneration**.

Быстро нажимая Space, вы можете побороть ободранного демона.

В городе тишь да гладь. Прямо как в «Обители зла».

Желтый череп висит над местом сохранения. Символично.

ИГРЫ ИСКУССТВЕННОГО РАЗУМА

МЕХАНОИДЫ 2: ВОЙНА КЛАНОВ

Разработчик: *SkyRiver Studios* ● **Издатель:** *1С* ● **Системные требования:** *P4-1.5 GHz, 256 Mb DDR, видеокарта 64 Mb* (**желательно:** *P4-2.5 GHz, 768 Mb DDR, видеокарта 128 Mb*) ● **Сайт игры:** *aim2.ru* ● **Жанр игры:** *Научная фантастика* ● **Тип игры:** *Экшен с ролевыми элементами* ● **Продолжение:** *«Механоиды» (2004)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

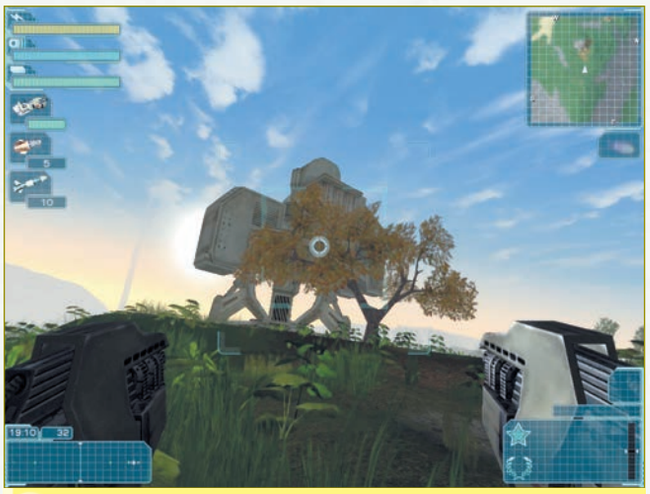
Ex Machina ● «Космические рейнджеры»

Что ни говори, а по-настоящему интересных отечественных игр совсем немного. Даже если как следует поскрести по сусекам родных закромов на предмет проектов, которые не стыдно показывать зарубежным игрокам, — наберется от силы десяток-полтора. Вышедшие в 2004 году **«Механоиды»** от самарских умельцев из ***SkyRiver*** — яркий пример того, что и в России умеют делать увлекательные и оригинальные игры.

Вторая часть представляет собой прямое продолжение оригинала. В фокусе внимания по-прежнему «летающие жестянки», они же боевые роботы — механоиды. Мы выступаем в роли первого робота пятого поколения, уже изменившего мир оригинальной игры. Теперь, когда исчез контроль Супера, механоиды обрели новые, более сложные цели. Как следствие, усилилось соперничество, и по Полигону прокатилась череда войн: многие старые кланы ушли в небытие, освободив место новым.

ЦИТАТА

«Если долго стоять на одном месте, можно увидеть, как меняется окружающий мир» (один из механоидов).



Эта установка добывает сырье.

Неплохой гонорар!

Косметический ремонт

Думаю, не открою большой тайны, если скажу, что для игр, в которых игрок вживается в мир, визуальная составляющая более чем важна. С графикой у вторых «Механоидов» не все так уж гладко. В целом, игра выглядит терпимо, но модифицированный движок первой части просто не способен выдавать соответствующую современным стандартам картинку.

Ключевым нововведением сиквела стало усиление роли кланов, в результате чего значительно поменялся сам рисунок игрового процесса. Теперь наша главная задача — развивать свой клан, ослаблять конкурентов и захватывать зоны. Кстати, большинство зон знакомы нам по первой части и внешне приятно узнаваемы. Не обошлось, конечно, и без новых территорий, некоторые из которых весьма любопытны.

Почивать на лаврах нашему подопечному не дадут — несмотря на былые заслуги, придется все начинать заново: убеждать механоидов, захватывать здания, ослаблять вражеские фракции и помогать своим торговцам в снабжении заводов ресурсами. Последнему необходимо уделять особое внимание, поскольку клановые торговцы зачастую не справляются со своей задачей. А рычагов управления кланом, меж тем, не так уж и много.

Несмотря на то, что нам придется в основном работать на свой клан, некоторую часть времени мы посвятим личному средству передвижения — глайдеру, а также его начинке. Выбор базовых моделей и запчастей поистине огромен: вот уж где любители моддинга смогут развернуться в полный рост.

Главное достижение игры — живой мир. Живой безо всяких натяжек и купюр: механоиды деловито снуют по своим делам, занимаются коммерцией, перевозят сырье или откровенно разбойничают. И очень обидно, что такой интересный и сильный проект оказался прилично подпорчен багами. Игра часто «вылетает», причем совершенно непредсказуемо, и способна вывести из себя даже того, кто смог играть в непропатченных «Корсаров 3».

Итог: отличное продолжение, не только развивающее идеи первой части, но и привносящее новые игровые элементы. Любимая ложка дегтя — нестабильная работа — в комплекте.

Присутствуют
- живой мир
- динамическая смена погоды
- три вида личного рейтинга

Отсутствуют
- современная графика
- стабильная работа
- удобная карта

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ГРАФИКА	7
ЗВУК	7

ОЦЕНКА МФ **8**

Александр Куляев

На горизонте — наша база.

САМАЯ КРАСИВАЯ НОЧЬ

NEVERWINTER NIGHTS

Разработчик: *BioWare* ● **Издатель:** *1С* ● **Системные требования:** *PIII-450 MHz, 96 Mb RAM, видеокарта 16 MB (**желательно:** PIII-1000 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 32 MB)* ● **Сайт игры:** *games.1c.ru/neverwinter* ● **Жанр:** *Героическое фэнтези* ● **Тип игры:** *Ролевая игра* ● **Источник:** *Вселенная Forgotten Realms* ● **Возрастное ограничение:** *Т (старше 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
серия Baldur's Gate ● серия Icewind Dale

К разработке этой игры ***BioWare*** отнеслась со всей возможной серьезностью. В течение пяти лет команда общей численностью 75 человек работала, не покладая рук — оттачивая игровой процесс, шлифуя до зеркального блеска диалоги, наводя лоск на шикарную картинку, и умудряясь к тому же чуть ли не ежемесячно выдавать на-гора отличные ролики.

Результат потряс и ошеломил. Новая игра от именитого разработчика доказала — ролевые игры могут быть не просто красивыми, а *очень* красивыми. Свежеиспеченный Aurora Engine поражал своими возможностями — на наших экранах искрилась «настоящая» пиксель-шейдерная вода, сверкали металлическими бликами оружие и доспехи, изумляли неизбалованный до сей поры глаз абсолютно реалистичные тени и феерические эффекты заклинаний.

Но одной красивой трехмерной картинкой прелести игры отнюдь не исчерпывались. Экран генерации персонажа предлагал выбрать из 7 рас и 11 классов, распределить три десятка очков по шести классическим характеристикам, плюс определиться с набором умений и перков, а также внешним видом своего персонажа (включая покрой одежды, татуировки и озвучку). Одним словом, только на создание своего виртуального альтер-эго вполне можно было потратить пару-тройку часов, заодно оценив все прелести третьей редакции правил D&D, коим игра неукоснительно следовала.

В **Neverwinter Nights** была реализована система мультиклассов, благодаря которой появились такие экзотические гибриды, как, например, воин-клирик — этот персонаж мог носить тяжелую броню и читать заклинания, но шанс успешного прочтения весьма ощутимо снижался. Предел роста персонажа ограничивался всего 20 уровнем, но каждый из них был до предела забит самыми разнообразными возможностями по части превращения его в ходячую мясорубку. В первом официальном аддоне — **Shadows of Undrentide** — помимо всего прочего, появились престиж-классы, а во втором — **Hordes of Underdark** — планка максимального уровня была поднята до 40.

В руках у босса явно не примитивный меч +3.

Игра начинается в славном городе Невервинтере, на который обрушилась эпидемия невиданной болезни. Разумеется, нам надлежит найти источник заразы и выяснить, кто стоит за всеми этими безобразиями. Сюжет достаточно линеен, но в решающие моменты способен удивить; что же касается побочных квестов — их масса, один интереснее другого.

Единственное, за что можно немного пожурить **Neverwinter Nights** — это система наемников в партии. А впрочем, должны же были быть у этой игры хоть какие-то недостатки — иначе было бы ох как трудно делать продолжение. И оно уже грядет — этой весной нам обещают подарить вторую ночь Невервинтера. В списке обещаний первым пунктом — что бы вы думали? — да-да. Настоящие сопартийцы и товарищи по оружию. Гип-гип, ура!

Итог: великолепная, красивая и идеально продуманная ролевая игра. Добавьте к этому возможность коллективной игры с участием любого желающего в роли Dungeon Master — и вы поймете, за что мы все ее так любим.

КЛАССИКА 2002 год

Сделай сам

Neverwinter Nights, помимо прочих заслуг, комплектовалась отличным конструктором, благодаря которому каждый желающий мог создать собственные модули приключений. Фанатское сообщество воспользовалось этой возможностью на полную катушку — к игре написано огромное количество любительских дополнений, некоторые из которых по качеству мало чем уступают двум вышеназванным официальным аддонам.

Присутствуют
- музыка Джереми Соула
- мощный конструктор
- великолепный баланс

Отсутствуют
- нормальные спутники
- сложности с управлением
- примитивная графика

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	9
ЗВУК	10

ОЦЕНКА МФ **10**

Светлана Карачарова

Вызванное существо наравне с наемниками становится членом партии.

Мы только что угодили в засаду гноллов.

Новости настольных игр

Петр Тюленев

Позорные войны: Эпизод 1

Этой весной компания «Мир фэнтези», бессменный разработчик ииздатель «Берсерка», запустила новый проект. Игра, получившая название «Козябло», представляет собой юмористически-пародийную коллекционную карточную игру. Ее действие происходит на фэнтезийной планете Козар, которую населяет множество разумных (ине очень) рас. Главное государство— Царство Козлиное, где обитают, натурально, *Козлы*. Их главный противник— слабые, нохитрые *Позорки*, объединенные вВеликую Позорную Империю. Помимо этих рас, виг-

ре представлены свиноподобные *Жлобы*, атакже инсектоиды *Трутни*.

Первый выпуск игры, «Великие Позорные войны», начинается стого, что

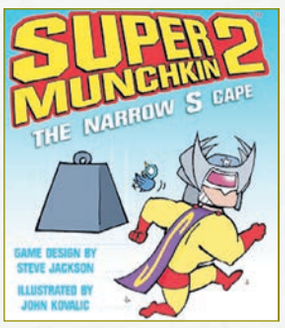
Позорная Империя нападает на одну из столиц Трутней. Впротивостояние втягиваются все четыре силы Козара. Впрочем, они отчаянно нуждаются втолковых полководцах, которыми ипредлагается стать игрокам. Вбазовый сет вошли 122 карты, которые проиллюстрировал художник «Берсерка» Сергей Дулин. Можно приобрести стартеры игры (два вида), учебный набор, бустеры инаборы для проведения драфтов. Планируется обширная турнирная поддержка игры, дляпоощрения игроков даже выпущена специальная «валюта» — козлодоллары.

День игры

27 июня этого года вМоскве состоится очередной **Games Day** — так называются ежегодные праздники варгеймов от ***Games Workshop***, которые проводятся вкрупнейших городах мира. Это масштабное мероприятие соберет игроков ввоенно-тактические игры сминиатюрами Warhammer Fantasy, Warhammer 40000, Lord of the Rings со всей России. Потрадиции, наGames Day пройдут многочисленные турниры по всем этим системам, конкурсы покраски миниатюр, презентация новых фигурок имодельных рядов, показательные бои миниатюрных воинств, обучающие партии для новичков. Праздник обещает стать главным российским событием вмире варгеймов. Не пройдет мимо Games Day иредакция нашего журнала, который стремится освещать фэнтези ифантастику во всех проявлениях: участники праздника смогут вживую пообщаться сглавным редактором Николаем Пегасовым идругими сотрудниками «МФ». Подробности— на странице 65.

Россыпью

...На этот апрель запланирован старт новой ККИ «**Путь Командора**» отсоздателей «Войны» и«Зельеварения». Действие игры будет разворачиваться вкосмическом антураже, игрокам предстоит озаботиться экономикой, торговлей, исследованиями и, конечно, войной... ● Компания ***Black Industries*** анонсировала целых три ролевых игры по фантастическому «Вархаммеру», правда, наапрель 2007. Ауже вапреле-мае 2006 появятся новые книги для **Warhammer Fantasy Roleplay** — путеводитель по Бретонии **Knights of the Grail** и приключение **Barony of the Damned**... ● Московская ***Astrel Games*** продолжает переводить романы Сергея Лукьяненко внастольные игры. Вближайшем будущем нас ждут карточные «**Дневной дозор. Битвы Иных**», «**ДипТаун. Зов Глубины**» (по мотивам трилогии «Лабиринт отражений») и« **Атан. Звездный Грааль**» (по «Императору иллюзий»)... ● ***Wizards of the Coast***, очевидно, пришлось по вкусу выпускать расширения кбазовым книгам **D&D**.Вслед за Dungeon Master's Guide IIвмае выходит **Player's Handbook II** — 224-страничное собрание способов «разнообразить вашу игру ирасширить возможности персонажей»... ● ***Steve Jackson Games***, судя по всему, взяли курс на принудительную манчкинизацию всего человечества: влинейке пародийных настолок «Манчкин» уже полтора десятка наименований, ипоявляются новые. Намай запланирован **Super Munchkin 2 — The Narrow S Cape**, уже второй набор в«супергеройской» серии...



РЕЦЕНЗИИ

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

ВОЙНЫ МУТАНТОВ

MARVEL: X-MEN

Жанр: *Коллекционная карточная игра* ● **Издатель:** *Upper Deck Entertaiment* ● **Распространитель:** *«Волшебный мир»* ● **Сайт издателя:** *ude.com* ● **Сайт распространителя:** *vs-system.ru* ● **Количество игроков:** *От 2* ● **Длительность партии:** *20—40 минут* ● **Язык игры:** *Английский* ● **Очередной сет Vs. System**

В прошлом номере мы рассказывали об игровой механике **Vs. System**, которая объединяет ККИ про супергероев из вселенных Marvel иDC Comics. Ежегодно каждая вселенная пополняется двумя новыми сетами. Если учитывать, что совсем скоро нас ждет премьера заключительного фильма из экранизации «Людей Икс» (читайте «Съемочную площадку» вэтом «МФ»), несложно догадаться, что первое «марвеловское» расширение вэтом году было посвящено, политкорректно выражаясь, существам сизмененным генетическим кодом. Мы уже смогли поиграть за этих персонажей всамом первом сете игры **Marvel Origins**, однако теперь тема Людей Икс была серьезно дополнена ирасширена.

Вцентре внимания **Marvel: X-Men** — четыре команды мутантов. Те самые *Люди Икс* во главе спрофессором Чарльзом Ксавьером. Противостоящее им *Братство* (Brotherhood), где заправляет злодей Магнето. *Морлоки* (Morlocks) — мутанты-изгои под предводительством Каллисто иМихаила Распутина, вынужденные скрываться вгородской канализации. И *Hellfire Club* — тайное общество богачей имутантской элиты, которое стремится кмировому господству. Всете 220 карт (110 обычных ипо 55 необычных иредких), изних каждой из четырех команд посвящено по 41 карте. Еще 18 карт относятся кдругим комиксовым линейкам Marvel, аоставшиеся 38 подойдут для любой «мутантской» колоды.

Marvel: X-Men вводит вVs. System пару новых механик. Самое заметное новшество— классы иподвиды персонажей. Эти характеристики записываются не вигровом тексте карты, авспециальном поле внизу иллюстрации. Класс пока только один— «мутант», причем все мутанты делятся на три подвида: ментальные (mental), энергетические (energy) ифизические (physical). Навзаимодействии карт одного итого же подвида основано немало свойств икомбинаций. Любители смешивать водной колоде разные команды персонажей (например, Людей Икс иМорлоков, или Братство cHellfire Club) наверняка оценят повороты сюжета, которые позволяют делать кроссоверы (crossover). Прикроссовере, например, Морлоков игрок выбирает какую-нибудь другую команду, ивсе его Морлоки считаются принадлежащими еще иквыбранной команде. Революционных изменений вигру сет не принес, однако каждая представленная команда получила, как минимум, потри-четыре действительно стоящие карты, которые смогут лечь воснову неплохих колод.

Стоит сказать, что карты, вошедшие встартовый набор для двух игроков, только косвенно относятся ксамому сету Marvel: X-Men. Уних собственная нумерация (ссокращением MXS, ане MXM) изначительно упрощенный игровой текст. Впрочем, только встартовый набор включены две коллекционные фольгированные карты «Профессор Икс» и«Магнето» увеличенной иллюстрацией.

Не за горами следующее пополнение Vs. System: уже вмае во вселенную DC Comics придет сет **Infinite Crisis**. Внем будут представлены команды Justice Society of America, Villains United, Secret Six, Shadowpact иCheckmate. Впрочем, представленные здесь герои намного уступают впопулярности «Людям Икс», аэто значит, что еще долго на игровых столах будут сражаться Росомаха иМагнето, Циклоп и Мистик.

«Люди Икс» вМоскве

Первое знакомство скаждым новым сетом Vs. System игроки получают на турнирах sneak preview (аналог релизов других ККИ). Сет Marvel: X-Men стал первым расширением, выпущенным после начала распространения Vs. SystembРоссии, иименно ему был посвящен первый отечественный sneak preview. 11 февраля вмосковский клуб «Портал» пришли 16 игроков. Входе борьбы первое место занял *Александр Привалов*, один из лидеров российского рейтинга игроков.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ИГРОВОЙ МИР	9
КРАСОТА	8
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Петр Тюленев

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Петр Тюленев

ОТ ПЛЮКА ДО АЗЕРОТА

ПОЛЕВЫЕ ИГРЫ-2006

Вмае «Мир фантастики» традиционно знакомит своих читателей сосновными полигонными ролевыми играми наступающего сезона. Напоминаем вам, что, прежде чем приезжать на игру, необходимо тщательно ознакомиться справилами ипервоисточниками, заявить организаторам игры освоем желании участвовать иполучить их согласие, атакже тщательно продумать роль икостюм. Полезные материалы оживых ролевых играх из прошлых номеров «МФ» вы найдете на нашем диске.

Лето 2006 года, судя по всему, пройдет под знаком фэнтезийных РИ.Заявленных игр по фантастическим мирам— меньше десятка. Традиционно популярны игры по произведениям Толкина. Кроме того, нас ждет возможность погрузиться вмиры фэнтезийных книг, настольных икомпьютерных игр, атакже вселенные, созданные воображением самих организаторов.

Я бы вхоббиты пошел...

Главной «толкиновской» игрой сезона обещает стать «Последний союз: Туманные горизонты», который состоится 6—9 июля на полигоне вдальнем Подмосковье. Ожидаются 500—700 игроков, которым предложат окунуться вСредиземье сразу после прибытия туда спасшихся от гнева Эру нуменорцев. Дляучастия необходимо пройти тест на знание первоисточника, сделать это можно на сайте игры — ***lastalliance.ostranna.ru***.

Интересно, что «Хоббитские игрища» вэтом году посвящены приблизительно той же временной эпохе. Они, как обычно, пройдут впервую неделю августа на Урале (***hi2006.info***). Сразу вслед за ними игроков ждет Ленинградская область: 9—14 августа здесь запланирован масштабный проект «Эквилибриум-Сильмариллион», посвященный Первой Эпохе Средиземья (***hi2006.org***). Менее масштабные, нонеменее интересные проекты— подмосковный «Оскверненный Шир» (18—20 августа, ***diar.ru/shire***) инижегородский «Нуменор 2006. Земля королей» (8—10 сентября, ***numenor2006.narod.ru***) попериоду упадка величайшего королевства людей.

Войска Последнего союза вфильме Питера Джексона.

Многие игры по произведениям Толкина— ролевые впрямом смысле этого слова: они предполагают максимальное «вживание» визбранную роль. Такими будут подмосковные Noldorien II: Bar-en-Mirdain (4—6 августа, ***tolhimling.narod.ru***) и«Война Гнева» (25—27 августа, ***voina-gneva.ostranna.ru***), новосибирский «Arvedui: Последний Князь» (27—30 июля, ***mif.irk.ru/current/arvedui.htm***),

На перекрестках фэнтези

Все чаще устроители полигонных игр обращаются кфантастическим мирам, созданным воображением российских писателей. Интересный эксперимент ожидает нас под Москвой 23—25 июня: участники игры «Тайный город 1905» смогут погрузиться вгородское фэнтези Вадима Панова, каким оно могло быть сто лет назад (***tgrad.msk.ru***). ВПодмосковье же на 7—9 июля запланирована ролевая игра «Таргера. Любовь, честь, кровь...» пороману Алексея Пехова «Под знаком Мантикоры» (***targera.yard.ru***). 21—23 июля любители славянского фэнтези отправятся вСибирь: подНовокузнецком их ждет РИ по миру «Волкодава» Марии Семеновой (***rpg.nsk.ru***). А18—20 августа поклонники книг Генри Лайона Олди ивосточных единоборств соберутся на «Пути меча» подБарнаулом (***way-of-sword.nm.ru***).

Стойким интересом ролевиков пользуются вселенные настольных игр. Например, по«Забытым королевствам» заявлены «темноэльфийский» Underdark под Екатеринбургом (6—9 июля, ***underdark.extrim.ru***) и«Baldur's Gate: Смутное время» наУкраине (25—27 августа, ***kcm.h10.ru***), правила

«Под знаком Мантикоры» Алексея Пехова — «Книга года 2004» по версии «МФ».

которого сильно приближены кмеханике Dungeons & Dragons. Тех, кому по душе менее стандартное фэнтези, наверняка заинтересует философско-магический «Сигил. Город дверей», который пройдет 6—9 июля под Новосибирском (***sigil.bagov.net***). А18—20 августа москвичи игости столицы смогут принять участие вкрупной городской игре «Мир Тьмы: Пришествие», воснове которой лежит вампирская вселенная от White Wolf Games (***advent.allrpg.info***).

Крупнейшая «Игра престолов» сезона (по циклу Джорджа Мартина) пройдет 20—23 июля под Новосибирском, впротивостоянии Великих Домов сойдется полтысячи человек (***fireandice2006.narod.ru***). Не менее популярны книги Джоан Ролинг: игра «Гарри Поттер иВремя великих волшебников» запланирована 25—28 мая (турбаза в Ленобласти, ***wizar.spb.ru***). После успеха прошлогоднего «Ведьмака» было бы стран-

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

но не ждать игру по книгам Анджея Сапковского: этим летом она пройдет 16—20 августа под Новосибирском (***rpg.nsk.ru***). Как минимум две игры заявлено по «Мифам» Роберта Асприна: это украинский «Снова МИФ» (первые выходные июля, ***kcm.h10.ru***) и уральский «Еще один отличный миф» (14—16 июля, ***irishcream.ru/myth2006***). Неделю спустя, 21—23 июля, в Санкт-Петербурге состоится игра по другому циклу Асприна — «Мир воров: Тени Санктуария» (***unwirklichkeit.narod.ru***). «Князь света» по одноименному роману Роджера Желязны пройдет в Омской области с 29 июня по 2 июля (***new-india.narod.ru***). Тверские «Хроники Нарнии. Золотой век» (27—30 июля, ***narnia2006tver.narod.ru***) будут посвящены событиям, происшедшим в мире Клайва С. Льюиса после книги «Конь и его мальчик». Крупная игра «Сломанный меч» (полтысячи человек, 4—7 августа, ***brokensword.ru***) будет основана на одноименной книге Пола Андерсона и других мирах, в которых фентезийное и историческое средневековье существуют рука об руку. Среди других игр, которые берут корни в фэнтезийной литературе, — «Ветры Аквилонии» по Конану (Новокузнецк, 28—30 июля, ***rpg.nsk.ru***), «Жемчужина Джамелии» по книгам Робин Хобб (4—6 августа, ***crossworld.narod.ru***), «Хэйвен: Возвращение основателя» по серии Саймона Грина «Хок и Фишер» (Новосибирск, 11—13 августа, ***rpg.nsk.ru***) и любопытный проект «Портал 13» по книгам Стивена Кинга (Екатеринбург, 17—20 августа, ***npj.ru/portal13***).

В конце мая Гарри Поттер приедет в Питер.

Хорошим завершением сезона для многих игроков станет «Варкрафт 5», рассчитанный на тысячу участников. Он займет целую неделю — с 21 по 27 августа — и состоится под Тверью. Подробности — на ***warcraft.titans.ru***. Менее масштабная игра по мотивам этой компьютерной стратегии — WarGame 2006 — запланирована на 20—23 июля под Томском (***rpg.tom.ru***). Кроме того, любителей компьютерно-игровых миров ждут саратовский «Тамриэль: жизнь и летописи» (20—24 июля, ***tamriel2006.narod.ru***), подмосковные «Герои меча и магии» (10—14 августа, ***heroes.larpg.ru***) и «Аллоды: Перекрестье дорог» (18—21 августа, ***allods.anditir.ru***).

Если вы не боитесь стать первопроходцами еще неизвестных фэнтезийных миров, для вас — несколько игр по «самодельным» вселенным. Например, под Новосибирском 14—17 июля пройдет «Северо-Запад» — «фэнтези-действие для 300 и более человек по миру, созданному игроками для игроков» (***hdtd.net/action***). Кроме того, в Сибири запланированы игры «Осколки льда» по синтетическому технофэнтезийному миру (4—6 августа, ***rpg.tom.ru***) и городское фэнтези « Домены: Город под небом» (25—27 августа, ***rpg.tom.ru***). В августе же, только 18—20 числа и в Ленинградской области, состоится РИ «Миядзаки: Забытые сны» по полнометражным мультфильмам классика японской анимации (***myrtillis.spb.ru/miyazaki***).

...Можно в космос полететь!

Самая известная космическая стратегия — StarCraft — обретет ролевое измерение 21—24 июля под Тверью, где состоится игра «StarCraft: Рождение королевы» (***starcraft.tver.ws***). «Звездные войны» будут представлены проектом «Призраки Руусана», который пройдет в Подмосковье 29—30 июля. Подробности — на сайте ***hamsters.swcom.ru***, там же можно найти информацию об игре «Звездные войны: Преддверие бури». Интересная НФ-вселенная, создатели которой явно вдохновлялись лучшими образцами жанра, откроет свои порталы для игроков с 29 июня по 2 июля под Новосибирском на игре «Смена времен года» (***community.livejournal.com/smena_sezonov***). 21—23 июля возрадуются все поклонники фантастики советской: оживет легендарный фильм «Кин-дза-дза» — «Хроники планеты Плюк» пройдут в Подмосковье (***rubedo.ru/kin-dza-dza***). 11—13 августа, опять же под Москвой, пройдет экспериментальная РИ «Утопия М, или к нам едут Люди Икс» по комиксовой вселенной Marvel (***xmeninrus.net/utopia***). А если вам по душе антиутопии, то, возможно, стоит съездить 9—12 июня в Иркутск, где пройдет футуристическая игра «Банды Города — 2» (mif.irk.ru). Ну и закрывает тему легендарный «Фоллаут»: 25—27 августа под Санкт-Петербургом состоится РИ Fallout: New California Dreamings, рассчитанная на 200-300 человек (***fallout2006.spb.ru***).

●●●

Несмотря на явный перекос в сторону фэнтези, в этом сезоне сможет выбрать одну-две игры себе по вкусу любой поклонник вымышленных вселенных. Более подробный календарь живых ролевых игр вы найдете на нашем диске, от номера к номеру он будет обновляться по мере возможности. Кроме того, обращаем ваше внимание на то, что любая из перечисленных здесь игр может быть перенесена или отменена по не зависящим от редакции причинам.

Удачного ролевого сезона!

События на Руусане относятся к временам Старой Республики.

Николай Пегасов

СПЕКТР ВОЛШЕБСТВА

ПЯТЬ ЦВЕТОВ MAGIC THE GATHERING

Все цвета можно составить из смеси трех основных: красного, зеленого и фиолетового. Тело нам кажется белым, если оно одинаково хорошо отбрасывает все лучи спектра, черным — если оно совершенно поглощает все лучи.
Словарь Брокгауза и Ефрона

В сентябре прошлого года самая популярная в мире коллекционная карточная игра Magic The Gathering («Магия») была официально издана на русском языке. Ранее пользовавшаяся известностью в узком кругу, она стала доступна широким массам любителей фантастики. «МФ» решил посвятить MTG серию ознакомительных статей, которая будет интересна не только начинающим игрокам, но и тем, кто пока не знаком с этой замечательной игрой.

Статья о вселенной Magic The Gathering была опубликована в январском выпуске «МФ» за 2005 год. Эту статью вы обнаружите на диске нынешнего номера. Там же в разделе настольных игр вы найдете массу материалов по MTG, включая русские правила игры.

Магия в MTG делится на пять направлений, каждое из которых обозначается одним из пяти цветов. Любому цвету в MTG присущи особенные эффекты заклинаний и стратегии. Даже традиционные фэнтезийные расы, за некоторыми исключениями, в этой игре принадлежат к одному из цветов! О своеобразии каждого из пяти оттенков магии мы и поговорим.

Белый

Белый цвет символизирует чистоту, доброту и порядок, правда, порой на грани фанатичного нетерпения. Орден паладинов — образец «белой» организации в MTG. Несмотря на то, что представители расы людей могут относиться к любому из цветов «Магии», больше всего наших соплеменников принадлежит именно к белому цвету.

Белая магия умеет лечить, предотвращать повреждения, усиливать существа в бою (чаще в обороне, а не в атаке). Особо ценятся возможности обездвиживать войска противника и уничтожать чары. Многие белые герои и монстры способны летать, также распространено свойство «бдительность» (карта существа не поворачивается при атаке). Типичные для белого профессии — священники и паладины, типичные существа — пегасы и ангелы.

Ману белого цвета производят **равнины**.

Синий

Синий — самый загадочный из цветов «Магии». Он не только совместил в себе стихии воздуха и воды, но и научился управлять потоками чистого волшебства, усиливая свои заклинания и мешая чужим. Синий в MTG — это направление, которое в фэнтези часто именуют «метамагией», то есть волшебство, действующее на волшебные эффекты. Это самое «научное» из всех магических направлений.

Распространенные в синем *метамагические* возможности: тянуть карты из библиотеки (игровой колоды), искать нужные карты в библиотеке, просматривать карты в руке соперника, возвращать существ и другие перманенты из игры в руку, менять цвет заклинания. Сюда же относится, пожалуй, самая популярная (и ненавидимая противниками) синяя

Пятицветная радуга

На пятицветный спектр магию разложил создатель игры Ричард Гарфилд, интервью с которым публиковалось в мартовском «МФ» за этот год. Ранее в фэнтезийной традиции волшебство обычно делили на школы (очарование, некромантия, энергия и т. п.) или стихии (четыре «европейских» или пять «восточных» элементов). Новшество Гарфилда, связавшего магические направления с одним из цветов, пришлось по вкусу, прежде всего, разработчикам компьютерных игр. На те же самые пять цветов, знакомые по MTG, волшебство разделили создатели знаменитых фэнтези-стратегий **Master of Magic** и **Age of Wonders**. А в отечественных «**Демиургах**» представлена «урезанная» цветовая схема: отсутствует белый.

Святой нектар исцеляет игрока, а великолепная Ангел Серры обладает и полетом, и бдительностью.

Удаление души прерывает заклинания, а удар Призрачного воина враг не может блокировать.

особенность — прерывание чужих заклинаний в момент их розыгрыша.

Как и в белом цвете, в синем многие существа умеют летать. Некоторые синие монстры бестелесны и не могут блокироваться войсками оппонента. Обычные представители цвета — обитатели морей и океанов: народ моря (merfolk), кракены, левиафаны. Люди в синем цвете чаще всего выбирают профессию чародея или ученого.

Синяя мана вырабатывается **островами**.

Красный

Красный — цвет хаоса и разрушения, который ассоциируется, в первую очередь, с кровью и огнем. Ассоциация верная: красные заклинания наносят прямые повреждения и игроку, и его бойцам. Арсенал классических фэнтези-заклинаний велик: от файербола до дезинтеграции. Даже существа в красном цвете могут наносить повреждения «издалека», не ходя в атаку! Другие популярные свойства существ — «ускорение» (способность нападать сразу, как только существо введено в игру) и «первый удар». Красная магия может щелкать вражеские артефакты, как орешки, и даже уничтожать чужие земли.

Поскольку огненная лава извергается вулканами, в MTG красная мана получается из **гор**. По этой же причине к красному цвету относится такая миролюбивая раса, как гномы (подгорные жители). В остальном красный цвет населен воинственными полудикими племенами всех традиционных для фэнтези злобных рас: орки, огры, гиганты, минотавры и, конечно же, многочисленные в «Магии» гоблины. Из профессий

Рассекатель уничтожит чужую землю, а Шок прибьет мелкого врага.

УМНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ЧИТАЙТЕ В МАЙСКОМ НОМЕРЕ:
№5 2006
224 СТРАНИЦЫ
8 GB DVD

В ЗАЛЕ СУДА
ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ

СДЕЛАННАЯ МАЛОИЗВЕСТНОЙ КОМАНДОЙ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГРА ВЫЗВАЛА ОЖЕСТОЧЕННЫЕ СПОРЫ ИГРОКОВ И РЕЦЕНЗЕНТОВ. ОДНИ ОБЪЯВЛЯЮТ ЕЕ ЧУТЬ ЛИ НЕ ЗАМЕНОЙ «ГЕРОЯМ МЕЧА И МАГИИ», ДРУГИЕ — СЕРОСТЬЮ И ПЛАГИАТОМ. ТАКОЙ ВОПИЮЩИЙ СЛУЧАЙ НУЖДАЕТСЯ В ПОДРОБНОМ СУДЕБНОМ РАЗБИРАТЕЛЬСТВЕ — КОТОРОЕ ВЫ УВИДИТЕ НА НАШИХ СТРАНИЦАХ. ОТ ИМЕНИ ОБВИНЕНИЯ ВЫСТУПАЕТ КОНСТАНТИН ЗАКАБЛУКОВСКИЙ, ЗАЩИТУ ПРЕДСТАВЛЯЕТ DASH, А РОЛЬ АРБИТРА РЕДАКЦИЯ ВРУЧИЛА АЛЕКСЕЮ ШУНЬКОВУ.

СУДЬБА ХИТА
THE ELDER SCROLLS

НА ДНЯХ ВЫХОДИТ ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ ВЕЛИКОЙ СЕРИИ — OBLIVION; САМОЕ ВРЕМЯ ЗАДУМАТЬСЯ О ТОМ, КАК РОСЛИ ЭТИ ИГРЫ И ЭТОТ МИР, ЧТО НОВОГО ОНИ НАМ ПРИНЕСЛИ И КУДА МОГУТ РАЗВИТЬСЯ В ДАЛЬНЕЙШЕМ. ОБ ЭТОМ ПИШЕТ НАМ ТИМУР ХОРЕВ.

ВОКРУГ ИГРЫ
МИКРОКОНТРОЛЬ

ЧТО ЭТО ЗА ЗАГАДОЧНЫЙ ЗВЕРЬ — МИКРОКОНТРОЛЬ, И КАК ОБРАЩАТЬ В ПОБЕДУ СВОИ СПОСОБНОСТИ БЫСТРО ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ОБСТАНОВКЕ И УПРАВЛЯТЬСЯ С МЫШЬЮ? ОБ ЭТОМ РАССКАЗЫВАЕТ НОВАЯ СТАТЬЯ ФЕЛИКСА МОРОЗОВСКОГО.

ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ
WARHAMMER 40 000

МЫ НАЧИНАЕМ НОВЫЙ ЦИКЛ РАССКАЗОВ ОБ ИСТОРИИ ИГРОВЫХ МИРОВ. НА ЭТОТ РАЗ РЕЧЬ ПОЙДЕТ О ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER 40 000, И ПЕРВОЙ В СЕРИИ БУДЕТ ИСТОРИЯ ИМПЕРИУМА. ТЕ, КТО ИГРАЕТ В DAWN OF WAR, НЕ ЗНАЯ, ЧТО ЗА СИЛЫ НАХОДЯТСЯ ПОД ЕГО НАЧАЛОМ ИЛИ ПРОТИВОСТОЯТ ЕМУ, ОБКРАДЫВАЕТ САМ СЕБЯ — ЭТА ВСЕЛЕННАЯ ЗАСЛУЖИВАЕТ ТОГО, ЧТОБЫ ЗНАТЬ О НЕЙ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ГОВОРЯТ БРИФИНГИ ПЕРЕД МИССИЯМИ.

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

Эльфы добывают ману, а Дикорост увеличивает размеры монстра и дарует пробивающий удар.

ценятся берсерки и шаманы. Ну и, конечно, не забудем главный символ фэнтези — драконов. Они встречаются разных цветов, но чаще всего — именно красные.

Зеленый

Мать-природа — вот олицетворение зеленого цвета. Звери, птицы, насекомые и прочие представители фэнтезийной фауны в MTG покрашены в радикальный зеленый цвет. Распространенные зеленые возможности — возвращать карты с кладбища (из сброса) в руку (это символизирует природный цикл возрождения) и увеличивать существо в размерах. Зеленые твари часто умеют добывать ману и обладают «пробивающим ударом» (повреждения проходят через вражеского монстра насквозь, излишек достается игроку-оппоненту). Редко какое зеленое существо наделено полетом, зато пауки и лучники могут блокировать чужих летунов.

Главная зеленая раса (она же — главная фэнтезийная раса) — вездесущие эльфы, уважающие друидов и разведчиков. Помимо прирученных зверей, в зеленой армии числятся ходячие растения и вурмы, гигантские древние черви.

Нетрудно догадаться, что зеленую ману дают **леса**.

Черный

Если вы подумали, что черный цвет обозначает магию смерти, то вы хорошо усвоили стереотипы фэнтези. Да, некромантия, оживление мертвецов, отравление, пытки и смертоубийство — все это визитные карточки черного волшебства MTG. В тексте черных заклинаний часто звучат суицидальные мотивы: за полезный эффект магу приходится расплачиваться собственными жизнями — или жизнями своих воинов. Черная армия обладает наилучшим арсеналом по уничтожению чужих (часто — заодно и своих) бойцов. Популярны стратегии «реаниматор», которая основывается на введении в игру существ с кладбища, и «сброс», лишающая противника карт в руке.

Отдельные черные монстры могут вселять в противников «страх», убивать взглядом и регенерировать повреждения. Впрочем, это компенсируется общей физической слабостью черного войска в сравнении с отрядами другого цвета.

Нежить любых наименований — основа некромансерской армады, но чаще всего попадаются скелеты и зомби. Убийцы и воры — почтенные профессии в среде черных людей, а из нелюдей того же цвета упомянем бесов и демонов.

Источник черной маны — **болота**.

●●●

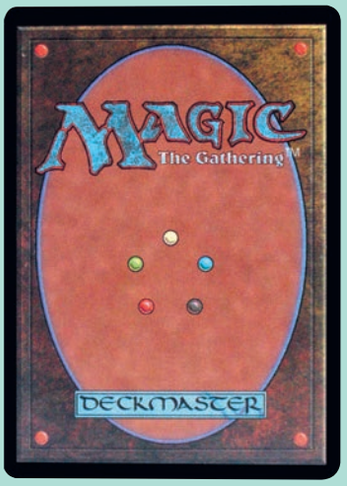
Пять цветов магии покрывают практически все волшебные эффекты, известные современному фэнтези. Немного поиграв в MTG, вы сами сможете ответить на вопрос, к какому из цветов должны быть отнесены манипуляции со временем или ускоренное размножение монстров. Magic The Gathering — это своеобразная энциклопедия магических эффектов, которые сортируются по пяти «цветовым» направлениям. Именно поэтому мы рекомендуем MTG всем, кто любит хорошее фэнтези, наполненное заклинаниями, артефактами и колдовством.

Крысы с аппетитом жрут чужие карты, а Сглаз применяется как оружие массового поражения.

Единство противоположностей

Каждый из пяти цветов магии «дружит» с двумя цветами и «враждует» с двумя другими. Взаимодействие цветов обозначено на рубашке карт MTG: посмотрите на расположение цветных кружков. Соседние цвета стратегически хорошо дополняют друг друга, тогда как противостоящие, наоборот, умеют делать друг другу гадости. Так, белый цвет — союзный зеленому и синему и при этом противный красному и черному.

Впрочем, ничто не мешает вам собрать черно-белую или красно-синюю колоду. Умеючи, можно извлечь выгоду и из сотрудничества враждующих сторон.



ЖАНР СТРАТЕГИЯ

PSI Syberian Conflict

СИБИРСКИЙ КОНФЛИКТ

Война Миров

wireframe dreams

КОНКУРС!

Отправьте на номер 9991 смс с кодом 5555ab24, где a и b - номера ответов на первый и второй вопросы. Каждый 20 участник, правильно ответивший на оба вопроса, получит лицензионную копию стратегии «Сибирский конфликт» от компании «Акелла». После окончания конкурса последние 5 цифр номеров победителей будут опубликованы на сайте компании «Акелла».*

Вопрос 1: Какое из этих событий точно не могло послужить причиной взрыва на Тунгуске в 1908 году?
1. Падение метеорита
2. Крушение НЛО
3. Испытание атомной бомбы

Вопрос 2: В игре корабль пришельцев совершает посадку на Земле в 1966 году. Какое событие произошло годом раньше в реальной истории?
1. Высадка американцев на Луну
2. Первый выход человека в открытый космос
3. Полет Юрия Гагарина на борту корабля «Восток»

* Стоимость смс на номер 9991 для абонентов МТС и Билайн - 0.99$, МегаФон - 29.7 руб. Цены не включают НДС.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

Боевые действия разворачиваются во времена холодной войны неподалеку от места падения Тунгусского метеорита

Чтобы получить тактическое преимущество, вам придется грамотно использовать не только детали ландшафта, но и погодные условия

Убитые и захваченные пришельцами в плен люди становятся строительным материалом для создания новых бойцов

Пришельцы и люди: две расы, каждая со своей боевой техникой и оригинальными приемами ведения боя

Вооружение, разнящееся от привычных винтовок и пулеметов до внеземного арсенала: биологического, энергетического и контролирующего сознание

© 2006 "Akella",
© 2006 " Wireframe Dreams",
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-46-14
Тех. поддержка: (495) 363-46-12 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине — «Мультитрейд» — www.multitrade.com.ua
Филиал ООО «Полёт Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы «СОЮЗ», «М Видео» и «ВидеоЛенд»

ДРУГИЕ ИГРЫ

Игры, скоторыми «МФ» знакомит читателей вэтой рубрике, пусть ине относятся кфантастическим жанрам, нонаверняка будут интересны ценителям настольных икомпьютерных игр.

THE SIMS 2: БИЗНЕС

Разработчик: *Maxis* • **Издатель:** *«Софт Клаб»* • **Системные требования:** *P3-800 MHz, 256Mb RAM, видеокарта 32MB (* **желательно:** *P4-2,0 GHz, 1Gb RAM, видеокарта 128 MB)* • **Сайт игры:** *thesims2.ea.com/about/ep3_index.php* • **Тип игры:** *Симулятор*

Наши подопечные вкусили все радости жизни вступенческой общаге (The Sims 2: Университет), оттянулись по полной вночных клубах и обзавелись шикарным авто (The Sims 2: Ночная жизнь). Ателерь— внимание, мы начинаем претворять вжизнь заветную американскую мечту. Добро пожаловать вмир симс-бизнеса!

Внашем распоряжении 125 новых объектов ицелый ворох возможностей. Откройте фешенебельный ресторан, маленькую цветочную лавку, промтоварный магазин или дорогой бутик. Впрочем, повсей вероятности, начать придется скиоска сгазировкой. Если ваши клиенты будут довольны обслуживанием, аперсонал— зарплатой, если на полках увас всегда будет полно товара, акассиры начнут мило улыбаться каждому покупателю— можете спокойно лежать на любимом диванчике, время от времени подсчитывая честно нажитые симс-миллионы.

Итог: очередная серия «из жизни симсов», хоть ине дотягивает до уровня серьезного экономического симулятора, новполне может стать неплохим развлечением на пару-тройку недель.

Светлана Карачарова

STILL LIFE

Разработчик: *Microids* • **Издатель:** *1С* • **Системные требования:** *P3-800 GHz, 128Mb RAM, видеокарта 32MB (* **желательно:** *P3-1.0 GHz, 256Mb RAM, видеокарта 128 MB)* • **Сайт игры:** *stilllife-game.com* • **Тип игры:** *Квест*

Новое творение разработчиков «Сибири» может похвастать прекрасной картинкой, интригующими роликами ивеликолепным звуком. Вплане сюжета игра, ксожалению, несколько проигрывает. Впрочем, нафоне «Сибири» померкнет любой другой квест, априключения героини **Still Life**, которые разворачиваются попеременно то всовременном Чикаго, то вПраге 20-х годов прошлого столетия, сами по себе весьма интересны.

Завязка такова. Детектив Виктория Макферсон пытается поймать преступника, совершившего уже пять убийств. Ноубийца хитер, ине оставляет следов— нет ни одной зацепки ини единой улики. Утомившись от бесплодных попыток выйти на след неуловимого маньяка, Виктория берет отпуск иуезжает взагородный дом своего отца. Ноитам ей нет покоя— вместо прогулок по парку девушка занимается разбором старых архивов инаходит дневник своего деда-детектива. Авнем— упоминание онекоем убийце, поповадкам до странности похожем на чикагского маньяка...

Итог: качественный детективный квест, сдостаточно продуманными загадками илюбопытным развитием событий.

Светлана Карачарова

ФОРД СТРИТ РЕЙСИНГ

Разработчик: *Razorworks* • **Издатель:** *«Новый Диск»* • **Системные требования:** *P3-1,0 GHz, 128Mb RAM, видеокарта 32MB (* **желательно:** *P4-2,4 GHz, 256Mb RAM, видеокарта 128MB)* • **Сайт игры:** *fordstreetracing.com* • **Тип игры:** *Гонки*

Времена, когда мы получали удовольствие, наворачивая круги по виртуальным трассам, ушли втакое далекое прошлое, что их мало кто иупомнит. Сейчас вмоде street racing— азначит, подавайте нам фотореалистичные модели городов, настоящие улицы ireальные марки машин. Вот, кпримеру, «**Форд Стрит Рейсинг**» — тут вам изалитые солнцем авеню, ихайтеки Лос-Анджелеса, илучшие лицензионные модели «Форда», ну и, разумеется, возможность зарабатывать на гонках деньги инемедленно вкладывать их вапгрейд любимого средства передвижения.

Всем вышеперечисленным, впрочем, сейчас сложно кого-либо удивить. Ноу«Форд Стрит Рейсинг» есть одна любопытная изюминка— возможность командной гонки. Игрок может одновременно контролировать команду из трех машин, самолично управляя любой из них иотдавая приказы другим.

Итог: если всю свою долгую жизнь автомобилиста вы мечтали выехать на улицу шумного мегаполиса ивдавить педаль газа впол до упора— эта игра точно придется вам по вкусу.

Светлана Карачарова

КАРИБСКИЕ ПИРАТЫ

Жанр: *Настольная тактическая игра сминиатюрами* • **Издатель:** *«Звезда»* • **Сайт издателя:** *zvezda.org.ru* • **Количество игроков:** *от 2* • **Длительность партии:** *30—60 минут* • **Язык игры:** *Русский*

Обманчиво небольшая коробка содержит полноценный морской варгейм. Впрочем, собственно пиратской тематике здесь уделено немного внимания: «антуражными» можно назвать, пожалуй, только бумажные карточки, которыми здесь обозначаются военные базы иострова, да разделение кораблей на шлюпы, барки, бригантины ипрочие галионы. Все эти типы плавсредств присутствуют в«Карибских пиратах», однако модели кораблей разнообразием не отличаются. Чтобы не запутаться вних, игрокам предлагается ставить разное число мачт, атакже пользоваться разноцветными маркерами.

Механика игры классическая для варгейма: поигровому полю— любой плоской поверхности— раскладываются локации, корабли двигаются вдоль сантиметровой линейки, результаты обстрела определяют броски шестигранной кости. Правила, пожалуй, чересчур сложны: чтобы вникнуть во все аспекты кораблевождения, потребуется около часа. Впрочем, именно благодаря этому игра может похвастаться неплохой реалистичностью.

Итог: еще один варгейм «от «Звезды». Звезд снеба не хватает, нонаверняка придется по вкусу любителям морских баталий.

Петр Тюленев

ВРАТА МИРОВ
ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ

НОВОСТИ ВСЕЛЕННЫХ 84

Доска почета: *САМЫЕ-САМЫЕ... ПЛАНЕТЫ!* 85

Десяток самых известных и популярных планет современной фантастики — начиная от Клендату, и заканчивая... читайте и узнаете, какой планете «Мир фантастики» отдал пальму первенства!

Художники: *МАЙКЛ УЭЛАН* 90

Трехкратный обладатель Всемирной премии фэнтези предпочитает читать научные и исторические книги, может отказаться от выгодного контракта ради возможности заняться интересной для себя работой и советует не слишком увлекаться чужим творчеством и никогда не останавливаться на достигнутом. С известнейшим художником беседует наш постоянный автор Дмитрий Злотницкий.

Мир «Диктатора» 94

Реальность, созданная Леонидом Алехиным — жестока, зла и нетерпима к человеку. Впрочем, мир после глобальной катастрофы другим быть и не может. Война всех со всеми, киберпространство, призраки и хакеры, рыцари и симбионты... читайте подробное описание мира «Диктатора» в статье Александра Иванова.

Бестиарий: *СФИНКСЫ И ИХ РОДИЧИ* 98

Величественные, грозные, неумолимые, страшные — все эти прилагательные можно отнести к сфинксам. А знаете ли вы, что древнегреческий сфинкс — существо женского пола? Интересные легенды и исторические факты о сфинксах и близких к ним существах — в материале Михаила Попова.

Свитки Астинуса: *ГЕРОИ «САГИ О КОПЬЕ»* 102

Межавторская «Сага о Копье» по количеству действующих лиц вполне может поспорить с Библией. Классические герои, древние герои, герои нового времени... Каждый из них, даже если он появляется на страницах книг пару-тройку раз, представляет огромный интерес для поклонников серии. Галерею самых интересных героев «Саги» ищите на наших страницах.

Вавилонская библиотека:
ТЕХНОЛОГИИ «ВАВИЛОНА-5» 107

Станция «Вавилон-5», великая Машина Эпсилона-3, минбарский боевой посох, инфокристаллы, кризалис — про эти и множество других технологий известнейшей вселенной читайте в статье Александра Натарова и Дмитрия Воронова.

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ 110

Читатели спрашивают — редакция «Мира фантастики» отвечает. Кратко и компетентно.

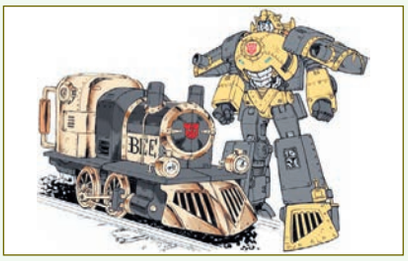
Дмитрий Злотницкий, Дмитрий Воронов

Трансформеры

TRANSFORMERS

Дан зеленый свет полнометражному фильму «**Трансформеры**». Съемкам потенциального блокбастера покровительствуют продюсер *Стивен Спилберг* икрупные голливудские студии— ***Paramount Pictures*** и ***DreamWorks***, аврежиссерском кресле восседает несравненный мастер экшена *Майкл Бэй*. Съемочный процесс начнется вконце мая, адата премьеры назначена на 4 июля 2007 года. Апока сценаристы *Алекс Курцман* и *Роберто Орси* полируют до блеска сценарий будущего фильма.

Что, если бы трансформеры существовали не внаше время, асто лет назад? Издательство ***IDW Publishing*** решило предоставить поклонникам уникальную возможность—



сэтого года всвет выходит новая серия комиксов **Transformers: Evolution**. Виюне свет увидит первый из четырех выпусков минисерии «**Стальные сердца**» (Hearts of Steal), посвященной стимпанковским трансформерам. Пришельцы сКибертрона превращаются вброненоезда, пушки идаже паропланы.

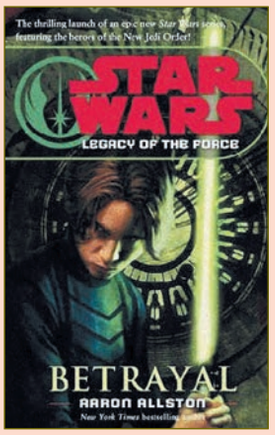
Пятый канадский конвент **TransformersCon** пройдет 29 апреля вToронто. Встречу поклонников обещают посетить продюсер фильма «Трансформеры» Дон Мерфи иизвестные художники-комиксисты Джо Эндж иАлекс Милн.

Храм джедаев

STAR WARS

Отказавшись от продолжения ролевой линейки по миру далекой Галактики, ***Wizards of the Coast*** сосредоточили все свои усилия на развитии тактической игры **Star Wars Miniatures**. Втечение года должны появиться сеты *Champions of the Force* и *Bounty Hunters*, посвященные соответственно могущественным мастерам Силы иразличным криминальным элементам. Азавершится год выходом еще одной игры сминиатюрами, посвященной уже космическим сражениям между Империей иповстанцами.

Официальный сайт «Звездных войн» продолжает усиленно продвигать вмассы свой платный сегмент под названием **Hyperspace**. Вближайшем будущем здесь обещают приоткрыть информацию оновом мультсериале, показать видео из новых компьютерных игр, опубликовать серии мини-комиксов, имногое другое.



Главной печатной новинкой весны должен стать роман *Аарона Оллстона* **Betrayal**, который откроет новую серию изру— « **Наследие Силы**». Кроме того, изновой серии комиксов **Rebellion**, действие которой развернется во времена классической трилогии, мы узнаем опрежде неизвестных приключениях молодого Люка.

Сага оКопье

Ричард Кнаак, известный своими романами огражданской войне между минотаврами, возвращается вмир Кринна сновой трилогией— **Ogre Titans**. Писатель обещает возвращение героев, знакомых нам как по его книгам, так ипо романам Уэйс иХикмэна. Эльфов сгоняют сисконных земель легионы минотавров, повсюду бушует огонь войны, игруппа огров решает, что пришел их час добиться могущества. Первый роман увидит свет только в2007 году, ноуже объявлено его рабочее название— « **Черный коготь**».

Тем временем издательство ***Sovereign Press*** готовит квыпуску приключение **Price of Courage** по эпохе «Войны душ». Предназначено оно для героев высокого уровня, которые столкнутся споследним из великих драконов Кринна— Фростом.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ

...Известный производитель игрушек ***Hasbro*** анонсировал новую серию моделей **Titanium**, куда войдут отличнейшие фигурки персонажей извездолеты из «Звездных войн» иBattlestar Galactica, атакже некоторые персонажи «Трансформеров»... ● На официальном сайте «Дюны» *Кевин Андерсон* выложил первую ивторую главы ожидаемой многими поклонниками книги «**Охотники Дюны**», более известной как «Проект «Дюна-7». Русские переводы можно прочитать на сайтах thedune.ru иarrakis.ru... ● Летом этого года ***Mongoose Publishing*** должно выпустить шесть новелл по вселенной «Вавилона-5». Одну из них напишет актриса *Клаудия Кристиан*, сыгравшая командора Сьюзен Иванову всериале. Также издательство планирует завершить вкнижном варианте сериал «Крестовый поход». Поскольку сам *Джо М.Стражински* не примет участия всоздании этих книг, они не будут «каноническими»... ● Смая начнет выходить серия комиксов по мотивам популярного сериала **Battlestar Galactica**, которая раскроет события, оставшиеся за кадром, ипокажет уже знакомые эпизоды истории вновом ракурсе... ● Известнейшая компания ***Marvel Comics*** решила возродить приключения одного из своих самых мрачных героев— Лунного рыцаря. Серия **Moon Knight** стартует весной... ● 6—8 августа вМоскве пройдет городская игра по «Миру Тьмы», подробности читайте вразделе «Игровой клуб»... ● Вмае-июне прямо на DVD выйдет фильм **The Yellow Sign**, действие которого происходит во вселенной Г.Ф.Лавкрафта...

Маленькая, голубая...

Михаил ПОПОВ

Самые-самые... планеты!

Мы продолжаем публиковать рейтинг «самых-самых» вымышленных вещей, без которых фантастика – не фантастика, а лишь плод чрезмерно буйного воображения. Помните о том, что вы можете напрямую влиять на содержание этой рубрики. Пишите нам на pochta@mirf.ru, и, возможно, в следующем номере здесь будет статья именно по интересующей вас теме.

Если планета очень маленькая, а баобабов много, они разорвут ее на клочки.
Антуан де Сент-Экзюпери, «Маленький принц»

Тему сегодняшней статьи предложил Николай Телеснин — школьник из Москвы. Николай читает «Мир фантастики» с января 2004 года и регулярно посещает наш форум под псевдонимом «Коул».

Наконец-то, прилетели! Заглушаем двигатели, опускаем трап... Такой маленький шаг для человека и такой большой... Стоп, не спешите снимать скафандр. Разве вас не настораживает скелет, лежащий во-о-он около той старой спасательной капсулы? Кстати, пора дать имя новой планете. Как? «Фу, гадость»? Название, честно говоря, не совсем удачное. Или вы имели в виду во-о-он тех кремниевых слизней? О боже, да это же первый контакт! Торжественный момент, приготовьтесь!

Кстати, кто-нибудь взял с собой бластер?

10 МЕСТО Рай для энтомологов

Официальное наименование:	***Клендату***, *она же «Большая К».*
Местонахождение:	*Двойная звезда Клендату, расположенная где-то в нашей галактике.*
Похожие планеты:	*Планетоид LV-426 (фильмы «Чужой», «Чужие»), безымянная планета (фильм «Черная дыра»), Зерус (родина зергов из игры Starcraft).*
Энциклопедическая справка:	*Классическая «родина врага», описанная Робертом Хайнлайном в «Звездном десанте» и знакомая большинству людей по одноименному фильму Пола Верховена.*

И откуда только эта дрянь берется? Мерзкие твари с коллективным разумом распространяются по вселенной быстрее чумы и пожара! Они плодовиты, многочисленны, сильны, живучи и, что самое обидное — прут напролом, не считаясь с потерями.

Братцы, тащите сюда большую мухобойку!

Под поверхностью Клендаты находится целый подземный «город» — система тоннелей, где прячутся самые умные жуки (ни один человек еще не спускался туда на всю глубину). Чем питаются арахниды на пустой и бесплодной планете — загадка, однако нас должно интересовать вовсе не это. Важно то, что они могут одним махом высосать ваш мозг, а при желании — забросить в сторону Земли крупный астероид.

Почему 10 место: Несметные полчища насекомых или рептилий — один из основных архетипов инопланетного «врага» в фантастике. А противника следует знать в лицо, вернее — в морду. Тренируй рефлексы, солдат! Свистнет цикада — кидай гранату! Мигнет светлячок — стреляй веером от живота!

9 МЕСТО И квакнуть не успеешь...

Если бы Жюль Верн имел возможность поиграть в Quake 4, то его знаменитый роман «С Земли на Луну» наверняка закончился бы иначе. Представьте — снаряд Колумбиады успешно долетает до цели, но его пассажиры внезапно попадают в плен к кибернетическим лунатикам.

Строгие строгги — железные ноги, злобная душа, да и планета у них хороша.

Наши братья по разуму приделывают Барбикену механические ноги, вставляют в голову капитана Николя шестиствольный пулемет и начинают проводить над Мишелем Арданом чудовищные медицинские эксперименты...

Почему 9 место: Мертвая планета после техногенной катастрофы и горькая участь ее обитателей — типичное для фантастики предостережение людям нашего времени. Спасибо парням из id Software! Благодаря им мы имеем возможность сесть за компьютер и настучать этому «предостережению» по голове, совершенно не задумываясь о Киотском протоколе.

Официальное наименование:	***Строггос***
Местонахождение:	*Не уточняется.*
Похожие планеты:	*Уникомплекс (планета боргов из сериала «Звездный путь»), Скаро (планета далеков, сериал «Доктор Кто»), Бруннис (фильм Lexx).*
Энциклопедическая справка:	*Строггос — безжизненный мир, покрытый руинами, военными заводами, перерабатывающими комбинатами, процессорными башнями и защитными турелями. Коренное население — строгги, технически продвинутая раса. Об их истории известно немного. Говорят, будто они увлеклись технологиями (подвергли свои тела тотальному кибернетическому «апгрейду») и так здорово загадили свою планету, что на ней теперь вряд ли смогут жить даже вирусы.*

8 МЕСТО

Халява, сэр!

Официальное наименование:	***Гиперион***
Местонахождение:	*Звездная система Гиперион, ранее состоявшая из двух светил.*
Похожие планеты:	*Унзервальт (серия игр Star Control), мир AM (Харлан Эллисон, «У меня нет рта, но я должен кричать»).*
Энциклопедическая справка:	*Будете у нас на Гиперионе — держитесь подальше от деревьев Теслы. Так уж они устроены, что лупят электричеством во все стороны и растут на удобрении из трупов.*

Как ни крути, а фантастику придумали дармоеды и тунеядцы. Иначе почему в данном жанре так много историй о том, как люди прилетают на другую планету и совершенно случайно обнаруживают там хранилище древних артефактов? Пожалуй, самым оригинальным и масштабным «подарком» для человечества отличился Дэн Симмонс в своей тетралогии «Гиперион».

К Гробницам Времени тоже лучше не ходите. Во-первых, они накрыты антиэнтропийным полем, поворачивающим время вспять. А во-вторых, там живет Шрайк — эдакий гибрид дикобраза и золотой рыбки, исполняющий желания паломников. Вернее, только одного паломника. Остальным, как говорится, «не везет» — Шрайк использует их в качестве украшений для стального дерева боли.

Почему 8 место: Центральная планета грандиозной саги с двоякой моралью: «Бесплатный сыр бывает только на Гиперионе» и «Компьютеры нужно убивать, пока они маленькие». Начинать можно прямо сейчас — с калькуляторов.

Шрек... простите, Шрайк ждет гостей.

7 МЕСТО

Звезда сомнительного счастья

Следующий номинант — детище Энн Маккефри, удивительная планета, на которой картой звездного неба впору украшать могилы, а слова «манна небесная» могут быть восприняты как ругательство.

Их дела шли очень даже неплохо, пока к Перну не приблизилась блуждающая планета, известная как Красная Звезда. С нее на землю посыпались серебристые споры, губительные для всего живого. Несостоявшимся крестьянам пришлось срочно переквалифицироваться в генетиков и создавать особую породу огнедышащих драконов, способных сжигать споры еще на подлете, в атмосфере.

Обложка к книге «Ренегаты Перна» (Майкл Уэлан, 1989).

Почему 7 место: Элегантный сплав фэнтези и научной фантастики заслуживает призового места хотя бы потому, что здесь нет эльфов — космопроходцев и гномов — кочегаров звездолетов, а есть планета с периодами глобальных катастроф и крепкий фантастический сюжет.

Официальное наименование:	***Перн***
Местонахождение:	*Звезда Ракбет в созвездии Стрельца.*
Похожие планеты:	*Ксин (Xeen) и другие планеты вселенной Might and Magic.*
Энциклопедическая справка:	*Давным-давно группа земных колонистов прилетела на благодатную планету Перн, задумав создать там простейшую аграрную цивилизацию без каких-либо технических излишеств.*

6 МЕСТО Плохо быть хорошим

Официальное наименование:	***Арканар***
Местонахождение:	*Звездная система EH-2097.*
Похожие планеты:	*Саула (Мир Полдня), Изумрудная (Владимир Фирсов, «Срубить крест»), Эвур (Кир Булычев, «Подземелье ведьм»).*
Энциклопедическая справка:	*Девять континентов, земной климат, феодализм. Население — такие же, как и мы, люди. Интеллигенция варит самогон, пишет книги и боязливо ругает правительство. Власть поступает симметрично — вешает всех, у кого IQ выше 60, сжигает заумные рукописи и плетет интриги. Духовенство не отстает от мирян и тайком лелеет планы по захвату мирового господства.*

Добро пожаловать в Мир Полдня (22 век) братьев Стругацких — время, когда люди наконец-то начали жить по потребностям и упорно пытаются поделиться своим социально-политическим счастьем с отсталыми инопланетными пролетариями.

А посреди всего этого балагана находится небольшая группа землян. Они прикидываются аристократами и осторожно пытаются корректировать ход истории, чтобы Арканар перешагнул сразу через несколько общественно-экономических формаций.

Дон Чапаев рубает старорежимную контру направо и налево (кадр из фильма Питера Фляйшмана «Трудно быть богом», 1989).

Почему 6 место: Сам по себе Арканар ничем особым не выделяется. Однако это именно тот случай, когда главным козырем являются не семь лун и зеленое солнце, а красивая история и живые персонажи.

5 МЕСТО Шашлычная

Официальное наименование:	***Крематория***
Местонахождение:	*Неизвестно.*
Похожие планеты:	*Абриомен (Хол Клемент, «Огненный цикл»), Арахна (Вернор Виндж, «Глубина в небе»), Иштар (Пол Андерсон, «Время огня»), Тренко (Эдвард Смит, серия «Ленсмен»).*
Энциклопедическая справка:	*Плод больного воображения сценариста и режиссера Дэвида Твохи, планета Крематория из «Хроник Риддика» — милый уголок вселенной, где человек чувствует себя примерно так же, как вампир в солярии.*

Косметика своими руками: возьмите немного цемента, разведите его водой — и крем от загара «Крематория» готов!

«Пора, батюшка, в крематорий. В наш советский колумбарий», — говорил швейцар из «Золотого теленка» и был чертовски прав. Мы отправляемся именно в такое место. Не волнуйтесь, сейчас там глубокая ночь — лишь Риддик приветливо сверкает своими катарактами в темноте, да некромонгеры воют. Им страшно.

Единственная местная достопримечательность — подземная кутузка для особо опасных преступников. Это исправительно-мучительное учреждение находится глубоко в скальном грунте. Вместо того чтобы шить рукавицы, валять валенки или хотя бы добывать урановую руду, заключенные откровенно тунеядствуют — шляются по тоннелям и от скуки вышибают друг другу мозги.

На поверхности планеты делать решительно нечего. Ночью там жутко холодно, а когда восходит солнышко, пейзаж начинает жизнерадостно взрываться и гореть. Все, что останется от человека, решившего полюбоваться на рассвет, можно будет собрать в спичечный коробок и отправить по почте сценаристу с вопросом: «Почему на протяжении тысяч лет такие страшные перепады температур не превратили поверхность Крематории в ровное, как скатерть, полотно?».

Почему 5 место: Не культовая, зато вполне известная и оригинальная планета с очень подходящим, а главное — красивым «женским» именем.

4 МЕСТО Город-сказка

Жителям Корусканта, конечно, повезло (сплошные горожане, никакой деревенщины), но им стоит задать себе два вопроса — «Что мы едим?» и «Куда все это потом девается?».

Официальное наименование:	**Корускант**
Местонахождение:	Центральные миры.
Похожие планеты:	Трантор (Айзек Азимов, цикл «Академия»), Земля («Матрица», Warhammer 40000), Кибертрон (вселенная «Трансформеров»), Равника (Magic: The Gathering).
Энциклопедическая справка:	Весь покрытый городом, абсолютно весь, Корускант-столица в «Звездных войнах» есть. У этой планеты 1 солнце и 4 луны (2 из них были уничтожены во времена Новой Республики). По некоторым источникам, численность населения приближается к 1 триллиону человек.

Планета-город. Здесь Энакин крутил шашни с нестареющей Падме, мастер Йода заплетался в словах на Совете джедаев, а гнусный Палпатин плел интриги и, как это водится у серьезных политиков, кидался стульями в парламенте.

Все это безобразие так ярко светится с ночной стороны, что расшифровка названия планеты напрашивается сама собой (от латинского coruscus — блистающий). Правда, блистанию настал конец. Столицу Республики, Империи и Новой Республики сровняли с землей йуужань-вонги — инопланетяне, люто ненавидевшие технический прогресс.

Почему 4 место: Корускант находится в самом центре космических торговых путей (галактические координаты: 0,0,0) и играет важнейшую роль во вселенной «Звездных войн».

3 МЕСТО Песочница с сюрпризом

Официальное наименование:	**Арракис** (вероятно, от арабского «танцор»), более известный как Дюна.
Местонахождение:	Двойная звезда Мю Дракона.
Похожие планеты:	Абидос («Звездные врата»), Пляж (одноименный рассказ Стивена Кинга), Татуин («Звездные войны»).
Энциклопедическая справка:	На планете Дюна добывают пряность, она же меланж. Что это такое — никто не знает, но от этого чудо-порошка люди становятся похожими на персонажей с агитационных плакатов вермахта и начинают видеть всякие интересные вещи, которых на самом деле нет.

На самом деле, Фрэнк Герберт хотел написать цикл романов о планете, поверхность которой покрыта льдом. Однако главные герои все время поскальзывались и простужались, выкапывая пряность из вечной мерзлоты. Поэтому в окончательной версии гололед все же пришлось посыпать песочком.

Историй о Дюне много. В самой известной из них фигурируют живучие туземцы, пьющие все подряд — от собственной мочи до трупной жидкости, хитрые милитаристы-вырожденцы и благородные аристократы с греческими корнями. Причем всем позарез нужна пряность. Из-за нее они азартно рвут друг другу глотки — до тех пор, пока у одного из греков однажды не случилась передозировка, на почве которой он взял себе кличку «Мышь» и поднял бунт против галактического самодержавия.

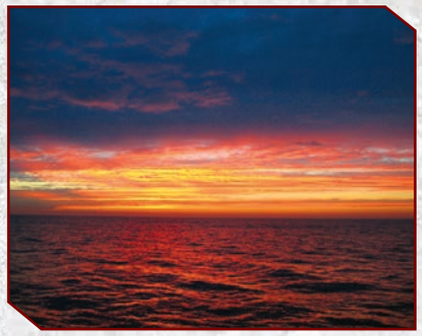
На этом месте у Герберта, видимо, кончилась пряность, и его отпустило. Но Дюна осталась.

Почему 3 место: Не согласны с вышеприведенной постановкой вопроса о Дюне? И правильно. На самом деле, «пустынный эпос» Герберта — подлинный шедевр мировой фантастики и один из тех немногих случаев, когда планета гораздо интереснее сюжета и его героев.

Странная планета, эта Дюна. Червяки есть, а рыбалки никакой...

2 МЕСТО Умный студень

Официальное наименование:	**Солярис**
Местонахождение:	*В книге не указано. Планета вращается вокруг двух звезд — красной и голубой (они расположены где-то между Солнцем и Альфой Водолея).*
Похожие планеты:	*Эго (вселенная компании Marvel), Гайя (Азимов, «Академия на краю гибели»), Юникрон (вселенная «Трансформеров»), Зонама Секот («Звездные войны»).*
Энциклопедическая справка:	*Станислав Лем — великий фантаст. Обычный писатель вряд ли бы додумался написать философский триллер про океан разумных соплей, покрывающий собой почти всю поверхность некоего далекого мира.*



Примерно так выглядит Солярис — курорт для шизофреников, где вы можете не только искупаться в море, но и пообщаться с ним.

Самая известная в фантастике разумная планета именуется Солярис («Солнечная»), хотя более правильно было бы окрестить ее Океан.

Солярис в своем развитии продвинулся гораздо дальше нас с вами. Он «силой мысли» регулирует орбиту своей планеты и отвечает людям на их электронные сигналы сложнейшими информационными импульсами. А когда ученым на исследовательской станции надоело изучать эту гениальную жижу, океан вдруг устроил им сеанс общего психоанализа — материализовал их самые травмирующие воспоминания (главному герою он подкинул копию его погибшей жены).

Почему 2 место: Солярис — самая странная планета во всей научной фантастике. Ее, по-хорошему, надо бы ставить на первое место — но оно уже занято более достойным кандидатом. Сами увидите.

1 МЕСТО На «М», но не Меркурий

Официальное наименование:	**Марс**
Местонахождение:	*Млечный путь, Солнечная система, четвертая планета от звезды.*
Похожие планеты:	*Венера, Меркурий.*
Энциклопедическая справка:	*Типичная марсианская цивилизация, как правило, находится в той или иной стадии упадка. Герберт Уэллс населил эту планету чахоточными спрутами. У Брэдбери там жили разумные телепаты, готовые в любой момент стать музейными экспонатами. Толстовский инженер Лось совмещал приятное с полезным — подбивал клинья к юной Аэлите и заодно насаждал на Марсе всеобщий коммунизм.*

Я не понял — а где Аэлита и какодемоны?

Древнеримский бог войны, шоколадный батончик, верхняя площадка корабельной мачты, а также маленькая красная планета, свыше ста лет будоражившая умы писателей-фантастов.

Хайнлайновские марсиане — вымирающая раса высококультурных извращенцев, однажды научивших человеческого ребенка всяким сомнительным шалостям («Чужой в стране чужих»).

Марс часто пытались превратить в Землю. Благодаря такому «терраформированию» мы смогли заглянуть в добрые выпученные глаза Арнольда Шварценеггера (фильм «Вспомнить все»), а во вселенной Warhammer 40000 дошло до того, что Марс стал огромным военным заводом.

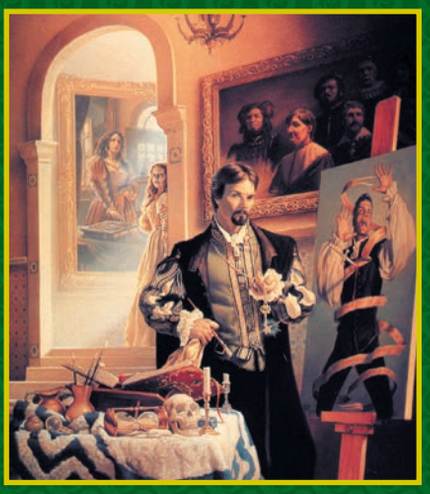
Красная планета — излюбленное место для чертей и прочей рогатой дряни, прописанной по адресу из двух букв. К примеру, злобный бог Валтум у Лавкрафта работал эдаким Сатаной для пугливых марсиан, а уж про компьютерную игру Doom и говорить не стоит.

Почему 1 место: Марс — культовая планета в научной фантастике, жанровая прародина инопланетян (полудохлых, но очень мудрых). Строго говоря, зеленых человечков люди искали сперва на Луне, но она для нашего рейтинга, увы, не подходит — это ведь спутник, а не планета. Точно так же мы не можем поставить на первое место Землю — это было бы слишком очевидно, да и сам рейтинг планет в фантастике по умолчанию предполагает участие в нем лишь «чужих» небесных тел. Так что золотая медаль достается изрытому каналами и украшенному таинственным лицом «сфинкса» Марсу.

НА СТЫКЕ РЕАЛЬНОСТИ И ФАНТАЗИИ

БЕСЕДА С МАЙКЛОМ УЭЛАНОМ

С художником разговаривает Дмитрий Злотницкий



Среди сотен фантастических художников лишь единицы добиваются всемирной известности. Их работы знакомы каждому любителю фантастики: они смотрят с обложек книг и журналов, плакатов, «аватар» на интернет-форумах, не говоря о тематических календарях и репродукциях. Один из таких творцов мирового значения — наш сегодняшний гость Майкл Уэлан. Уэлан не только любезно согласился ответить на вопросы «Мира фантастики», но и прокомментировал некоторые свои работы.

«Смотрю в будущее без оптимизма»

Вряд ли ошибусь, предположив, что вы стали иллюстрировать фантастику, потому что любите этот жанр. А с чего эта любовь начиналась?

Сколько себя помню, я всегда был и остаюсь поклонником и фантастики, и фэнтези, и романов ужасов. Честно говоря, точно уже не помню, но могу предположить, что и первые фантастические фильмы, виденные мной в детстве, сыграли значительную роль. Тогда я читал почти все, что попадалось мне под руку, и была это в основном именно фантастика — и еще, конечно, исторические романы и книги об искусстве. Наверное, не буду оригинален, признавшись, что через всю жизнь пронес любовь к великой трилогии «Властелин Колец». Хотя и малую форму я всегда читал с не меньшим удовольствием, чем объемные циклы. Я зачитывался произведениями Эдгара Берроуза, Ричарда Мэтьюсона и, разумеется, романами о похождениях Конана.

С тех пор ваши литературные предпочтения сильно изменились?

В плане книг я «всеяден». Из тех трех книг, которые я читаю сейчас, ни одна не относится к фантастике или фэнтези! С сожалением приходится признать, что произведений этих жанров я уже почти не читаю: почти все мое время отнимают научные и исторические книги. Вероятно, чем старше я становлюсь, тем меньше мне интересны другие миры и больше — наш. То, что нас окружает, тоже может быть невероятно интересным, не говоря уж о том, что может ожидать нас в будущем!

Но ведь наше будущее — тоже сфера фантастики. Правильно ли я понимаю, что вы отдаете ей предпочтение перед фэнтези?

Да, по той же причине я больше люблю рисовать фантастические картины: они позволяют использовать не только воображение, но и знания из современного мира. Картина становится более реалистичной. А фэнтези часто не может выйти за границы пусть и приятных, но все же пустых мечтаний.

Если не секрет, каким вы видите будущее человечества?

Я смотрю в него без особого оптимизма. Как несложно догадаться по некоторым моим картинам, например, из цикла *End of Nature*, меня сильно интересуют темы конца света и падения цивилизации. И мне сложно не согласиться со знаменитой фразой Терминатора: «Для вашей расы естественно уничтожать самих себя».

Ваша блестящая карьера поражает воображение. Казалось бы, уже не к чему и стремиться, но все же — случается ли вам до сих пор сталкиваться с трудностями в творчестве?

Одна проблема преследует меня всю жизнь — неумение эффективно распорядиться своим временем. А еще всегда очень тяжело отказываться от интересных

СИНЯЯ ПТИЦА

Эту иллюстрацию я сделал после утренней прогулки и попытался изобразить на ней увиденное тогда небо. Никакого особого смысла в этой картине нет, она просто родилась в моем воображении, и всё. Когда я рисовал, даже не особо задумывался над тем, что у меня получается. В этом и кроется одно из отличий между тем, что я рисую для себя, и работами на заказ, которые почти всегда имеют четкие рамки, обусловленные темой иллюстрации.

Кинг Конг отдыхает.

и прибыльных проектов — но приходится, если я вижу, что они не позволят мне заниматься творчеством, что называется, для себя.

А какой эпизод карьеры вы бы могли назвать ключевым или самым памятным?

Выделить какой-то один момент сложно. Первое, что приходит на ум — работа над «Белым драконом» Энн Маккефри. Это была первая книга с моей обложкой, которая добилась звания бестселлера.

А в 1988 году я временно прекратил заниматься коммерческой иллюстрацией. Я не мог не рисовать, но делал это ради собственного удовольствия. Создавая их, я ни на что не рассчитывал, — и каково же было мое удивление, когда эти работы многим понравились! Настолько понравились, что позволили мне очень быстро достигнуть нынешнего положения. Теперь я в основном пишу картины для выставок и редко занимаюсь оформлением книг.

Когда вы все-таки оформляете книгу, чем руководствуетесь при выборе того эпизода, который изобразите?

К каждому роману нужен свой подход. Даже себе я не могу четко объяснить, почему какая-то сцена кажется мне ключевой, достойной изображения. Скорее всего, есть несколько основных критериев: мои впечатления от сюжета и героев книги, заложенный в романе авторский посыл и то, как все это преломляется в моем воображении. Конечно, немалую роль играет и мнение заказчика.

Всегда ли вам удается воплотить на холсте именно то, что задумывали?

Уж не знаю, к счастью или к сожалению, но исходные задумки порой очень сильно отличаются от законченного варианта картины. Правда, чаще всего я с самого начала представляю, как должен выглядеть результат, и стараюсь следовать этому представлению.

Впрочем, даже если у Майкла выходит картина, далекая от задумки, можно не сомневаться, что нас в любом случае ждет маленький шедевр. Недаром картины Уэлана — одни из самых узнаваемых в мире фантастической иллюстрации.

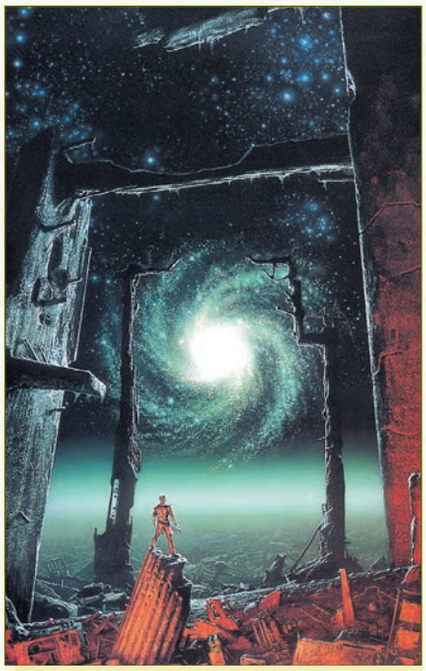
«Творчество должно быть полностью оригинальным»

У вас весьма своеобразный стиль, который не позволяет перепутать ваши картины с работами других авторов. Но, вероятно, он все-таки вырабатывался под влиянием творчества других художников... Так ли это?

В юности я восхищался работами тех же художников, что и все мои сверстники: Роквелла, Парриса, Фразетты... Каждый, чья картина заставляла меня замереть от восторга, в той или иной степени повлиял на мое становление. Я всегда много и с удовольствием посещал музеи, что также не могло не оказать на меня влияния. Но сейчас основными источниками

КОРОНА ТЕНЕЙ

Иллюстрация для обложки одноименного романа С. Фридман. Главный персонаж изображен на фоне пейзажа, описанного в книге. Для каждого из романов данного цикла я делал по иллюстрации с героем, изображенным между фантастических деревьев. В отличие от большинства моих работ, эта выполнена не акриловыми, а масляными красками.



Наедине с Галактикой.

Досье: Майкл Уэлан

С детства интересовавшийся фантастикой и живописью, вот уже почти четверть века Майкл Уэлан (родился в 1950 году в Калифорнии) занимается ими профессионально. Им созданы сотни иллюстраций для обложек книг, журналов, календарей и многого другого. Интересно, что Уэлан иллюстрировал книги многих женщин-фантастов: Энн Маккефри, Селии С. Фридман, Робин Хобб, Кэролайн Дж. Черри, Джоан Виндж. Среди других «клиентов» мастера — признанные классики Айзек Азимов, Майкл Муркок и Стивен Кинг.

Достижения Майкла не только признаны его всемирной известностью, но и отмечены профессионалами. Уэлан — 16-кратный обладатель премии «Хьюго» и трехкратный (максимально возможное число) — Всемирной премии фэнтези. Читателями журнала **Locus** он признан лучшим профессиональным художником-фантастом. И это далеко не полный перечень достижений Уэлана.

Майкл успевает рисовать не только на заказ, но и для души. Его некоммерческие работы выставляются во многих галереях США и других стран мира. Увидело свет несколько персональных альбомов Майкла Уэлана, последний — **The Art of Michael Whelan: Scenes/Visions**. Кроме того, изданы календари с иллюстрациями мастера. Персональный сайт Майкла расположен по адресу ***michaelwhelan.com***.

Майкл Уэлан с женой и Стивеном Кингом (справа).

вдохновения для меня стали собственная жизнь, работа и опыт.

Уверен, в нашей стране немало любителей фантастики считают вас своим кумиром. Не могли бы вы поделиться с ними секретами своего мастерства?

Начну с конкретики. Лет двадцать назад я отобрал акриловые краски наиболее часто используемых цветов и тщательно их рассортировал, — это до сих пор очень экономит время на подготовку к работе! И такие маленькие хитрости каждый художник изобретает сам.

А общий совет может быть только один: надо быть упорным и оставаться верным себе. Даже если вы уже добились определенного успеха, не думайте расслабляться и старайтесь найти новых клиентов. Не стоит терять время, копируя чужое творчество: куда важнее научиться воплощать собственное виденье мира. Это ваша жизнь и ваше творчество, которые должны быть полностью оригинальными, иначе — какой смысл?..

Как повлияло на ваше творчество появление компьютеров и программ для работы с изображениями?

Основное преимущество компьютерных картин над обычными состоит в том, что их можно править, сколько душе угодно, не опасаясь испортить. Впрочем, я не слишком интересуюсь компьютерным рисованием. Мне не хватает чувства кисти, пропадает ощущение полотна... В то же время не могу не признать, что те художники, которые прибегают к помощи высоких технологий, создают великолепнейшие творения. И, вполне возможно, со временем они вытеснят художников-«консерваторов» на задворки искусства.

А любите ли вы экспериментировать?

Не могу сказать, что занимаюсь экспериментами постоянно, но время от времени стараюсь все же находить новые способы передать картины, которые рождаются в моем создании. Я стараюсь быть разным. Иногда, скажем, использую модели, а порой просто рисую «из головы». Мое творчество не статично. К примеру, в молодости я отдавал предпочтение картинам, полным действия, а сейчас мне важнее передать внутренний мир персонажей.

Вы упомянули модели. Часто приходится прибегать к справочным материалам?

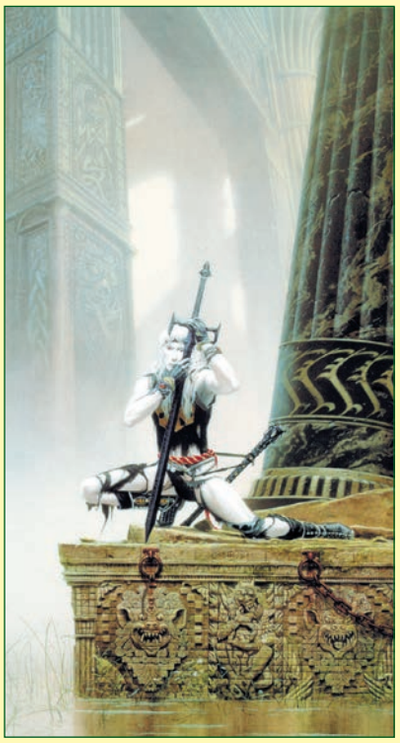
Разумеется, причем к совершенно разным: от книг до фотографий. У меня огромная коллекция фотографий оружия и доспехов, сделанных в различных исторических музеях. Конечно, рисуя иллюстрацию для романа, отталкиваешься прежде всего от текста книги. Но часто он служит лишь отправной точкой, а все, что в книге есть, но не описано подробно, приходится додумывать. Моей задачей становится совместить реальность и фантазию так, чтобы это максимально соответствовало духу книги.

В картинах Уэлана всегда присутствует неуловимый дух фантастики, который отличает творения настоящего мастера от работ грамотных профессионалов. Волшебство и самые фантастические сюжеты обретают четкие очертания и будто оживают, стоит им соприкоснуться с кистью нашего собеседника.

ДАЭТРИН

Обложка для книги С. Фридман Madness Season. Мы с издателем решили создать иллюстрацию с симметричной композицией, чтобы ее можно было напечатать на книге как угодно. В итоге одна часть картины оказалась на обложке, а вторая — на заднике. Инопланетянина я нарисовал, пока ждал свою дочку в танцевальной школе.

ЭЛРИК ИЗ МЕЛНИБОНЭ



Я давно хотел примерно так изобразить Элрика, и наконец, нашелся заказ, который позволил мне это сделать. Я оформлял сборник и мог свободно выбирать для иллюстрации любую сцену или эпизод из произведений Муркока.

«Чтобы все поверили»

Часто эльфы на картинах отличаются от людей лишь наличием острых ушей, а гномы — ростом и бородой. Вам же (к примеру, на обложке «Башни зеленого ангела» Тэда Уильямса) удается

Природа и техника.

На иллюстрации к «Башне зеленого ангела» — люди и сидхи.

создавать образы действительно магических существ. В чем секрет?

Секрет в том, что я сам не могу этого объяснить. Наверное, либо у художника есть способность воплощать нечто чуждое нашему миру, либо ее нет. Но в любом случае сначала надо отточить мастерство в изображении обычных людей. Нельзя рассчитывать на нечто большее, если не умеешь адекватно рисовать реальность. Затем уже можно пытаться преломлять ее, создавая фантастические картины так, чтобы они выглядели убедительно.

В вашем портфолио много картин, связанных одной тематикой — ужасами. Какие именно художественные приемы вы используете, чтобы напугать зрителя?

Прежде всего, я пытаюсь придумать нечто устрашающее, часто на основе тех вещей, которые пугали меня самого, а затем переработать эту предварительную идею. Я стараюсь не рисовать просто кровь или куски тел, потому что они вызывают скорее не страх, а отвращение. Мне куда интереснее создавать картину, которая будет пронизана атмосферой необъяснимого и таинственного страха. Честно говоря, сделать это посредством только иллюстрации очень сложно. Большинство из нас привычны к фильмам ужасов, где то же ощущение создается с помощью музыки, звуков, игры теней... Лишенное всего этого изображение часто оставляет зрителя равнодушным.

Теперь я уже не рисую иллюстрации подобной направленности. В мире и так достаточно ужаса и крови, чтобы еще и я увеличивал их количество.

Не менее часто на ваших иллюстрациях представлены и драконы, причем совершено непохожие один на другого... Как вам удается не повторяться?

Это очень нелегко и, откровенно говоря, сам я считаю, что они, напротив, выходят слишком однообразными! Но они ведь должны сильно отличаться друг от друга. Скажем, драконы Перна совершенно не похожи на драконов из других миров. Каждый дракон — неповторимая личность, что выражается в его внешности. Иногда бывает непросто это передать. Те же драконы Перна, согласно всем законам физики, просто не могут летать. А передо мной стоит задача изобразить их так, чтобы все поверили: их полет возможен!

А вам никогда не хотелось обладать магическими силами?

Полагаю, это было бы очень здорово! Конечно, все зависит от того, насколько значительными были бы возможности, и пришлось ли бы за них расплачиваться. Применить их во благо, чтобы изменить человечество к лучшему, стало бы пределом моих мечтаний.

В заключение — просто несколько слов вашим российским поклонникам.

Спасибо вам за вашу любовь и внимание! Каждому, для кого фантастика — часть жизни, фанам и профессионалам, мои наилучшие пожелания. Пусть истории наших народов очень сильно отличаются, но у нас, по крайней мере, у тех, кого объединяет любовь к фантастике, очень много общих целей и интересов. У нас схожие культурные ценности, которые с легкостью преодолевают любые территориальные границы!

Именно благодаря тому, что для фантастики не существует границ, мы имеем возможность наслаждаться творчеством западных мастеров. Поблагодарим Уэлана в ответ — за тысячи окон в иные миры, которые он открыл для нас, — и пожелаем ему долгих и творческих лет жизни.

БЛАГОРАЗУМИЕ II

Картина входит в цикл «Добродетели». Все работы этой серии невелики по размеру и представляют собой персонификацию тех или иных человеческих добродетелей, которые, по-моему, все реже встречаются в наше время.

END OF NATURE V

Этот цикл объединен одной мыслью: природа поддерживает человечество, и если мы отвергнем эту помощь, то нас ждет печальный конец.

Иллюстрации предоставлены художником.

Александр Иванов

КИБЕРЫ ПРОТИВ МУТАНТОВ

МИР «ДИКТАТОРА»

Человеческий организм — удивительная штука, потому что, пока он не помер, он живет.

Гарри Гаррисон, «Билл — Герой Галактики»

Узкие улицы, бесконечные этажи мрачных зданий, километры цифровых и аналоговых соединений, ховер-кары, несущиеся сквозь тоннели скоростных шоссе, люди, киборги, симбиоты, ведущие непрекращающуюся войну за власть и ресурсы... Все это Город — высокотехнологичный муравейник, втиснутый в стены Форсиза и окруженный враждебной Степью.

- **НАЗВАНИЕ МИРА:** *Земля после Перелома*
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** *2003 год новой эры нашего мира*
- **СОЗДАТЕЛЬ:** *Леонид Алёхин*
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** *Литература*
- **ВОПЛОЩЕНИЯ:** *Настольные игры, графика*

Мир, созданный в романе «Падшие ангелы Мультиверсума» и ставший основой настольной игры «Диктатор. Контроль», находится на стыке двух жанров: киберпанка и рибофанка. Фактически это два варианта одного и того же «темного» будущего, но если в первом случае развитие человечества идет по пути сращения с машиной, то во втором вид homo sapiens совершенствуется с помощью биотехнологий. «Падшие ангелы...», воплощают в реальность обе эволюционные ветви — и немудрено, что между их приверженцами существует сильнейшая конкуренция. Это стало одной из причин, по которым война людей друг с другом и с тем, во что они сами себя превратили, здесь не утихает ни на минуту.

Да будет...

Облик Земли изменился в 2020 году от Рождества Христова в результате глобальной экологической катастрофы, известной как Перелом. Причиной Перелома стало

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

в высшей мере наплевательское отношение человечества к экологии родной планеты. Тотальное загрязнение воздуха, океанов, почвы, эксперименты с климатическим и биологическим оружием, создание новых видов живых существ, беспрерывные войны за технологии, ресурсы и рынки сбыта, — все это вынудило матушку-природу пойти на активные действия по обезвреживанию человека, ставшего слишком уж опасного для собственного дома. Перелом ознаменовался массовыми эпидемиями, острыми локальными конфликтами с применением ядерного оружия, всеобщим хаосом и разрушениями.

Самым страшным бичом человечества стала метаэволюция — процесс сверхбыстрого, почти революционного изменения генетического кода, приведший к появлению наследуемых положительных мутаций, новых видовых признаков или даже новых видов. Увидели свет гуляй-деревья и пернатые змеи, а знакомые нам звери превратились в метазверей — гораздо более сильных, выносливых и смертоносных. Но главное — стаями метаволков, метакойотов, метакрыс, метаптиц, метарыб руководила неудержимая ненависть к человеку. Сильно сократившееся человечество оказалось заперто в Городах — мегаполисах, вокруг которых сформировались своего рода карантинные барьеры — Зоны Отчуждения.

Единство непохожих

Основное действие романа — да и борьба за власть в игре «Диктатор. Контроль» — происходит в Городе, расположившимся на территории современной нам России. В отличие от других мегаполисов — Большого Токио, Большого Сиднея, Большого Нью-Йорка — его называют просто «Город».

Мы учились городской топографии. Основание, Дно — кварталы аутсайдеров, витрина черного рынка и полигон запрещенных технологий. Средний ярус, многослойное Ядро — рабочие и служащие корпораций, цеховые объединения «по интересам», малые торговые дома. Вершина всего этого — Небеса, царапающие стратосферу шпилями своих хрустальных башен. Там живут те, кому повезло больше других. И те, о ком думают так.

Леонид Алёхин, «Падшие ангелы Мультиверсума»

Поезд, передвигающийся с помощью А-поля.

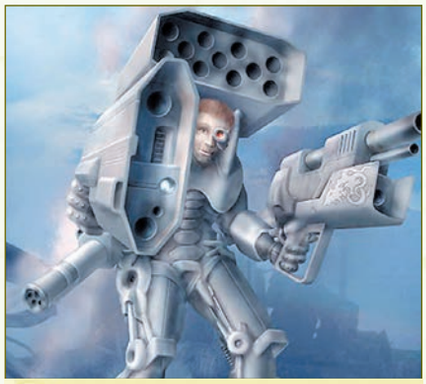
Основа Города — Ядро. Здесь живет абсолютное большинство законопослушных граждан, у которых нет отметок о незакрытых преступлениях или серьезных генетических отклонениях, здесь расположено все «чистое» производство Города и большинство цехов — крупных, чаще всего семейных предприятий или объединений, работающих в одной отрасли. Цеха, как правило, не являются юридическими лицами и не пользуются корпоративными методами рыночной борьбы. Их появление — попытка свободных предпринимателей восстановить дух средневекового городского ремесленничества.

В сердце Ядра расположены Небеса — самая престижная часть Города. Здания в сотни этажей, поднимающиеся на тысячи метров над землей, так высоко, что дышать там без кислородных масок практически невозможно. Фешенебельные отели и рестораны, один обед в которых может стоить больше, чем средний клерк из Ядра зарабатывает за год. В роскошных и дорогих апартаментах Небес живут самые богатые и удачливые — те, кто сумел задавить конкурентов и остаться в живых, добиться возможности наслаждаться видом настоящего неба и настоящего солнца, а не их искусственным подобием. Здесь расположены главные офисы самых могущественных компаний и концернов, таких, как корпорации «Неотех», «Энергополис» или «Глобальные коммуникации». Мощным подспорьем в ведении дел этих компаний стали их службы внешней и внутренней безопасности, похожие на маленькие армии, расквартированные здесь же.

Путь на Небеса для обычного человека закрыт. Целой жизни может не хватить, чтобы добиться права обитать или хотя бы работать там, а малейшая ошибка отправит в стремительный полет на самое Дно. Здесь, на обширной окраине Города, граничащей со стеной Форсиза, пробавляются отбросы общества, скрываются от закона преступники и сводят концы с концами неудачники, вынужденные работать на самых грязных и опасных предприятиях Города. Вдобавок ко всему, именно на головы обитателей Дна льются токсичные отходы Ядра и Небес. Обычные люди, без имплантов и генных модификаций, долго здесь не протягивают. Они вынуждены делать нелегальные операции — а потом страдать от отторжения пересаженных тканей.

На территории Дна расположены станции «Энергополиса» — «адские котельные», снабжающие бесценной энергией весь Форсиз и большую часть Города. Альтернативными источниками энергии служат ветряки и «подсолнухи» — станции на солнечных батареях. Энергия, измеряемая в киловатт-кредитах (КК) — основная валюта Города и прочих мегаполисов, существующая исключительно в безналичном виде.

Безопасность Городу и его жителям обеспечивает Форсиз — глубоко эшелонированная оборонная система, предназначенная для отражения атак из Зоны Отчуждения. Внешние контуры Форсиза, простирающиеся далеко за пределы Города, представляют собой километры минных полей, заграждений из острого, как бритва, моноволокна и автоматических огневых точек. На самой границе с Дном находится Стена — десятиметровой высоты сооружение из стали и бетона с прожекторами и пулеметами. Именно этот периметр обычные жители чаще всего ошибочно считают самим Форсизом. Во время Прорыва — осеннего или весеннего всплеска активности метазверей, заставляющего их массово нападать на Город, — преодолеть стену удается лишь трем процентам тварей.



Оружие. Много оружия.

За стеной начинаются внутренние контуры защиты, фактически расположенные уже на территории Города. В первую очередь, это войска Федеральной обороны, в прямые обязанности которых входит защита Форсиза и ликвидация последствий Прорывов. Оборонительные системы Города — крупнейший испытательный полигон новейшего вооружения, большая часть которого поставляется «Неотехом». Из-за этого разные сектора Форсиза вооружены по-разному: где-то преобладают электронные и нанотехнологии, баллистическое оружие и искусственный интеллект, а где-то — квазиживые организмы, оснащенные смертельно опасными боевыми ферментами и другими неприятными сюрпризами.

Рыцари и геноморфы

Всю территорию Города можно условно разделить на зоны влияния различных группировок и организаций: религиозных сект, рыцарских орденов, организованных преступных формирований, корпоративных боевых подразделений. Крупнейшие из них — Орден Новых Тамплиеров и Симбиотический Синклит, две конкурирующие организации, главы которых входят в состав Совета Автократов — основного управляющего органа Города.

Орден Новых Тамплиеров сформировался в 2027 году, когда федеральные силовые структуры находились в упадке и не могли обеспечить безопасность и порядок в Городе. Эти обязанности взяли на себя рыцари нового ордена — сплоченные бойцы-киборги (или теки, как их иногда называют), выходцы из различных подразделений, закованные в силовую броню и укомплектованные новейшими типами вооружения.

Помимо стандартных имплантов высочайшего качества — оптики, мышечных усилителей и синаптических акселераторов — тамплиеры устанавливают множество других, открывающих перед ними поистине фантастические возможности, но оставляющих с каждой новой операцией все меньше человеческого от их тела и разума.

Полисахаридные батареи позволяют им по несколько суток кряду обходится без воды и пищи, и даже без воздуха. Вживленные в центральную нервную систему наномашины отключают по воле хозяина боль и любые эмоции, а также наделяют его невероятными рефлексами. Благодаря экзоскелету и моноволокну тамплиеры способны пробить кулаком бетонную стену или выдержать очередь из штурмовой винтовки.

В персональный базис рыцарей (вживленный в черепную коробку микрокомпьютер, состоящий из клонированных клеток мозга и обеспечивающий связь центральной нервной системы с электроникой) «зашиты» разнообразные программы, которые значительно повышают их эффективность в бою. При поддержке боевых машин отряды Ордена, состоящие обычно из одного или нескольких рыцарей и пехотинцев-кнехтов, способны уничтожить любого противника, опрометчиво вставшего у них на пути.

В основе идеологии Ордена Новых Тамплиеров лежат рыцарские Обеты, малейшее нарушение которых грозит провинившемуся Исповедальней и серьезным наказанием, вплоть до изгнания. Немалое влияние на Орден оказала Церковь Электрических Агнцев — технократическая секта, известная с 2026 года, а 10 лет спустя зарегистрированная как полноценная религиозная организация. Агнцы верят в превосходство рукотворного механического тела над бренной плотью и добиваются полного слияния с Электронной Душой. Пастырь Электрических Агнцев и Первый Гроссмейстер — руководители Ордена Новых Тамплиеров — являются, помимо всего прочего, единой синтетической личностью.

Опорные стратегические пункты Ордена, специально приспособленные для долгой обороны базы с ангарами, помещениями для религиозных церемоний и покоями личного состава, называются Цитаделями. Всего их три: Цитадель-1 — ставка Первого Гроссмейстера; Цитадель-2 — центральный информационный узел Ордена и ставка Второго Гроссмейстера, заместителя по пропаганде; секретная Цитадель-3 — место заседания Трибунала и ставка Третьего Гроссмейстера, заместителя по внутренней безопасности.

Симбиотический Синклит был создан группой ученых-биохимиков как философский клуб, но уже в 2036 был объявлен серьезным религиозно-политическим объединением «новых людей». Так окрестили тех, кто становился симбиотами — шел биологическим путем совершенствования собственного тела. В сферу интересов Синклита вошли все стороны жизни Города — от быта до создания новейших типов вооружения для Форсиза.

Симбионты — организмы, живущие в теле «нового человека», — делают его не менее смертоносным в бою, чем упакованный в броню тек. Они точно так же увеличивают выносливость и выживаемость, дают хозяевам фантастическую силу и рефлексы, равно как и другие интересные возможности. Например, способность выделять активные ферменты разного рода, от «маркеров» до едких боевых веществ.

Помимо модификаций собственного тела, адепты пути Синклита создают новые живые и квазиживые организмы — биомашины, от танков и авиации до крошечных «шпионов». Идеология Синклита примерно похожа на орденскую. Главной философской концепцией симбиотов стало Всеобщее Слияние — объединение всех живых организмов в огромное Единое Тело, включающее в себя все формы живого на равных правах в качестве собственных клеток.

За последние два года, при активной поддержке «Неотеха», Симбиотический Синклит привлек множество новых сторонников. Впрочем, простому обывателю о его структуре и целях по-прежнему известно крайне мало.

Помимо Ордена Новых Тамплиеров и Симбиотического Синклита, в Городе существует множество других организаций. Малые рыцарские ордена, которые обычно находятся «под крылом» Ордена и со временем вливаются в него, мелкие религиозные секты: иногда мирные, такие, как Городские Друиды, а иногда откровенно экстремистские — например, Жнецы.

Синтетическая вселенная

Какой киберпанковский мир обойдется без виртуальной реальности? Матрицы, киберспейса, заменившего интернет, телефон, почту, библиотеку, кинотеатр и — иногда — саму жизнь? В мире «Диктатора» виртуальная реальность, информационно-развлекательная сеть, называется Мультиверсум. Один из его миров — точная копия Города, по край-

Рыцарь Ордена Новых Тамплиеров.

Тяжелая артиллерия Ордена.

Инквизиция нового времени.

ней мере, Ядра. Вэтом цифровом мире можно делать практически все то же самое, что ивреальном: работать, общаться, красть...

Только никогда нельзя быть уверенным, что человек, скоторым ты разговариваешь, — тот, закого себя выдает, ведь его отражение впространстве Мультиверсума могли украсть или качественно скопировать. Единственное, что можно здесь похитить, — информация; ностоить она может больше, чем дом на Небесах. Аубивают вмире синтетических грез не пули ибоевые ферменты, акомпьютерные вирусы. Такие, как, например, нейрофаг, или «черный шум» — хаотический поток информации сверхвысокой плотности, транслируемой вперсональный базис. Последствия перегрузки «черным шумом» могут быть ужасными: он разрушает клетки мозга, что приводит ксмерти или серьезной инвалидности.

Естественно, широкие возможности, которые Мультиверсум дает своим пользователям, привлекают не только законопослушных граждан, ноилюдей, которым этих возможностей мало— «крыс», хакеров. Они взламывают сети, проходят туда, где им нельзя находиться, присваивают чужие секреты ипродают их на черном рынке каждому, кто предложит достаточно КК.Хакеры способны за несколько секунд лишить человека состояния, мгновенно рассеяв его по тысячам счетов во всех банках Города. Ноиони не всесильны. Каждая ошибка хакера неумолимо приближает момент, когда ему придется предстать перед судом и, скорее всего, отправиться визгнание, где он будет обречен на скорую гибель.

Однако, помимо обычных сетевых «крыс», существует отдельная каста людей, способных под действием редкого идорогого наркотика «голубой бархат» иразличных психотехник игнорировать законы Мультиверсума— только потому, что они могут по-настоящему поверить внереальность этого мира. Таких людей называют Призраками. Они могут справиться слюбой защитой, просто пройдя сквозь нее. Обнаружить Призрака— задача, посильная только гениальным «крысоловам», специалистам по сетевой безопасности или ангелам— самообучающимся программам-полиморфам.

Самое интересное происходит, если такой ангел каким-то образом скопирует себя вперсональный базис обычного человека. Современем программа полностью вытесняет личность, ина свет появляется падший. Это странное существо поначалу продолжает заниматься привычным делом— находить иликвидировать нарушителя— после чего начинает мучительный поиск себя вреальном мире. Падший, завладевший даже заурядным человеческим телом, практически непобедим вбою: он живет идерется по законам Мультиверсума, где можно сместа запрыгнуть на крышу здания или увернуться от пуль.

Мультиверсум сегодня

На данный момент мир «Диктатора» имеет несколько воплощений. Это роман «Падшие ангелы Мультиверсума», принадлежащий перу создателя вселенной Леонида Алёхина, иколлекционная стратегическая игра от дизайн-дивизии «13Рентген», созданная по его книги. Готовятся квыпуску серия графических новелл «Хозяин Лабиринта» идополнительные наборы кнастольной игре.

За стеной

Мир не ограничен укреплениями Форсиза. ВЗоне Отчуждения тоже живут люди— отшельники, изгнанные из Города или ушедшие по своей воле, икочевники, известные своими варварскими обычаями ичрезвычайно трепетным отношениям ктранспорту.

Уних существуют свои легенды озагадочных жителях Степи. О«кротах», добывающих нефть иобладающих таинственных супероружием, о«торговцах», озагадочных Янтарных Башнях... Ноглавное, они живут там, застеной Города— вогромном мире, преобразившимся суходом человека.

●●●

Реальность, созданная Леонидом Алёхиным, жестока инетерпима кчеловеку. Он ведет здесь постоянную борьбу. Теки сражаются ссимбиотами, натуралы выступают за чистоту генокода, Сыновья Оракула охотятся за падшими, жители Небес перекраивают зоны влияния, обитатели Ядра дерутся за место на Небесах... Но прежде всего он ведет борьбу ссамим собой. Заправо жить на Земле иназываться человеком.

Старшие адепты Синклита уже мало похожи на людей.

Биомашины Симбиотического Синклита.

Призрак способен незамеченным проникнуть влюбую часть Мультиверсума.

Михаил Попов

Загадка с человеческим лицом

Сфинксы и их родичи

А сфинксы ничего не видят вокруг, в каком-то смысле они слепы. Зато их глаза что-то излучают. И знаешь, что именно? Все загадки мира! Поэтому они и глядят только друг на друга: взгляд сфинкса может выдержать только сфинкс.

Михаэль Энде, «Бесконечная история»

Кошки живут бок о бок с людьми свыше 3500 лет. Точных цифр назвать не может никто — к примеру, на Кипре было найдено 8000-летнее захоронение, в котором человеческие кости лежали рядом с кошачьими. Неудивительно, что кошки — эти умные и грациозные хищники — издревле считаются священными, или, по крайней мере, волшебными существами. Именно от кошек «произошли» классические сфинксы — страшные, вечные, могучие монстры, которые сочетали в себе человеческие и животные черты, однако при этом были невероятно далеки от людей и занимали в фантастическом бестиарии совершенно уникальное место.

Лицо в камне

Что означает слово «сфинкс»? На первый взгляд, оно египетское, но на самом деле его придумали греки: Σφιν̃ξ означает «душитель» (откуда пошло это недоброе название, будет сказано чуть позже).

Когда мы говорим «Сфинкс», то вспоминаем в первую очередь не Древнюю Грецию, а Древний Египет и Великого Сфинкса с плато Гиза около Каира — одну из крупнейших и древнейших каменных статуй на Земле и важнейшую достопримечательность современного туризма. Как это существо звалось изначально, мы никогда не узнаем, ведь сфинксу, по самым скромным оценкам, свыше 3 тысяч лет. Средневековые авторы прозвали его на греческий манер из-за некоторой схожести со сфинксом из мифов Эллады. Арабам египетский сфинкс был известен как Абу аль Хол («Отец Ужаса»).

Существуют предположения, что тело сфинкса (57 метров в длину, 6 в ширину и 20 в высоту) гораздо старше, чем его голова — порядка 5 тысяч лет, если судить по следам от водной эрозии на камне. Даже если отбросить все псевдонаучные теории относительно происхождения этого памятника, резонно предположить, что его непропорционально маленькая человеческая голова была высечена гораздо позднее.

Неизвестно, что было вместо нее изначально — возможно, в камне была высечена обычная морда льва. Сейчас у этого животного лицо фараона Хафры (по-гречески — Хефрена), правившего в 2723—2563 годах и построившего позади сфинкса вторую по высоте пирамиду. По крайней мере, так считает официальная наука.

На древнеегипетском «Хафра» значит «Выглядит как Ра» (подразумевается солнечное божество Ра), либо, в другом переводе: «Восстань, Ра!». Интересно, что слово «Ра» в оригинале значило «рот».

Это предположение на самом деле основано лишь на том, что Хафра построил пирамиду именно позади сфинкса и, видимо, распорядился высечь на нем свое лицо. Однако понятие «позади» здесь относительно — оба памятника расположены один за другим лишь для наблюдателя, смотрящего на них со стороны современного Каира. Политическим центром Древнего Египта был Мемфис. Если смотреть со стороны этого города, статуя сфинкса будет расположена в профиль, на фоне пирамиды Хуфу (Хеопса). Тщательное исследование черт лица сфинкса и лиц сохранившихся статуй Хафры также показывает, что между ними нет никакого сходства.

За несколько тысяч лет своего существования сфинкс оказался занесенным песком по самые «плечи». Примерно в 1400 году до нашей эры молодой фараон Тутмос IV распорядился откопать его (якобы после охоты он уснул около сфинкса и ему явился сон, что статую надо освободить от песка — и тогда он станет могущественным правителем), однако в то время от песка были очищены только лапы статуи и ее передняя часть.

Великий Сфинкс в 1867 году — до раскопок и реставрации.

Полностью сфинкса откопали англичане в 1817 году, а к своему нынешнему облику он был приведен в 1925. Дело в том, что статуя была очень сильно повреждена — временем и людьми. Считается, что ее знаменитый нос шириной в 1 метр был отбит в конце 18 века солдатами Наполеона, практиковавшимися в стрельбе из пушек. Это неверно. Сохранились зарисовки, сделанные европейскими путешественниками в первой половине 18 века. К примеру, датский капитан Фредерик Норден в 1737 году изобразил сфинкса уже без носа. Египетский историк аль-Макризи в 15 веке утверждал, что нос сфинкса был отбит суфийским фанатиком Мухаммедом Саимом аль-Дахом в 1382 году. Причина вандализма проста: ислам запрещает делать изображения человека и поклоняться идолам. Новейшие исследования частично подтверждают это — у основания носа сфинкса были найдены углубления (датируемые примерно 10—15 веком), которые могли быть оставлены рычагами в том случае, если кто-то попытался сломать ими нос статуи.

Великий Сфинкс в 1925 году. Реставрация в самом разгаре.

Согласно арабским источникам, местные жители поймали Мухаммеда, забили его до смерти и похоронили в песке у лап изуродованного им сфинкса.

У сфинкса также отбита бородка — однако она, скорее всего, была «приделана» к нему не изначально, а в период Нового Царства. Об этом свидетельствует типичная округлая форма бороды — накладной, носимой фараонами лишь в качестве символа власти (стандарты красоты того времени требовали, чтобы мужчины были гладко выбриты). В настоящее время ее осколки хранятся в Британском музее и Египетском музее Каира.

СЕМЕЙСТВО КОШАЧЬИХ

В Древнем Египте у Великого Сфинкса были родственники: алебастровый сфинкс, найденный при раскопках 1912 года в Мемфисе, и так называемые криосфинксы в Луксоре — существа с телом льва и головой барана (символизировавшие бога Амона).

Алебастровый сфинкс в Мемфисе.

К сожалению, подлинные древнеегипетские легенды о сфинксах до нашего времени не дошли. Мы ничего не можем сказать об этих существах и судим о них лишь по статуям.

Криосфинксы, Луксор.

Смертельная викторина

Из Древнего Египта сфинкс перекочевал в Древнюю Грецию, обзавелся крыльями, поменял мужскую голову на женскую и приобрел очень дурной характер. Греческий сфинкс был только один — уникальный демон разрушения и неудачи. Если верить поэту Гесиоду, сфинкс приходился (вернее говоря, приходилась) дочерью чудовищной Химере и двуглавому псу Орфу (по другой версии — Тифону и Ехидне). Древние греки всегда изображали ее прямосидящей (и никогда — лежащей, стоящей на задних лапах или летящей). Это не причуда художников, а служебная обязанность данного существа: сфинкс была сторожем. Однажды боги Гера и Арес призвали ее из Эфиопии (даже в легендах греки признавали, что сфинкс был родом из Сахары) к окраинам города Фивы. Там она должна была сидеть на большой дороге и задавать путешественникам одну-единственную загадку: «Кто утром ходит на четырех ногах, днем на двух, а вечером — на трех?». Проигравшего сфинкс душила (отсюда и название этого существа — «душитель»), а по другой версии — съедала.

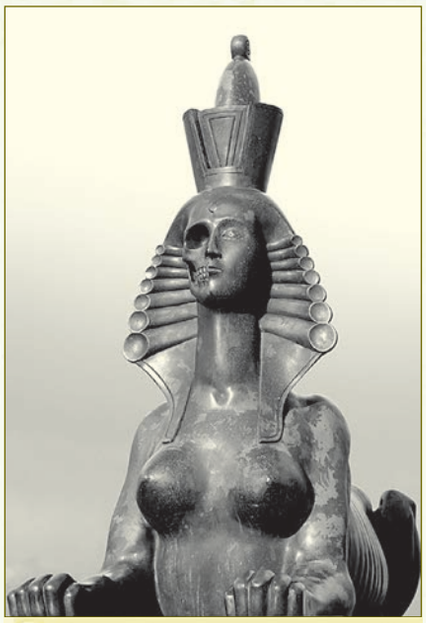
Согласно легенде, царь Эдип разгадал загадку. Ответ был «человек»: в молодости он ползает на четырех конечностях, взрослый ходит на двух, а в старости еще и опирается на трость. Побежденная, сфинкс бросилась со скалы и разбилась (другой вариант — сожрала саму себя).

Эдип и Сфинкс. Художник Густав Моро (1826—1898).

Эдип и Сфинкс. Рисунок на вазе (Ватиканский музей).

Благодаря этому мифу все без исключения сфинксы, даже египетские, превратились в эдакий контрольно-пропускной пункт со встроенной проверкой на IQ. Такой шаблон закрепился и в фантастике. Здесь можно вспомнить роман Роджера Желязны «**Знамения судьбы**» (из цикла «Хроники Амбера»), в котором Мерлин, принц Хаоса, случайно встречается со сфинксом. Интересно, что по книге последний обладал «своеобразным запахом» и мечтал не задушить, а попросту сожрать нашего героя.

«На серо-голубой скальной полке передо мной сидел Сфинкс, тоже голубой — тело льва, большие, прижатые к телу крылья с перьями, бесполое лицо, обращенное ко мне. Он облизнулся, показав мне при этом весьма впечатляющий набор клыков, резцов и коренных зубов».



Один из сфинксов работы скульптора Шемякина (Санкт-Петербург). Посвящение жертвам политических репрессий.

Будучи существом глуповатым, сфинкс не смог загадать загадку с единственным вариантом ответа и был вынужден отгадывать загадку Мерлина: «Красное и зеленое, и кружит, и кружит, и кружит». Не придумав ответа, он пропустил Мерлина, правда, едва не убил его, узнав совершенно хулиганский ответ: «Лягушка в Кузинарте» (Cuisinart — фирма, производящая кухонную электротехнику, в частности, миксеры).

Другой наглядный пример — сфинкс из книги **«Гарри Поттер и Кубок огня»**. Гарри встретил его в лабиринте во время исполнения третьего задания на Турнире Трех Волшебников. Внешностью он смахивал на греческую разновидность, только без крыльев: тело огромного льва, когтистые лапы, голова женщины. Сфинкс поставил условие — если Гарри отгадает его загадку, то он пропустит его к Кубку, не отгадает — подвергнется нападению, а промолчит — сможет уйти. Загадка была довольно простой, на манер шарады, с подсказками по буквам. Гарри без труда нашел ответ — «паук», однако так и не понял, что это был намек на последнее испытание, ждавшее его прямо около Кубка (гигантский паук).

Египетские сфинксы — неотъемлемая часть архитектуры Санкт-Петербурга.

В книге Джоан Ролинг «Фантастические звери и где их найти» говорится, что египетские сфинксы — высокоразумные существа, издревле используемые волшебниками и ведьмами для охраны различных ценностей и тайников.

Иногда фантасты представляют сфинксов не «штучными» тварями, а делают из них целую расу. К примеру, в книге Юлия Буркина и Сергея Лукьяненко «**Сегодня, мама!**» (часть трилогии «Остров Русь», экранизация — «Азирис Нуна»), сфинксы — серьезные и в то же время потешные существа, созданные людьми для колонизации Венеры и смахивающие своими повадками на земных кошек.

Венерианские сфинксы были исключительно самцами (самок для них люди не сделали), ввиду чего им приходилось использовать для своего размножения обычных кошек. Они очень живучи, высокоразумны, наивны, живут в летающих домах, обожают рыбу и валерьянку (экспортный товар с Земли), сильно недолюбливают людей: «Гривы сфинксов развевались на ветру и искрились в лучах заходящего солнца. Почти человеческие носатые лица выглядели хмуро и неприветливо».

В ролевой игре **Dungeons & Dragons** сфинксы — рядовые монстры, дальние родственники мантикор. Они делятся на четыре вида: андросфинксы (с мужской головой, добрые, умеют колдовать), криосфинксы (с головой барана, малоразумные), гиносфинксы (с женской головой,

Это интересно

- Мотыльков-бражников иногда называют «сфинксы». Эти существа с размахом крыльев до 15 сантиметров считаются одними из самых быстрых насекомых на свете. Сфинксы способны летать со скоростью до 50 километров в час, а также зависать в воздухе, подобно колибри.
- Кошка породы «сфинкс» снималась в одном из фильмов про Гарри Поттера, однако сцена с ее участием была вырезана.
- У Доктора Зло из «Остина Пауэрса» был свой любимец — сфинкс (пародия на пушистую ангорскую кошку злодея Блофильда из «бондианы»).
- Китайцы верят, что львы охраняют их от злых духов. В связи с этим на китайский Новый Год исполняется традиционный танец льва.
- Греческая легенда о сфинксе имеет более древнюю версию. Там чудовище зовут Фикс. Никаких загадок оно не загадывало, поэтому Эдип бился с ним на мечах.
- Считается, что у Эсхила была драма «Сфинкс», в которой этому чудовищу самому пришлось отгадывать загадку, заданную ему старым Силеном (воспитателем Диониса): «Что находится у меня в руке, спрятанной за спиной, — живое существо или мертвое?». На самом деле Силен держал в кулаке маленькую птичку, которой быстро мог свернуть шею. Сфинкс не имела шансов дать верный ответ.

Бражники-сфинксы — близкие родственники бабочки «мертвая голова».

обожают загадки, обладают магическими способностями), и иеракофинксы (с орлиной головой, злые).

Семейные узы

В мире фантастики у сфинксов немало родственников. **Мантикора**, о которой говорилось чуть выше, — вполне наглядный пример. Существо с львиным телом и человеческими чертами лица, иногда рогатое, с серыми глазами, тремя рядами стальных зубов и драконьим, реже — ядовитым скорпионьим хвостом. Оно покрыто красной шерстью, издает трубный рев и в ряде случаев даже умеет летать (некоторые авторы «приделывают» к ней крылья).

Мантикора, частый гость в фэнтези.

Родина этого зверя — Персия. Слово «мантикора» распадается на два персидских корня: «мартийя» (человек) и «кхвар» (пожирать), что недвусмысленно говорит о гастрономических пристрастиях этого зверя. Греки — в частности, ученый Ктесий — упоминали мантикору в рассказах об Индии. С легкой руки Плиния Старшего это чудовище встало в один ряд с единорогом, грифоном и прочими химерами. Однако некоторые древние авторы проявляли умеренный скепсис (Павсаний критиковал Ктесия за популизм и утверждал, что мантикора — это обычный лев).

В стратегической игре Heroes of Might and Magic III мантикоры стали боевыми юнитами, доступными в поселениях типа Dungeon.

Санкт-Петербург, Банковский мост.

Санкт-Петербург — настоящий «заповедник» для сфинксов и их родичей. К примеру, Банковский мост украшен статуями **грифонов** — легендарных животных с телом льва, а головой и крыльями орла. Чаще всего грифонов изображают с довольно длинными «ослиными» ушами. В геральдике упоминается женская особь — «кейтон», лишенная крыльев.

Так как лев считается царем зверей, а орел — царем воздуха, грифон занимает особое место в иерархии обитателей средневековых бестиариев. Греки утверждали, что грифоны живут в далекой Скифии, рядом с пещерой северного ветра Борея. Они строили гнезда, но откладывали в них не яйца, а драгоценные агаты. Грифоны якобы охраняли золотые рудники и воевали с лошадьми.

Иранский золотой кубок. Наверху изображен грифон.

Гибрид грифона и лошади — редкое, в силу их вражды, существо, называется «гиппогриф». Одного из них мы можем встретить в книгах о Гарри Поттере (кстати, нельзя забывать, что факультет Гарри называется «Гриффиндор» — по одной из версий от griffon d'or, «золотой грифон»).

Скифы всячески поддерживали миф о грифонах, охраняющих их золото от иноземцев, и предъявляли в доказательство их существования огромные высушенные кости (сейчас высказываются предположения, что это могли быть кости динозавров, часто встречающиеся в этом регионе).

Грифон. Художник Джон Тенниел (иллюстрация к «Алисе в Стране Чудес»).

В аккадской мифологии были добрые демоны **шеду** — крылатые быки (или львы — **ламассу**) с мужскими головами, украшенными типичными для ассирийской и иранской культуры прямоугольными бородами. Основной функцией шеду была защита жилища. Около дверей обычно ставились две небольшие фигуры шеду (либо под порог закапывалась глиняная табличка с их изображением). Входы в города охраняли статуи колоссального размера, украшенные заклинательной резьбой.

В Персии были свои аналоги грифонов. Во-первых — существа по имени **хома**, стражи света, часто изображавшиеся на стенах дворцов. Сегодня хома помещен на логотип национального авиаперевозчика Ирана — Iran Air.

Серебряная тарелка с симургом персидской династии Сассанидов.

Во-вторых — **симурги**, волшебные птицы с телом некоего млекопитающего (об этом говорится весьма смутно, известно лишь то, что они кормили своих детенышей молоком) и иногда — с человеческим лицом. Симурги вили гнезда около воды и враждовали со змеями. Если верить легендам, они были так стары, что видели конец света три раза и обладали абсолютным знанием об окружающих вещах.

У Вишну, важнейшего бога индуизма, есть множество воплощений (аватаров). Четвертое из них — **Нарасимха**, человек-лев, яростное и смертельно опасное существо, приходящее в наш мир только в исключительных случаях для защиты добра.

●●●

В сфинксах и существах, похожих на них, смешались все наилучшие мифологические образы. Лев — крупнейший и благороднейший представитель семейства кошачьих, человек — самое умное и целеустремленное животное на планете, орел — великий повелитель воздуха. Все они исключительны в своем роде, поэтому получившееся от их слияния существо по определению будет на голову выше своих соседей по бестиариям. На него любо-дорого посмотреть. С ним полезно дружить и опасно ссориться. Оно — воплощение мудрости и тайны, безопасности и охраны, силы и благородства. Если вам вдруг понадобится страж для своих сокровищ или совет того, кто был свидетелем рождения человеческой цивилизации, — вы всегда можете найти искомое и в песках Сахары, и на равнинах Скифии, и даже в горах Ирана.

Драконы и драконоборцы

Герои "Саги о Копье"

Петр Тюленев

Для работы в среде «фэнтези» вам необходимо иметь в качестве наиболее активно действующих: главного героя (любого пола), предмет любви главного героя (как правило, противоположного пола), могучего покровителя главного героя, товарищей, соратников, временных союзников. Также в команде необходим представитель симпатичного нацменьшинства.

Алексей Свиридов, «Малый типовой набор для создания гениальных произведений в стиле «фэнтези»

Герои Копья

Итак, «их было девять под тремя лунами». Девятеро тех, кто собрался осенним вечером в таверне «Последний приют» и, не подозревая об этом, ввязался в приключение, перевернувшее весь Ансалон. Впрочем, писательская (и читательская) любовь распределилась между ними не в равной степени. На звание главных героев Саги могут претендовать, пожалуй, только шестеро — признанные Герои Копья.

Наряду с Гэндальфом и Гарри Поттером в тройку самых известных фэнтезийных волшебников входит **Рейстлин Маджере**. Именно этот противоречивый персонаж заработал «Саге о Копье» львиную долю ее популярности. С раннего детства хилый и болезненный Рейстлин стремился доказать миру, что он не хуже других . Вместе с магическими способностями юноши росли и его амбиции. Во время обязательного для всех волшебников Испытания Рейстлин пошел на сделку с величайшим черным магом древности Фистандантилусом, вследствие заклинания которого кожа юноши приобрела неестественный золотистый цвет. Другая особенность Рейстлина — зрачки в форме песочных часов, сквозь которые он видел только упадок и умирание.

Звездный час Рейстлина пришелся на Войну Копья. Он быстро достиг вершин волшебства, поменяв красные одежды Равновесия на черную робу Тьмы. Предательство новоявленного Темного положило конец вторжению Такхизис, и на освобожденном Кринне Рейстлин стал хозяином Палантасской Башни Высшего Волшебства. Отсюда он отправился в путешествие по времени, в ходе которого свел счеты с Фистандантилусом, снова бросил вызов Королеве Драконов и, победив ее, стал богом — правда, только в альтернативном будущем. Несмотря на бесконечный эгоизм, беспринципность и властолюбие, достойные современных политиков, Рейстлин остался в памяти народов Кринна как герой, остановивший ценой собственной жизни новое вторжение Такхизис.

Приключениям братьев Маджере после Войны Копья Уэйс и Хикмэн посвятили «Трилогию Легенд»: «**Час близнецов**», «**Война близнецов**», «**Испытание близнецов**». Позже появились приквелы Уэйс и Дона Перрина «**Кузница души**» и «**Братья по оружию**».

Иллюстрации Мэтью Ставицки, Ларри Элмора, Кейта Паркинсона

В лучших традициях теории о единстве и борьбе противоположностей Рейстлину был дан двойник—близнец мага **Карамон Маджере**. Родившийся на считанные минуты раньше брата, Карамон разительно отличался от него. Он вырос прирожденным воином — сильным, крупным и не особо склонным к размышлениям, — при этом безгранично преданным Рейстлину. Карамон остался с братом даже после того, как тот убил иллюзию собственного близнеца в ходе Испытания. Однако после Войны Копья пути Маджере разошлись: младший отправился в Башню Высшего Волшебства, а старший женился на Тике Вейлан и обосновался в Утехе. Однако не прошло и нескольких лет, как порядком располневшему и начавшему спиваться Карамону пришлось отправиться вслед за братом сначала в прошлое, а потом и в будущее. Именно Карамон убедил Рейстлина отказаться от стремления стать богом, которое грозило гибелью всему Кринну. Карамон Маджере скончался от сердечного приступа, дожив до старости.

Это интересно

Китиара Ут Матар, единоутробная сестра Рейстлина и Карамона, тоже была одной из ключевых фигур в Войне Копья. Правда, сражалась она на другой стороне — предводительствовала Синей Драгонармией. Китиара была смертельно ранена учеником Рейстлина, Даламаром.

Большую часть своей сознательной жизни **Стурм Светлый Меч**, близкий друг братьев Маджере и Таниса Полуэльфа, и не подозревал, что он — потомственный паладин, наследник древних Соламнийских Рыцарей. Впрочем, это не мешало ему еще в юности отличаться твердостью духа, благочестием и прочими качествами фэнтезийного праведника. А уж после того как Стурм получил наследство — титул, меч и доспехи — только слепой не опознал бы в нем защитника униженных и оскорбленных, светоча добра и справедливости, рыцаря без страха и упрека, и прочая, и прочая, и прочая. Несмотря на все свои замечательные качества, Стурм оказался, пожалуй, самым пресным героем Саги. Прожил он, как и полагается такому персонажу, недолго: погиб уже в «Драконах зимней ночи» от руки бывшей любовницы.

Пожалуй, самый известный у нас сеттинг (игровой мир) для фэнтезийной ролевой игры «Подземелья и драконы». Начавшийся в 1984 году с игровых приключений и романов М. Уэйс и Т. Хикмэна, за 20 лет он обзавелся несколькими компьютерными играми, многочисленными игровыми и художественными книгами, и, разумеется, поклонниками.

Пресловутых свиридовских «представителей симпатичного национального меньшинства» в команде Героев Копья целых двое. Впрочем, они не только перебрасываются остроумными диалогами и делают глупости, но и выполняют каждый свою задачу.

Единственный персонаж Саги, который может сравниться в популярности с Рейстлином, — кендер **Тассельхоф Непоседа**. Неиссякаемый источник «всамделишных историй» и незамутненного оптимизма, этот ребячливый герой — типичный плут (игровой класс **Dungeons & Dragons**). В бою от Таса толку мало, хотя он не прочь порассуждать о собственной доблести, но вот вскрыть замок или стянуть магическую безделушку — в этом кендеру нет равных. Несмотря на постоянные подтрунивания над друзьями (особенно доставалось Флинту и Рейстлину), Тассельхоф искренне им предан, что для его сородичей редкость. Чисто кендерские любопытство и бесстрашие сделали Таса самым активным авантюристом из всех Героев Копья. Он много путешествовал во времени, опровергнув тем самым мнение, будто кендеры на это не способны, и даже умудрился ускользнуть в будущее за мгновение до гибели. Именно благодаря Тасу жители Кринна обнаружили, что их мир украден Такхизис, и смогли одержать победу в Войне Душ. Наверное, излишне говорить, что мало кто из кендеров откажется похвастать родством с «дядюшкой Тасом».

Если кендер — типичный «ребенок», то гном холмов **Флинт Огненный Горн** — классический «дедушка». Вместе с Тасом они образуют пару «друзья-враги», не уступая колоритностью братьям Маджере. Старый и ворчливый гном — не только достойный воин, но и мастер на все руки. Сыграв важную роль в Войне Копья, он немного не дожил до ее окончания: тяготы приключенческой жизни уморили Флинта. Впрочем, Тас время от времени слышит его голос — кендер считает, что так говорит его совесть.

О Героях Копья повествуют самые первые книги «Саги», так называемые Хроники: «Драконы осенних сумерек», «Драконы зимней ночи», «Драконы весеннего рассвета». После успеха Хроник появилось великое множество романов самых разных авторов, в которых Герои выступают как на первых ролях, так и эпизодическими персонажами.

Формально у Героев Копья не было лидера, да и немалую часть войны они прошли разделенными на две группы. Впрочем, время от времени кому-то надо принимать решения — и потом нести за это ответственность. Для **Танталаса** (Таниса) **Полуэльфа** роль неформального лидера стала способом преодолеть комплекс неполноценности, связанный с его происхождением — наполовину человеческим, наполовину эльфийским. Этот же конфликт двух половин нашел отражение в личной жизни Таниса: довольно долго он не мог определиться, кто станет его избранницей: эльфийская принцесса Лораланталаса или человеческая воительница Китиара. После Войны Копья Танис стал самым известным полуэльфом на Ансалоне, был принят в ряды Соламнийских Рыцарей. Он погиб во время Войны Хаоса.

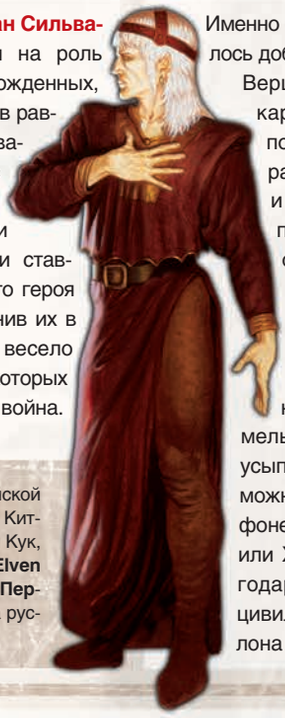
Это интересно

Внебрачный сын Стурма от Китиары Ут Матар, **Стил Светлый Меч**, тоже стал рыцарем, только служил не Паладайну, как отец, а Такхизис. Стил был одним из героев, которые спасли Кринн во время Войны Хаоса («Драконы летнего полдня»).

Герои древности

История Кринна до Первого Катаклизма насчитывает девять тысячелетий. Разгорались и затухали войны, целые народы открывали для себя новые уголки Ансалона, воздвигались и приходили в упадок города, делались научные открытия и создавались артефакты… Всех достойных не упомнишь — и тем не менее в древней истории Кринна можно выделить несколько ключевых персонажей.

Эльфийский принц **Кит-Канан Сильванос** вполне подошел бы на роль национального героя перворожденных, если бы его деяниями не были в равной степени облагодетельствованы как остроухие, так и гномы с людьми. Отец Кит-Канана, король Сильванести, погиб при загадочных обстоятельствах, и ставший правителем братец нашего героя двинул армии на людей, обвинив их в смертоубийстве. Особенно весело пришлось полуэльфам, среди которых началась братоубийственная война.



Истории становления эльфийской государственности и роли в этом Кит-Канана посвящена трилогия Тоньи Кук, Пола Томпсона и Дугласа Найлза **Elven Nations**, первый роман которой, «**Перворожденный**», недавно издан на русском языке.

Именно благодаря Кит-Канану удалось добиться перемирия.

Вершиной дипломатической карьеры Кит-Канана стало подписание мирного договора эльфов, людей Эргота и гномов, а крупнейшим политическим успехом — основание собственного государства, Квалинести. Во имя вечного мира между разумными расами была воздвигнута твердыня Пакс Таркас, в подземельях которой и находится усыпальница Кит-Канана. Возможно, его деяния меркнут на фоне подвигов Героев Копья или Хумы, однако именно благодаря эльфийскому принцу цивилизованные народы Ансалона перестали грызться между собой и тысячу лет спустя смогли достойно ответить Такхизис в Третьей драконьей войне.

Это интересно

Имя «Кит-Канан» наверняка навеяно авторам Саги именем эльфийского государя Гил-Галада, который упоминается в толкиновском «Властелине Колец».

А вот **Винас Соламн** — герой исключительно человеческий. Генерал Эрготианской империи, он возглавил карательную экспедицию на восток государства, где началось большое восстание. Однако прибыв на место, Соламн перешел на сторону мятежников, и десять лет спустя вынудил императора дать восточным провинциям независимость. Бывший генерал, ставший правителем нового государства, Соламнии, подтвердил кит-кананoвский мирный договор и основал орден Соламнийских Рыцарей, на долгие столетия ставший главной опорой Добра, Света, Справедливости и прочих глубоко философских понятий на всем Ансалоне. Среди других свершений Соламна — превращение пиратской деревушки в блистательный Палантас и строительство Башни Верховного Жреца на единственном перевале, ведущем к этому городу. С другой стороны, появление сильной и независимой Соламнии стало последним гвоздем в крышку гроба для одряхлевшего Эргота. На обломках Империи выросли новые человеческие государства, главным из которых в конце концов стал Истар.

Завершает тройку известнейших политиков Саги печально известный **Король-Жрец**. Строго говоря, «Король-Жрец» — это титул правителя Истара, который почти за 300 лет его существования носило три десятка разных человек. Но вошел в историю только один — последний, в миру — Белдинас Пилофиро. Откровенно говоря, еще задолго до Пилофиро что-то прогнило в Истарском королевстве: доведенная до абсурда идея абсолютного Добра насаждалась огнем и мечом, целые расы уничтожались или обращались в рабство, каждую минуту горожане находились под пристальным вниманием жрецов. Пилофиро только довершил начатое. Получил власть, этот человек всерьез задумался о том, чтобы стать богом, и не просто равным Паладайну или Такхизис, а превыше остальных небожителей. Он провел полномасштабную атаку на магию, оставив чародеям только одну Башню Высшего Волшебства. Впрочем, это не мешало Королю-Жрецу пользоваться услугами темного мага Фистандантилуса. В конце концов, истарский владыка воззвал к богам Света, требуя полностью истребить всех несогласных с его видением Добра, — и получил буквально на свою голову огромный охваченный огнем метеорит. Этот Катаклизм положил конец Веку Силы и навсегда изменил лицо Кринна.

Впрочем, политика, дипломатия, религия — это хоть и важные, но не главные составляющие героического фэнтези. История Кринна написана войнами и героями. И самый почитаемый из героев — несомненно, **Хума Драконоборец**. Он родился в самый разгар Третьей драконьей войны наследником небогатого, но благородного рода Соламнийских Рыцарей. В молодости прошел посвящение в Рыцари Короны и в одном из первых же сражений (а бои разного значения происходили тогда чуть ли не ежедневно) встретился с эльфийкой **Гвинес**, в которую без промедления — и без памяти — влюбился. Новая знакомая сообщила Хуме, что тот может стать величайшим героем и остановить драконьи орды, для чего необходимо пройти три испытания. Завершив их, рыцарь стал обладателем Копья Дракона — единственного оружия, эффективного против летающих рептилий.

это интересно

Австралийский музыкальный коллектив **Dungeon**, работающий в стиле пауэр-металл, записал песню под названием **Legend of Huma**, основанную на книге Р. Кнаака. Кроме того, роман лег в основу одноименного комикса.

Гвинес же оказалась серебряной драконицей (превращаться в гуманоидов — способность всех криннских драконов), однако это не охладило чувств Хумы, который, помимо возлюбленной, обрел и верного боевого товарища. В решающей битве Хума и Гвинес нанесли пятиголовой драконице Такхизис сокрушительный удар — и почти сразу скончались от ран. Впрочем, перед смертью Хума успел признаться Гвинес в любви и взять с Темной Королевы клятву покинуть Кринн.

Другом детства Хумы был алый маг **Магиус** — что само по себе удивительно, поскольку Соламнийские Рыцари признавали только магию белых одежд. Магиус также сыграл важную роль в Третьей драконьей войне, и, как и Хума с Гвинес, погиб от ран. Впрочем, этот волшебник больше всего известен своим посохом, который спустя тысячу лет после гибели Магиуса достался Рейстлину.

Главный источник информации о Хуме, Гвинес и Магиусе — роман Ричарда Кнаака «**Хозяин Копья**» (в оригинале — The Legend of Huma).

Полная противоположность Хуме Драконоборцу — Лорен Сот Даргаардский, более известный как Рыцарь Черной Розы, **Лорд Сот**. Корни родового древа Сотов уходят ко временам основания Соламнии: Лорен, Рыцарь Розы (самого престижного ордена среди Соламнийских Рыцарей) унаследовал одну из ключевых твердынь страны и немалую власть. Однажды по дороге в Палантас Сот сотоварищи встретил группу эльфов, отбивавшихся от огров. Как и всякий рыцарь, Лорен помог перворожденным, однако безнадежно влюбился в одну из эльфиек. Он убедил ее приехать в Даргаард, где, почти не скрываясь от друзей и молодой жены, принялся крутить любовь со спасенной. Когда жена родила Соту сына-уродца (в последнем отразилась извращенная душа отца), разъяренный Рыцарь убил и ее, и приплод, а полгода спустя женился на беременной от него эльфийке. О произошедшем стало известно, Сота судили и приговорили к казни, однако ему удалось скрыться в Даргаарде.

Боги решили дать Соту шанс искупить вину. Рыцарь должен был отправиться в Истар и остановить Короля-Жреца, который вот-вот вызвал бы Катаклизм. Сот отправился в столицу, однако по пути встретил еще эльфов, которые намекнули ему на неверность новой жены. Наплевав на миссию, рыцарь вернулся домой и начал выяснять отношения — тут-то и случился Катаклизм. Супруга Сота, прежде чем сгореть в охватившем Даргаард пламени, прокляла мужа — теперь тот был обречен на вечные страдания Рыцаря Смерти. После Катаклизма Сот восстал в бестелесном виде — только глаза горели в глубине шлема. Со своими воинами-скелетами он наводил ужас на окрестности, а в Войне Копья сражался на стороне Такхизис, пытаясь добиться взаимности от новой возлюбленной — Китиары. После того как та умерла, Сот исчез с лика Кринна — он «провалился» в другой мир **Dungeons & Dragons**, Равенлофт.

Герои новой эры

Новое тысячелетие — новые «Подземелья и драконы». Новые «Подземелья и драконы» — новая «Сага о Копье». Новая Сага — новые герои. После Второго Катаклизма, во времена Войны Душ и Века Смертных, боги потеряли свой мир, на Кринне смешались черное, белое и красное, Зло, Добро и Равновесие, и на Ансалон пришли совершенно новые герои.

Война Хаоса положила конец тому Кринну, который мы знали по «Хроникам». Боги перестали отвечать на молитвы, магия начала исчезать из мира, а злые драконы разделили между собой Ансалон. Разумеется, такие условия — питательная среда для религиозных сект и пророков. Самым заметным из них стала сирота **Мина**. Эта молодая девушка появилась буквально ниоткуда и объявила себя провозвестником Единого Бога. Пропаганде сильно помогали чудеса, которые совершала Мина: от восстановления отрубленной руки до победы над могущественным драконом.

Очень скоро армия Единого Бога стала силой, с которой нельзя было не считаться. И всё бы хорошо, вот только за личиной новоявленного божества скрывалась всё та же Такхизис, которая умудрилась украсть Кринн из-под носа остальных богов. Мина раскрыла правду своей приемной матери Золотой Луне (знакомой нам еще по «Хроникам»), а та передала весточку остальным богам. Паладайн отказался от божественного статуса, чтобы лишить бессмертия Такхизис, та обвинила Мину в предательстве и попыталась убить собственную пророчицу, однако пала от руки эльфийского принца. Впрочем, Мина осталась верна Темной Королеве и после ее гибели: эльфы стали кровными врагами воительницы, а Паладайн — целью номер один.

Еще в сборнике «Когда мы вернемся» Уэйс и Хикмэн отказались от идеи рисовать прислужников Тьмы недалекими, алчущими власти и в любой момент готовыми на предательство. Стил Светлый Меч и прочие Рыцари Такхизис по сути были ничем не хуже Соламнийских Рыцарей — только служили черным знаменам. Мина — логичное продолжение этой линии. Она четко осознает, что служит Злу, однако обладает всеми качествами достойного лидера, которым позавидовал бы и Король-Жрец.

Истории Мины и всей катавасии с украденным Кринном посвящена трилогия Уэйс и Хикмэна «**Война душ**»: «Драконы погибшего солнца», «Драконы пропавшей звезды», «Драконы исчезнувшей луны».

Другая иллюстрация неоднозначности Добра и Зла — драконид **Кэнг**, бывший глава инженерных войск в армии Такхизис. Надо сказать, что дракониды изначально были чем-то вроде биороботов, запрограммированных на подчинение верховному командованию и размножавшихся только искусственным путем. После Войны Хаоса эта рукотворная раса оказалась не только потерявшей смысл существования, но и обреченной на вымирание. Изменить ситуацию удалось только Кэнгу, остатки бригады которого разыскали яйца драконидских самочек и основали Теир — единственное поселение драконидов.

Дилогия **Kang's Regiment**, написанная Уэйс и Доном Перрином, состоит из книг «Бригада обреченных» и «Кодекс драконида».

Кэнг и его подчиненные — классический пример преодоления собственной природы. Несмотря на заложенное в драконидской натуре стремление ко Злу, он понимает: чтобы дракониды смогли существовать на равных с остальными расами, им необходимо измениться. Может быть, в начале Века Смертных Кэнг и не настолько известен, как Мина, но, несомненно, он войдет в историю Кринна как основатель полноценной расы драконидов.

Разумеется, это далеко не полный перечень героев «Саги о Копье». За страницами статьи остались варвары Золотая Луна и Речной Ветер, многочисленные отпрыски семьи Маджере, центральные персонажи разнообразных побочных циклов вроде «Войн минотавров». Впрочем, именно описанные здесь герои представляются нам наиболее интересными и характерными для «Саги о Копье» — теми, кто олицетворяет эту популярнейшую серию для сотен тысяч читателей во всех уголках планеты.

Вселенная «Саги о Копье» — *2004, №11(15)*
Магия «Саги о Копье» — *2005, №10(26)*

Александр Натаров и Дмитрий Воронов

Один из самых популярных научно-фантастических телесериалов. Его действие разворачивается в середине 23 века вокруг дипломатической станции «Вавилон-5». Подробно показанный мир, войны, интриги и неожиданные сюжетные ходы не только легли в основу нескольких книг, полнометражных фильмов, настольных и компьютерных игр, но и породили многотысячную армию поклонников.

ВАВИЛОН-5

«ГАДЖЕТЫ» ИЗ КОСМОСА

Интересное у вас здесь местечко...
Джон Шеридан, первые впечатления от «Вавилона-5»

ТЕХНОЛОГИИ «ВАВИЛОНА-5»

Если и есть в научной фантастике какие-то строгие каноны, то четче всего они прописаны для многосерийных космических саг — это и обязательные звездолеты, пронзающие космос с помощью экзотических технологий, и сражения с лазерным, плазменным и другим псевдонаучным вооружением. Хоть сериал «Вавилон-5» и не отошел от этих канонов, он все равно сумел привнести в них что-то новое.

Если речь зайдет о технологиях «Вавилона-5», одним придет на ум боевой посох минбаров, другим — инфокристаллы или кризалис. Но главный «гаджет» сериала — разумеется, сама станция «Вавилон-5», последняя модель проекта «Вавилон».

Проект «Вавилон»

Создатели «Вавилона-4» долго ломали голову, куда он исчез. Как выяснилось — отправился путешествовать во времени.

Идея создать дипломатический центр вселенского масштаба зародилась у человечества после разрушительной минбарской войны. Согласно разработкам, это должна была быть космическая станция, расположенная в нейтральном пространстве. Помимо своего основного предназначения, «Вавилон» идеально подходил на роль межзвездной торговой площадки.

Проект «Вавилон» был запущен в конце 2249 года. Поначалу разработчики терпели одну неудачу за другой. Первые три станции подверглись саботажу и были уничтожены еще на стадии строительства. Самая крупная станция в серии, «Вавилон-4», была достроена, но сразу после запуска таинственным образом исчезла. Проект оказался на грани закрытия, но на помощь Земному Содружеству пришли правительства Республики Центавр и Минбарской Федерации, которые согласились частично профинансировать строительство пятой станции. В 2257 году космическая станция «Вавилон-5» открыла шлюзы для переговоров и торговли.

Длина «Вавилона-5» составляла около 8 километров, а общая масса — порядка 9 миллионов тонн. Диаметр вращающейся секции равнялся 840 метрам. На «Вавилоне-5» проживало более 250000 созданий. Территориально станция «Вавилон-5» была расположена в точке Лагранжа L5 системы, состоящей из звезды Эпсилон Эридана, планеты Эпсилон-3 и ее небольшой луны.

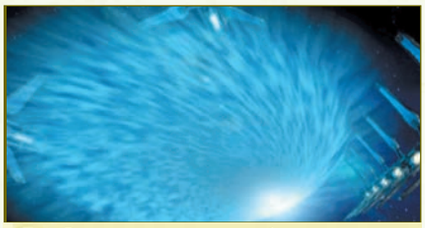
В точке Лагранжа силы притяжения всех тел системы уравновешиваются, поэтому помещенный туда объект может оставаться неподвижным.

Вахту на станции несли 48 «Фурий» двух видов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Дипломатическая и торговая станция имела неплохую систему самообороны, куда входили импульсные и плазменные установки, специальные орудия-перехватчики, системы слежения и наведения. Помимо бортового оружия, «Вавилон-5» был укомплектован истребителями типа «Фурия».

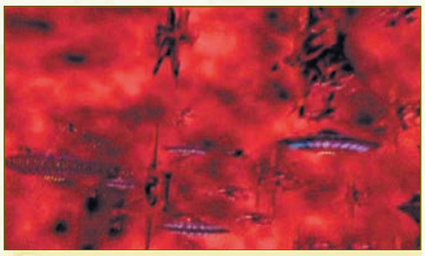
Космические путешествия



Вортекс-генераторы пробивают «дыру» в гиперпространство.

Межзвездные путешествия были бы невозможны — по крайней мере, сильно затруднены — без выхода в гиперпространство. Эта «изнанка» космоса позволяла перемещаться от одной звезды к другой куда быстрее скорости света.

Чтобы входить в гиперпространство и выходить из него, требовались специальные вортекс-генераторы, при создании которых использовался крайне редкий и дорогостоящий элемент квантий-40. Позволить себе бортовые генераторы могли только крупнейшие звездолеты. Большинство космических кораблей пользовалось стационарными «порталами» — зонами перехода, координаты которых в обычном космосе были неизменными. Как правило, работу зоны перехода обеспечивали четыре генератора длиной в 11 километров каждый. Эти массивные конструкции требовали постоянного обслуживания и стоили очень и очень дорого. Чтобы окупить их, вводили специальные коды доступа, служившие для кораблей «пропуском» через портал. Едва звездолет преодолевал зону перехода, ему сразу же выставлялся счет.

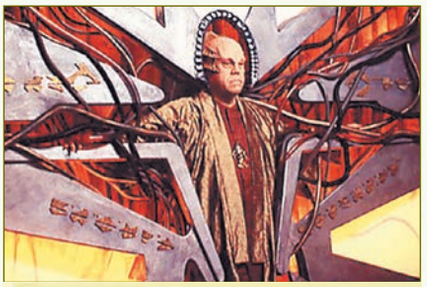


Жуткий путь через гиперпространство.

Выйдя в гиперпространство, корабль оказывался в бескрайнем океане багряного света безо всяких заметных ориентиров. Для навигации использовалась сеть зон переходов и навигационных маяков, связанных узконаправленными потоками тахионного излучения. Войдя в гиперпространство, корабль находил сигнал маяка в пункте назначения и двигался вдоль этого луча. Если корабль терял сигнал маяка, то он мог затеряться в гиперпространстве навсегда. Собственный вортекс-генератор мог вывести звездолет в обычный космос, но почти наверняка судно оказывалось в незнакомой его части.

Зоны перехода и вортекс-генераторы — далеко не единственный путь в гиперпространство. Например, некоторые древние расы вроде Теней или Странников с Сигмы-957 использовали собственную технологию. Однако эти альтернативные способы почти не исследованы и покрыты завесой тайны.

Великая машина Эпсилона-3



Хранитель Драал в сердце Великой Машины.

Путешествия в космосе открыли много новых миров и диковинных творений. Одно из них — великая машина, построенная на планете Эпсилон-3, около которой находится станция «Вавилон-5». Конструктор этого колоссального сооружения, фактически занимающего всю внутренность планеты, неизвестен. Есть предположение, что это дело рук одной из Древних рас.

Великая машина питалась энергией от многочисленных ядерных реакторов. Контроль над устройством осуществлялся в его Сердце — специальном центре управления, где тело Хранителя соединялось с Машиной. Такое слияние продлевало срок жизни Хранителя. Присутствие последнего требовалось почти постоянно, без его участия Машина работала всего несколько часов.

В автономном режиме Машина была способна обороняться от внешней угрозы. При попадании любого объекта в 72-километровую зону вокруг планеты активировалась защитная сеть. Пожалуй, Эпсилон-3 — одно из самых безопасных мест во вселенной: арсенал Машины включал ракетные установки, излучатели режущего луча, генераторы электромагнитных импульсов и другое вооружение.

Вошедший в Сердце Машины получал доступ к огромной информационной базе. Машина позволяла сознанию путешествовать по специальным Тропам, связывающим разные места во вселенной. Подключившийся к ней мог увидеть другие миры и заглянуть в прошлое, настоящее и будущее нашей вселенной. Создание пространственно-временных разломов, позволяющих перемещаться во времени — одна из ценнейших функций Машины, которая требовала полной концентрации Хранителя и мобилизации всех ресурсов планеты. Кроме того, Машина записывала информацию, полученную от Хранителя. Он же мог использовать голографическую систему для передачи его изображения адресату, что позволяло общаться в режиме реального времени.

Личное оружие

«Ауриконы» наизготовку!

Самым распространенным во вселенной «Вавилона-5» оружием было плазменное (Phased Plasma Gun, PPG), которое стреляло порциями раскаленного газа (обычно гелием). Когда владелец спускал курок, весь газ в сменном магазине нагревался и, достигнув состояния плазмы, выстреливался с помощью электромагнитного поля. Благодаря остаточной намагниченности плазма сохраняла форму после выстрела, а при встрече с объектом магнитное поле разрушалось и высвобождало энергию плазмы.

Плазменные пистолеты изготавливались из сплавов, способных выдержать огромные температуры. Материалом для электромагнитной катушки служил сплав морбидия.

У каждой расы имелись собственные вариации стандартного ручного плазменного оружия, которые отличались мощностью, внешним видом, временем перезарядки и емкостью магазинов. Например, центаврианские гвардейцы использовали длинноствольный пистолет «Тромо» с богато украшенным корпусом. По своему боевому потенциалу «Тромо» не уступал земному PPG «Аурикон EF-7», доступ к которому имели только военнослужащие

Рейнджер и его денн'бок.

Земного Альянса. «Аурикон EF-7» являлся табельным оружием офицеров Вооруженных Сил Земли. Самым лучшим плазменным пистолетом серийного производства считался минбарский «Ша'анн», разработанный в древности кастой воинов с Минбара. По боевому потенциалу он не уступал земной армейской плазменной винтовке «Аурикон EF-PR».

Непременно стоит упомянуть и минбарский боевой посох — раздвижной *денн'бок*. Из 20-сантиметровой рукоятки денн'бок мог превратиться в полутораметровый шест. Только обученные древнему боевому искусству *денн'ка* могли использовать такие посохи. Наряду с минбарской кастой воинов это искусство изучали рейнджеры. Посохи изготавливались в ограниченном количестве и очень редко попадали в руки чужаков. На черном рынке цена денн'боков достигала пяти тысяч кредитов — больше, чем большинство плазменных пистолетов.

Повседневная техника

Доктор Франклин проводит обследование с помощью новейшего медицинского оборудования.

В мире «Вавилона-5» фантастические технологии проникли во все области жизни — от медицины до спецслужб.

Инфокристаллы

Информационными носителями в середине 23 века служат вместительные инфокристаллы, похожие на кристаллы кварца прозрачно-светлого или темного цвета. Они имели 5—7 сантиметров в длину и были снабжены металлическим разъемом для подключения к считывающему устройству. На инфокристаллы можно было записать любую информацию — от текстов до голограмм.

Кризалис

Кризалис — устройство, способное изменять генетическую структуру живого существа. Для этого к аппарату нужно было подключить древний и мощный артефакт — триллюминарий. После запуска кризалис выделял паутинообразную субстанцию, которая окутывала существо коконом. Спустя пару недель на свет появлялось новое, генетически измененное создание. Оно было покрыто камнеподобным веществом, которое вскоре распадалось.

Вавилонская библиотека

- Вселенная «Вавилона-5» — 2004, №7(11)
- Расы «Вавилона-5» — 2004, №12(16)
- Организации «Вавилона-5» — 2005, №4(20)

Скрадывающая сеть

Одна из самых совершенных камуфляжных систем, запрещенная почти во всех цивилизованных мирах. Скрадывающая сеть окружала хозяина голографическим изображением, которое полностью меняло его облик. Для этого сеть надо было предварительно запрограммировать на ту или иную личину.

Наследие древних

Многие интересные и могущественные технологии принадлежат расам, давно ушедшим в небытие. Широко известна история икарран, которые для защиты от вторжения за тысячу лет до «Вавилона-5» создали двенадцать кибер-органических воинов колоссальной разрушительной силы. Эти защитники состояли из разумного существа-оператора и интеллектуальной брони, которая в неактивном состоянии представляла собой помещавшийся в руке брусок органической материи. Создатели решили сэкономить на программировании своих воинов и велели им уничтожать всех, кроме чистых икарран. Разобравшись с захватчиками, воины обратились против своих хозяев — по представлениям киберов, среди тех не осталось ни одного чистого икарранина. Последний уцелевший воин был обнаружен межпланетными экспедициями и привезен на «Вавилон-5», где был запущен и произвел значительные разрушения. После дезактивации его конфисковало Отделение биологического оружия Вооруженных сил Земли — так люди получили в свои руки важные органические технологии.

После того, как Тени, ворлонцы и другие Древние ушли за предел, их технологиями стали пользоваться бывшие слуги и союзники. Например, дракхи получили последний уцелевший разрушитель планет и специальный вирус, который адаптировался к организму определенной расы и уничтожал ее подчистую. Именно такую биогенетическую чуму дракхи распылили в атмосфере Земли в 2265 году. Люди также использовали технологии Теней — например, для создания специального корабля-гибрида из сериала «Крестовый поход».

●●●

«Вавилонская» технологическая линейка вовсе не заканчивается на самой станции, Эпсилоне-3 и некоторых изобретательских изысках. Прямо по курсу — боевой и мирный космофлоты главных цивилизаций саги, о которых мы не преминем поведать читателю в следующий раз.

Крейсер Теней.

читайте в номере:

ТРЕТЬЕ ПОКОЛЕНИЕ СОТОВОЙ СВЯЗИ В РОССИИ
КОГДА 3G ПРИДЕТ В РОССИЮ

ПРЕСТУПЛЕНИЯ, КОТОРЫЕ МЫ СОВЕРШАЕМ
ЗА ЧТО МОГУТ НАКАЗАТЬ В ИНТЕРНЕТЕ

НОУТБУКИ-ТРАНСФОРМЕРЫ
:: TOSHIBA TECRA M4
:: FUJITSU-SIEMENS P1510
:: HEWLETT-PACKARD TC4200

КАТАЛОГ
МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, КПК И НОУТБУКОВ

тема номера:

а также:

ЭКСПЕРТИЗА
NOKIA 3250
SONY ERICSSON W900i
QTEK 9000
CMOTECH CNU-510
TOSHIBA SATELLITE M70
ASUS A6
LG LW20

ПРАКТИКА НОМЕРА
СЪЕМКА ПАНОРАМ
ПРОШИВКА SONY ERICSSON K750
ПРОСМОТР ВИДЕО НА СМАРТФОНЕ
НАСТРОЙКА ПОЧТЫ НА КОММУНИКАТОРЕ
СКАЧИВАНИЕ ФАЙЛОВ ЧЕРЕЗ OPERA MINI

ИГРЫ ДЛЯ ТЕЛЕФОНОВ
CALL OF DUTY 2
CRAZY FROG
EMPIRE EARTH
RIKKI THE DWARF
SWAT FORCE
TRANSFORMER
ВЕСЕЛАЯ БАНДА В ОПЕРЕ

СОТНИ ПРОГРАММ НА MOBI-ДИСКЕ

журнал о том мобильном, который у тебя уже есть

Хранитель информатория — Борис Невский

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ

Прислать свои вопросы для нашего информатория вы можете на электронный или почтовый адрес «МФ».

ЗАПРОС

Прочитал первую книгу цикла «Дикие карты». И мне очень понравился открывающий рассказ Говарда Уолдропа. Не могли бы вы рассказать об этом авторе? Выходили ли его книги на русском языке?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Александр

ОТВЕТ

Американский писатель Говард Уолдроп родился в Хьюстоне (штат Техас) в 1946 году. Окончил Техасский университет в Арлингтоне, служил в армии США, после демобилизации работал в типографии и рекламном агентстве. Фантастику пишет с 1972 года.

Уолдроп — автор нескольких романов, в основном сатирической НФ. Дебютный роман писателя «Техасско-израильская война 1999 года» (The Texas-Israeli War: 1999, в соавторстве с Джеком Сондерсом) — сатирическая пародия на события 19 века, связанные с присоединением Техаса к США. На счету Уолдропа еще 4 романа: хроноопера «Эти останки» (Them Bones, 1984), фантастические сатиры «Дюжина тяжких подвигов» (A Dozen Tough Jobs, 1989), «Вы можете отправляться домой» (You Could Go Home Again, 1993), «Поиск для Тома Пардью» (The Search for Tom Purdue, 2001).

Большую часть своей славы Уолдроп обрел как мастер короткой формы: его повести и рассказы печатались во многих сборниках и антологиях. Именно за них Уолдроп 18 раз номинировался на самые престижные фантастические премии. В 1981 году повесть «Гадкие цыплята» получила Всемирную премию фэнтези и «Небьюлу». В последнее время Уолдроп активно сотрудничает с самым известным фантастическим журналом Locus как критик и обозреватель.

К сожалению, на русском языке выходило лишь несколько рассказов писателя.

Книги Говарда Уолдропа.

ЗАПРОС

Напишите о романах «Стэн» и «Антеро» Банча и Коула.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Алексей Кононенко

ОТВЕТ

Американцы Алан Коул и недавно умерший Крис Банч — старые, еще со времен учебы в колледже, друзья и даже родственники (Коул женат на сестре Банча). Они написали несколько совместных циклов, самый популярный из которых — сериал авантюрно-военной НФ «Стэн» (у нас выходил в издательстве «АСТ»).

Стэн — сирота, выросший среди людей «вне закона» и с раннего детства привыкший полагаться лишь на себя. Став солдатом армии Вечного Императора, Стэн делает блестящую военную карьеру. Он неоднократно спасает Империю и ее бессмертного правителя, однако в конце концов вынужден повернуть оружие против обезумевшего тирана. Цикл о Стэне — качественный образчик развлекательной НФ, совмещающий черты военной фантастики, драмы, детектива и космооперы. Сериал состоит из 8 романов: «Стэн» (1982), «Волчьи миры» (1984), «При дворе Вечного Императора» (1985), «Флот обреченных» (1988), «Месть проклятых» (1989), «Возвращение Императора» (1990), «Вихрь» (1992), «Конец Империи» (1993).

Фэнтезийный цикл «Антеро» (на русском языке выходил в «Армаде» и «Эксмо») состоит из четырех романов. Причем «Далекие Королевства» (1993), «История Воина» (1994) и «Королевства ночи» (1995) старые друзья написали вдвоем, а вот «Возвращение Воина» (1996) — плод трудов одного Коула. Антеро — прославленное семейство торговцев, волшебников и авантюристов. Действие цикла происходит в течение многих лет, его герои — разные представители знаменитого клана.

ЗАПРОС

Я фанат «Саги о Конане». Один из ее ведущих авторов — Олаф Локнит. Я слышал, что он писал не только о Конане, но и о викингах и крестовых походах. Можно ли подробнее узнать об этих романах, выйдут ли они на русском языке?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Аким Нелин

ОТВЕТ

Биография Локнита такова. Олаф Бьорн Локнит (Olaf Bjorn Lokniet) родился в 1950 году в норвежском городе Вадхейм. Через 6 лет его родители эмигрировали в Новую Зеландию, ставшую для писателя второй родиной. Локнит закончил Оклендский университет с дипломом доктора медицины. С середины восьмидесятых начал писать цикл повестей и новелл о Конане-варваре. Известен также как автор нескольких историко-фантастических романов.

Казалось бы, обычная биография обычного фантаста. Однако упоминаний о Локните нет ни в одной западной жанровой энциклопедии или справочнике. И немудрено, ведь Олаф Локнит — вымышленный персонаж, маска, за которой скрывается лицо российского писателя Андрея Мартьянова.

Андрей Леонидович Мартьянов родился 3 сентября 1973 года в Ленинграде (ныне — Санкт-Петербург). Закончил Военно-медицинскую академию, работал врачом «Скорой помощи», затем в госпитале МЧС. Литературой занимается с 1996 года. Первый роман — «Звезда Запада» (в переиздании — «Наследник Элендила»), основанный на скандинавской мифологии. Мартьянов известен также историко-фантастическим циклом «Вестники Времен», еще несколькими НФ-романами, в том числе циклом о Чужих. Андрей Мартьянов — активный ролевик, один из организаторов исторических игр «Волки Одина», «Имя Розы», «Осада Монсегюра».

Так что переводить книги Олафа Локнита на русский язык незачем. Они и так написаны на «великом и могучем»...

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ВСЁ ОБ ИСТОРИИ, МИФОЛОГИИ И БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ

Хронология фантастики: *МАЙ* 112

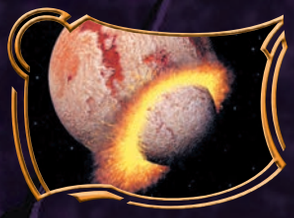
Если бы: *НЕСОСТОЯВШИЕСЯ ПУТЕШЕСТВИЯ К ЦЕНТРУ ЗЕМЛИ* 113

Даже далекие звезды мы можем увидеть невооруженным взглядом, да и знаем о них не так уж мало. А вот как выглядит «центр Земли?». Фантасты посылали туда героев своих книг — сначала пешком, потом на специальных подземоходах. В некоторых фантастических книгах вполне серьезно описывались чертежи таких устройств. Получили ли эти идеи свое воплощение в реальности — вы узнаете со страниц нашего журнала.

Вперед в прошлое: *ВЛАД III ЦЕПЕШ* 118

Кто же не знает Дракулу, великого и ужасного вампира всех времен и народов? А ведь исторический прообраз этого персонажа был, если разобраться, ничем не примечательным правителем, пусть и достаточно жестоким. Последствия «черного средневекового пиара» привели к появлению массы легенд и домыслов о Владе, но мы попробуем абстрагироваться от явно надуманных деталей и рассказать вам о реальных событиях жизни «короля вампиров».

Арсенал: *ТАКТИКА ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН* 122



Без крупных галактических сражений не обходится ни одна космоопера, будь то книга или кинофильм. Но далеко не всегда такие сражения представляют собой лобовое столкновение двух огромных флотов в открытом космосе. Тоннели и гиперпространство могут оказать существенное влияние на тактику звездных войн. Каким образом? Читайте на страницах «Мира фантастики» материал Игоря Края.

ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ 126

О чем писал наш журнал год назад и два года назад? Какие события фантастической жизни владели тогда умами? Как изменялся «МФ» со временем? Вспомним, что было раньше.

Архивы ворошил Александр Чекулаев

ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ

1 мая

В 3019 году Третьей Эпохи **Арагорн**, сын Араторна, короновался в Гондоре под именем короля Элессара (Джон Р. Р. Толкин, «Властелин Колец»).

11 мая

Родился **Карл Фридрих Иероним фон Мюнхгаузен** (1720—1797), немецкий барон, автор фантастико-юмористических рассказов о своих приключениях, которые в обработке Готфрида Бюргера и Рудольфа Эриха Распе вошли в золотой фонд мировой литературы, сделав имя барона синонимом неуемного выдумщика и враля.

12 мая

В 2005 году компания ***Aera Corp.*** начала продажу билетов на внеатмосферные экскурсии для космических туристов. Регулярные рейсы ее суборбитальных челноков должны начаться уже в 2007 году.

13 мая

В 1963 году родился **Роман Злотников**, русский фантаст, автор сериалов «Берсеркер», «Вечный», «Воин», «Империя», а также романов «Русские сказки», «Собор», «Нечаянная встреча» и других.

14 мая

В 1944 году родился американский режиссер и продюсер **Джордж Лукас,** бесспорный классик мировой кинофантастики, автор знаменитой НФ-гексалогии «Звездные войны» (1977—2005), а также антиутопии ТНХ 1138 (1971). Интересно, что премьеры всех «Звездных войн» также приходились на май — сразу после очередного дня рождения Лукаса.

15 мая

Родился **Михаил Булгаков** (1891—1940), русский писатель и драматург, автор фантастических повестей «Дьяволиада», «Роковые яйца», «Собачье сердце», пьес «Адам и Ева», «Багровый остров», «Блаженство», «Иван Васильевич», а также хрестоматийного романа «Мастер и Маргарита», органично объединившего в себе религиозную притчу, готическую фантасмагорию, сатирический памфлет и историю любви.

16 мая

В 1941 году родился **Геннадий Прашкевич**, русский писатель, поэт и переводчик, один из наиболее самобытных и оригинальных российских фантастов. Интервью с Геннадием Мартовичем читайте в этом номере «МФ» (раздел «Книжный ряд»).

В 2001 году в прокат вышел, вероятно, самый знаменитый 3D-мультфильм в истории кино — уморительная пародия на фэнтезийные и сказочные клише **«Шрек»** Эндрю Адамсона и Вики Дженсон.

21 мая

В 1971 году родился **Леонид Каганов**, русский писатель и сценарист, известный по произведениям юмористической и сатирической фантастики. Автор книг «Коммутация», «День академика Похеля», «Харизма». Лауреат премий «Интерпресскон», «Аэлита», «Странник», «Бронзовая улитка».

25 мая

В 1977 году состоялась премьера легендарного космического триллера Ридли Скотта **«Чужой»**, ставшего первой частью популярнейшего цикла о противостоянии людей и расы ксеноморфов.

27 мая

В 1934 году родился американский фантаст **Харлан Эллисон**, яркий представитель «новой волны». Автор огромного количества повестей и рассказов, среди которых: «Покайся, Арлекин, сказал Часовщик», «У меня нет рта, но я должен кричать», «Парень и его пес», «Джеффти пять лет», «Птица смерти». Чемпион по числу премий «Хьюго» (7), присужденных в категориях «рассказ» и «короткая повесть».

29 мая

Родился **Теренс Хэнбери Уайт** (1906—1964), английский писатель, автор весьма необычной «артурианской» пенталогии «Король былого и грядущего» («Меч в камне», «Царица воздуха и тьмы», «Рыцарь, совершивший проступок», «Свеча на ветру», «Книга Мерлина»).

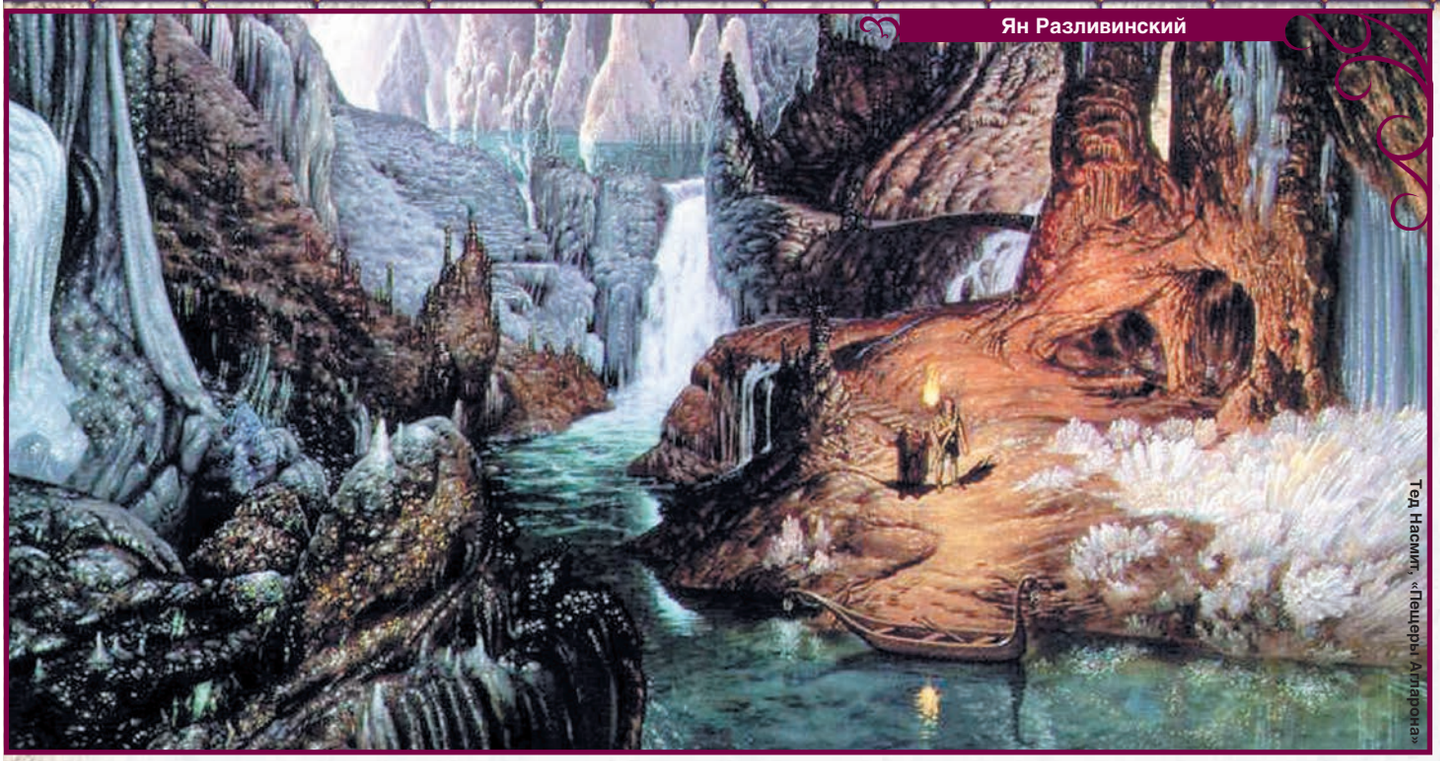
30 мая

Родился **Хол Клемент** (Гарри Стаббз) (1922—2003), американский писатель, известный по умению придумывать крайне оригинальные, научно достоверные и притом логически непротиворечивые фантастические миры, описанные им в романах «Игла», «Ледяной мир», «Операция «Тяготение», «Огненный цикл», «У критической точки» и других.

31 мая

В 1996 году вышла в свет компьютерная игра **Quake** — легендарная «стрелялка» от первого лица, положившая начало одному из самых популярных игросериалов. Этот фантастический экшен был одним из первых, где был осуществлен переход с «плоских» спрайтовых технологий отображения объектов к «объемным» полигональным.

Ян Разливинский



Тед Насмит, «Пещеры Агларона»

ПРИБЛИЖАЯСЬ К ЯДРУ

НЕСОСТОЯВШИЕСЯ ПУТЕШЕСТВИЯ К ЦЕНТРУ ЗЕМЛИ

— Есть единственный способ проверить вашу теорию.
— Какой? — насторожился Биронт.
— Приблизиться к ядру Земли.

Борис Фрадкин, «Пленники пылающей бездны»

Можете не верить, но космос мы знаем лучше, чем Землю. Посмотрите на небо: оно усеяно сотнями звезд, хотя до ближайшей из них солнечный свет идет около четырех лет! А теперь обратите взор на «хорошо известную» землю и попробуйте сказать, что у вас под ногами, ну, скажем, на глубине всего лишь ста метров. Вот то-то и оно. А вы говорите — исследованная!

Недра Земли — это космос наоборот. Первые метры хорошо изучены. Здесь пролегают водопроводные магистрали и электрические кабели, газопровод и канализация. Ниже уводят туннели метро и штреки шахт. Сверхглубокая Кольская скважина — это уже дальний бросок в подземный мир. Однако в масштабах Земли скважина — не более чем укол иголкой яблока: чуть-чуть подпорчена кожица, и только. А что под этой кожицей, кто скажет?

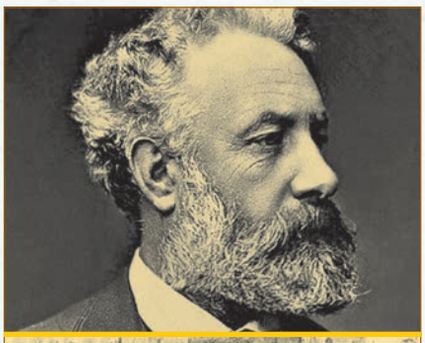
Дороги вглубь

Жюль Верн, писавший «Путешествие к центру Земли» в середине 19 века, полагал, что центра планеты можно достичь даже пешком — двигаясь по жерлу потухшего вулкана.

Несколько позже некий граф Шузи опубликовал повесть «Подземный огонь» (1883 год). Автор уже понимал, что дорога вглубь должна быть рукотворной. Его герои пробивают в зону «подземного огня» сверхглубокую шахту. Правда, делают это безо всяких механизмов, обычными кирками. Такой интенсивности труда мог позавидовать даже великий преобразователь товарищ Сталин: с кайлом да к центру Земли!

По мере того как совершенствовалась наука о Земле, становилась понятна и грандиозность ее внутренних масштабов. Формировался и новый взгляд на исследование недр. Спустя сорок лет в рома-

Первым путешественником в мрачные подземелья был, несомненно, Орфей.



Жюль Верн знал предание об исландском алхимике Арне Сакнуссеме, который якобы достиг центра Земли, поэтому отправил своих героев пешком.

не другого графа, Алексея Толстого, уже не кирка, а только гиперболоид — тепловой лазер — позволяет Гарину пробить многокилометровый слой породы и достигнуть таинственного оливинового пояса.

Это был уже принципиально новый способ прокладки шахты. Правда, Владимир Обручев, создавший роман «Плутония» примерно в то же время, пошел по жюльверновскому пути: его экспедиция попадает в подземный мир безо всяких суперприспособлений. Но для геолога Обручева это был уже чисто литературный прием. На самом деле он прекрасно понимал: чтобы осваивать недра, одних скважин и шахт недостаточно.

Под «Лунную сонату»

Эдгар Берроуз отправил своих героев в подземный мир Пеллюсидар на механическом геологоразведчике («Тарзан и люди-муравьи»). Этим же способом воспользовался Григорий Адамов в романе «Победители недр» (1937 год). Подземоход Адамова — массивный ракетоподобный снаряд. В его передней части находились буровые коронки и острые ножи. Изготовленные из сверхпрочного металла, названного «коммунист», они легко резали любую породу. Благодаря этому аппарат продвигался со скоростью до десяти километров в час.

В свое время подземоходы «проползли» по книгам многих авторов.

Не был забыт и досуг путешественников — к их услугам хорошо оборудованная каюта на две персоны. В качестве милых черточек быта фигурируют круглый стол в центре каюты и два плетеных кресла, электроплита и громкоговоритель... Так и видится, как покорители недр жарят картошку под трансляцию «Лунной сонаты» Бетховена.

Подземный мир Пеллюсидар (1914).

Сейчас, имея опыт сверхглубокой Кольской, мы знаем, что на больших глубинах скорость проходки может составить лишь до трех метров в час и вряд ли больше. Что в реальности буровые коронки из сверхпрочного сплава изнашиваются за несколько часов, в то время как у Адамова «коммунист» безотказно работал в течение многих суток. Ничто не помешало героям спуститься на заданную глубину и обустроить там тепловую электростанцию. Задание партии и правительства было успешно выполнено.

Интересно, что адамовский подземоход не проходил никаких испытаний. Его

Пещеры всегда считались входом в подземный мир.

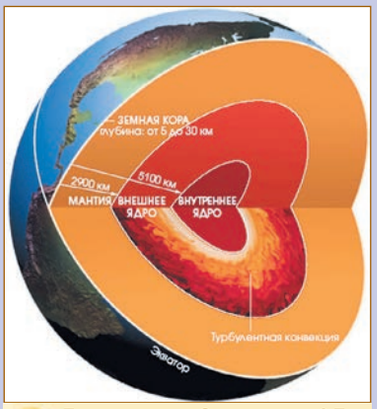
по частям изготовили на разных заводах, а окончательно собрали уже в шахте, накануне пилотируемого спуска. Согласитесь, довольно странное отношение как к машине, так и к экипажу...

Парадоксально, но факт: несмотря на явное техническое несовершенство, именно первые фантастические подземоходы представляют наибольший интерес для исследования этой темы. Ведь если авторы позднего времени избегали детальных описаний подземоходов, авторы 30—50 годов

Дальше, глубже и... быстрее

Эпоха сверхглубокого бурения началась в 60-е годы 20 века. Американцы, захваченные космической гонкой, решили и в исследованиях земных недр «обскакать» Советы. Была разработана самая амбициозная и секретная программа «Мохол»: предполагалось пробурить насквозь земную кору и получить образцы пород верхней мантии Земли.

Американцы решили бурить в океане, рассчитывая, что там земная кора значительно тоньше. В апреле 1961 года у острова Гваделупа (Карибское море) на глубине в 3,5 километра были пробурены несколько скважин. Самая глубокая ушла в дно на 183 метра. Однако в разгар работ конгресс США прекратил финансирование: ожидаемых результатов получено не было, а расходы на «Мохол» перевалили за 100 миллионов долларов.



Так ли выглядит Земля изнутри? Попробуй узнай...

Шпионские игры

Японцы намерены побить все рекорды: в 2007 году судно Chikyu начнет бурение морского дна вблизи Японских островов.

Ходят слухи, что под предлогом «глубокого бурения» японское судно Chikyu попытается повторить неудачную операцию «Проект Дженнифер» (в 1968 году ЦРУ попыталось поднять затонувшую подлодку «Комсомолец» под предлогом добычи образцов магмы) и достать со дна Тихого океана мощнейшую космическую боевую станцию «Полюс» (Скиф-ДМ), упавшую туда в 1987 году.

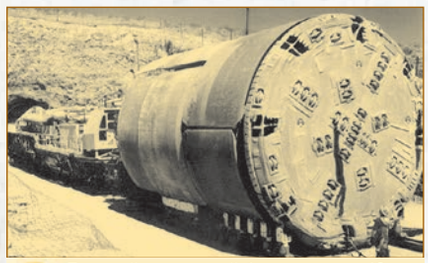
Наш «Полюс» мог бы устроить для НАТО маленькую ядерную зиму.

прошлого века посвящали устройству машин целые страницы.

Великая Отечественная прервала дальнейшие разработки литераторов в этой области. Но едва стихли залпы, как подземоходы вновь возвратились на страницы книг. В 1947 году появилась повесть Вадима Охотникова «Вглубь земли», потом — еще несколько его же повестей и роман «Дороги вглубь». Время не прошло для новых литературных «моделей» бесследно: подземоходы, словно реальные аппараты, постепенно модернизировались.

Первые телетрансляции были проведены уже при Адамове, однако его подземоход двигался еще вслепую. А вот Охотников оснастил аппарат звуколокатором и телевизионным экраном. Борис Фрадкин (повесть «Пленники пылающей бездны», 1959 год) заменил механические коронки на термоядерный бур и снабдил подземоход ЭВМ.

Кроме того, на борту находился синтезатор для искусственного производства кислорода и воды — все предыдущие модели обходились взятыми с поверхности запасами. Борис Шейнин (киноповесть «В недрах планеты», 1962 год) организовал на подземной ракете оранжерею и позаботился о прочности брони — она изготовлена из металла, вся толща которого пронизана напряженным полем заряженных частиц наподобие каркаса. Такому материалу, по мысли автора, не будут страшны гигантское давление и температура.



Большой тоннельный бур около горы Юкка (Невада, США).

Недра исследуют подземоходы — предполагали одни авторы.

Повесть Шейнина оказалась последним произведением, в котором превалировала тема подземохода как такового. Впоследствии подземные ракеты если и появлялись на страницах книг, то только как необходимая деталь (скажем, в рассказе «Полигон «Звездная река» Генриха Альтова, боевике «Основная операция» Виктора Корецкого, или в повести Кира Булычева «Подземная лодка»).

В западной фантастике подземоходы не были популярны (такая машина обнаружилась, к примеру, в раннем романе Артура Кларка «Город и звезды») и быстро сошли с арены. Гарри Гаррисон в рассказе «Проникший в скалы» предложил более эффективный способ передвижения, делающий человека «прозрачным» по отношению к камню. Необходимость в громоздкой машине отпадала.

Как реально закопаться?

Что же, подземоходы — литературная выдумка и не более? Отнюдь. Фантастика дала толчок для конкретных разработок. Так, инженер Яков Гуменник однажды взялся писать научно-фантастическую повесть о... конечно же, путешествии на подземоходе — тема тогда была более чем горячая. Но, дойдя до середины, автор оставил своих героев и принялся рассчитывать реальную подземную машину.

Повесть так и осталась недописанной, а машина лауреата Ленинской премии Гуменника была построена, испытана и оказалась лучшим в мире горным комбайном!

А. В. Бричкин и А .Л. Качан изобрели термобур — агрегат, напоминающий ракету. В горелке сжигался обычный керосин, и раскаленные газы вырывались из сопла со сверхзвуковой скоростью — две тысячи метров в секунду.

Хорошо известны и «ракеты» изобретателя Циферова, движение которых также основано на принципе выжигания пород. Первую заявку генерал-майор подал еще в 1948 году, а в дальнейшем продолжал совершенствовать конструкцию. К сожалению, несмотря на перспективность этого направления, дальше опытных образцов дело не пошло.

Польский изобретатель Зенкевич в начале 1960-х годов сконструировал «крота», протаскивающего под землей провода и трубы. Размеры механизма были скромными: он представлял собой обтекаемый цилиндр длиной 170 и диаметром 9 сантиметров. По шлангу в головную часть «крота» поступал сжатый воздух, и расположенный впереди пневмомолоток пробивал туннель диаметром до 15 сантиметров. Средняя скорость «крота» равнялась 42 метрам в час.

Пилотируемые «полеты» под землей

Так же, как и в ракетостроении, первенство в создании реальных подземных ракет принадлежит России.

Доктора технических наук П. И. Страхова, конструктора подземных проходческих комбайнов, в начале 1940 года вызвал Д. Ф. Устинов (через несколько месяцев возглавивший наркомат вооружения). Между ними произошел следующий диалог:

— Вы слышали о работах вашего коллеги, инженера Требелева, который

Можно просто просвечивать землю — считали другие.

в 1937 году предложил идею подземного самоходного автономного аппарата?

— Да, — подтвердил Страхов.

— Я знаю, вы сейчас заняты работой по строительству московского метро. Но есть еще более важное и срочное задание: нашей армии нужен подземный самоходный аппарат!

Глупо было спрашивать: зачем. Надо — значит надо.

По словам Страхова, он дал согласие участвовать в необычном проекте. Ограничений ни в средствах, ни в людских ресурсах не было, и уже через полтора года опытный экземпляр подземного аппарата прошел приемочные испытания. «Лодка» была сконструирована таким образом, что запасов кислорода водителю хватало на неделю. На этот же срок были рассчитаны запасы воды и пищи.

Однако началась война, и Страхову пришлось переключиться на более прозаические вещи — строительство подземных бункеров. О том, какова дальнейшая судьба построенной «лодки», ему ничего не было известно...

Идею подсказал крот

О судьбе другого подземохода, созданного уже упомянутым инженером А.И. Требелевым, нам известно значительно больше. Может быть, потому, что он изначально задумывался как «гражданский». Для того, чтобы сконструировать подземоход, инженеры решили вначале изучить... кротов.

Технари переквалифицировались в биологов. Многие месяцы они кропотливо изучали повадки животных, наблюдали за ними. Один из участников проекта инженер Коверда рассказывал об этом так:

«Крот измерялся от носа до кончика хвоста, а затем выпускался в специальный ящик с утрамбованным грунтом... Но как увидеть движение живой модели? Через ящик пропускались рентгеновские лучи. На экране получалась картина работы крота. Отчетливо было видно движение его скелета — «кинематическая схема» живой подземной лодки».

Способности живых «подземоходов» поражали. В черноземе крот мог двигаться со скоростью до 120 метров в час. В более плотном грунте скорость рытья снижалась, но даже в глине животное перемещалось со скоростью 72 метра в час — куда там страховской «лодке»!

Вдохновленные идеей, энтузиасты взялись за работу. Вскоре была готова действующая модель подземохода длиной в 50 см. Первые испытания провели на уже проверенном «полигоне» — ящике с землей. Модель без проблем прошла шесть метров.

Следующий шаг — постройка большого аппарата. В передней части корпуса был установлен мощный бур, вращавшийся со скоростью 300 оборотов в минуту. На корме помещались четыре домкрата, которые попарно упирались в стенки скважины. Они двигали подземоход вперед со скоростью... увы, всего 10 метров в час. Да, по сравнению с кротом модель оказалась настоящей черепахой, но это никого не расстраивало. Еще одной важной деталью подземохода был шнек — устройство, вдавливающее выбуренную породу в стенки скважины. Точно так же поступают и кроты: они не отбрасывают землю назад, а вдавливают ее холкой в стенки своего хода.

Для нового подземохода ящик уже не годился. Испытывать «лодку» поехали на гору Благодать в Свердловскую область. О том, как прошли испытания летом 1946 года, воспоминаний не сохранилось. Ходили лишь слухи, что там же был позже испытан и подземоход с водителем.

Но в 1958 году Александр Иосифович умер, и дальнейшая работа над «лодкой» остановилась. Известно, что свои модели подземных ракет разрабатывали США и Франция. Но потом о подземоходах перестали говорить. Так же, как и из фантастики, они исчезли из реальной жизни.

Ушли из фантастики, исчезли из жизни?

Почему же не поплыли «подземные лодки»? Очевидно, потому, что изобретатели, разработав принципиальные схемы, при воплощении их в жизнь столкнулись с серьезными техническими проблемами. Подземоходы действительно оказывались лишь «лодками»: они могли «плавать» только у поверхности Земли.

Для того, чтобы проникнуть глубже, нужно было иметь корпус из более прочного материала (на глубине 12 километров температура поднимается до 220 градусов, а у ядра может достигать десяти тысяч). Прибавьте к этому большое давление, проблемы с горючим для подземохода и с кислородом — для экипажа, и прочее.

Позже, когда появились новые технологии, оказалось: острой нужды в подземоходах нет. В коммунальном хозяйстве вполне обходились экскаваторами, угольные шахты и тоннели метро прокладывали специальные комбайны. Месторождения тоже находили без подземоходов — и о «лодках» благополучно забыли.

Впрочем, нет. Недавно американские ученые сконструировали робота-бурильщика. Его планируют забросить на Европу, спутник Юпитера. По мнению исследователей, под ледяным панцирем Европы может находиться океан. А там, где вода... Там жизнь? Первые испытания робот-подземоход прошел на Шпицбергене, углубившись в лед на 23 метра. Так идея подземохода, не найдя применения на Земле, обрела вторую жизнь — в космосе.

А ведь, наверное, здорово было бы вгрызться на подземоходе этак на 3—4 тысячи километров в глубь Земли, пройти сквозь миллионнолетние слои и пласты и увидеть на экране то, что за всю историю планеты не видел ни один, самый отважный путешественник: бушующее адским пламенем могучее подземное солнце — ядро нашей древней планеты, центр подземного «космоса».

Шахта в Преисподнюю

Вышка Кольской сверхглубокой: 50 метров вверх и 12 тысяч — вниз.

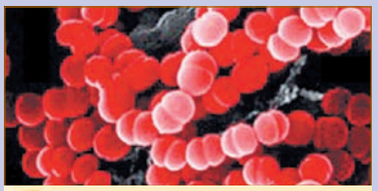
Решив не отставать от США, Никита Хрущев в 1962 году дал «добро» на разработку отечественной программы, но первые метры Кольской сверхглубокой были пройдены лишь в мае 1970 года.

Проектной глубины — 15 километров — достигнуть не удалось: в 1990 году случилась серьезная авария, оборвались пять километров труб. Спустя четыре года буровую законсервировали. Но Кольская до сих пор остается самой глубокой скважиной — 12 километров 262 метра, и занесена в Книгу рекордов Гиннеса.

Буровые головки приходилось менять через каждые 7—8 метров.

Жизненная сила

Фантасты и ученые отправлялись в недра Земли ради того, чтобы узнать больше о ее строении и обнаружить новые месторождения. Но нашли то, о чем не могли мечтать и в самых смелых фантазиях: жизнь. Конечно, не разумных существ или «червей», как из американского фильма «Дрожь земли», а всего лишь бактерии. Их жизнестойкость поражает: они могут обитать на глубинах в 5—7 километров, выдерживать температуру до 110 градусов и огромное давление. Отсутствие кислорода и жизненного пространства их не останавливает. Известны случаи, когда бактерии находили в образцах пород, поднятых с глубины 500 и более метров.



На огромной глубине пока что единственные жители — бактерии.

TOTAL FILM

КИНО В КИНО И НА DVD. БЕЗ РАЗОЧАРОВАНИЙ

ФИЛЬМ НА DVD в каждом номере

ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

ТОМ КРУЗ: СТРАШЕН В ГНЕВЕ
"Миссия невыполнима 3": месть, пиротехника и Филип Сеймур Хоффман в роли маньяка

ЭДВАРД НОРТОН
Угощает Total Film обедом

ДЕНЗЕЛ ВАШИНГТОН
Беседует со Спайком Ли. И наоборот

ШОК И ТРЕПЕТ
Полсотни шокирующих киносцен

Михаил Попов

СЫН ДРАКОНА

ВЛАД III ЦЕПЕШ

У него было энергичное, оригинальное лицо, тонкий нос и какие-то особенные, странной формы ноздри; надменный высокий лоб, и волосы, скудно и в то же время густыми клоками росшие около висков; очень густые, почти сходившиеся на лбу брови. Рот, насколько я мог разглядеть под тяжелыми усами, был решительный, даже жестокий на вид, с необыкновенно острыми белыми зубами, выступавшими между губами, яркая окраска которых поражала своей жизненностью у человека его лет. Но сильнее всего поражала необыкновенная бледность лица.

Брэм Стокер, «Дракула»

Сможете ли вы узнать Влада Дракулу, если, не дай Бог, вдруг встретите его на улице? Ведь он, как известно, импозантный аристократ в длинном плаще с кроваво-красным подбоем, с бледной кожей и черными, как смоль, волосами... Или омерзительная тварь с длинными зубами и кожистыми крыльями? Черный волк, летучая мышь, густой туман? Оказавшись в прошлом, мы бы очень удивились, найдя реального Дракулу — неказистого худого мужичка с подозрительно выпученными глазами, при взгляде на которого возникает желание проверить, на месте ли кошелек, а вовсе не убегать с криком «На помощь! Вампир!».

Мы продолжаем цикл статей об исторических личностях, ставших особо известными благодаря книгам фантастического жанра. В прошлых номерах шла речь о Робин Гуде и графе Сен-Жермене. Сегодня мы познакомимся с самим Дракулой!

Оценка — кол!

Влад III Дракула (ноябрь или декабрь 1431 — декабрь 1476) — заурядная историческая фигура, правитель княжества Валахия, располагавшегося на юге современной Румынии. Современники дали Владу кличку Цепеш (*Ţepeş* — «колосажатель») и славу тирана, перещеголявшего в зверствах царя Ирода и Нерона. С легкой руки Брэма Стокера он превратился в вампира — хрестоматийного графа Дракулу, по образу и подобию которого придумываются все нынешние кровососы (к примеру, граф Страд из вселенной Равенлофт в ролевой игре **Dungeons & Dragons**).

Настоящий Дракула был прежде всего военачальником. Он боролся за независимость Валахии от Османской империи (турки называли его Казыклы Бей, то есть «Принц-колосажатель»). На родине его до сих пор почитают в качестве рыцаря-христианина, противостоявшего исламской экспансии. Прозвище Цепеш «прилипло» к Владу лишь после его смерти (вряд ли кто из румын отважился назвать его так в глаза). Здесь особо постарались недоброжела-

Самый известный портрет Дракулы из замка города Инсбрук (Австрия).

Различные портреты Влада III.

тели, которые преувеличивали привычку Дракулы казнить своих врагов путем посажения на кол (обычное для того времени дело) и распространяли слухи о невероятных кровавых оргиях. Из этих бездоказательных историй и черпал вдохновение Стокер. Кроме того, сыграли определенную роль рассказы о гастрономических причудах Влада — он якобы любил кушать хлеб, обмакивая его в кровь (вероятно, свиную).

Огнем и мечом

Валахия (выделено фиолетовым) и Трансильвания (выделено зеленым) на карте нынешней Румынии.

Корона Валахии не передавалась по наследству. Властителя избирали бояре. Единственным требованиям к кандидатам было благородное происхождение (*os de domn* — «плоть и кость воеводы»), правителем мог стать даже внебрачный ребенок. Поэтому политическая ситуация в стране была нестабильной — то и дело вспыхивали династические распри и перевороты. Все осложнялось еще и тем, что Валахия находилась между враждующими соседями — Венгерской и Османской империей, которые «тянули одеяло на себя» и всячески старались завладеть стратегически важным регионом.

Влад III родился не в Валахии, а в маленьком трансильванском городе Сигишоаре. Как раз в то время бояре — союзники Турции — свергли его отца, Влада II, и поставили «у руля» княжества своего человека.

О матери Влада III известно крайне мало. Вероятнее всего, она была молдавской принцессой — племянницей или дочерью принца Александра чель Буна. Некоторые источники называют ее имя — Снежна.

Отец будущего «вампира» был ловким политиком и постоянно маневрировал между Венгрией и Турцией. Чтобы заручиться поддержкой султана Мурада, он отдал ему в заложники двух младших сыновей — Влада и Раду. Здесь их судьбы разделились. Влада держали в подземной темнице крепости Эгригез и очень плохо с ним обращались.

У Влада III было три брата. Старший — Мирча — погиб вместе с отцом (считается, что турки похоронили его заживо). Средний — Влад по прозвищу Монах — жил в Трансильвании, принял духовный сан и не участвовал в интригах семьи. Младший — Раду Красивый — постоянно пытался свергнуть Дракулу с трона при поддержке турков. Историки упоминают еще и сестру Александру. О ней ничего не известно.

После того, как в 1448 году бояре убили его отца, Влад III был отпущен из плена и, более того, посажен турками на пустующий трон Валахии в качестве «марионеточного правителя». Однако венгров такие раскла-

Дом в Сигишоаре, где родился Дракула, стоит до сих пор.

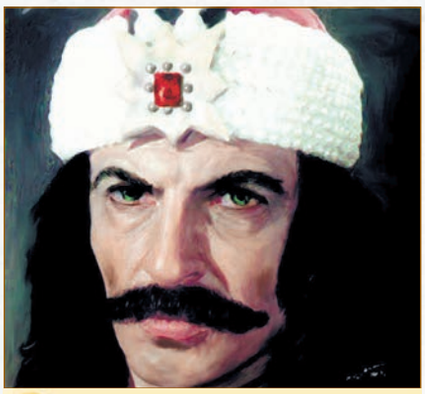
Мухаммед II, главный враг Дракулы.

Это интересно

Милош Обилич, основатель Ордена Дракона.

- Дракула родился в тот же самый год, когда сожгли Жанну д'Арк.
- «Дракула» буквально означает «Сын Дракона» (применительно к нашему герою это расшифровывалось как «Сын Дьявола»). Отец Влада III состоял в элитном рыцарском Ордене Дракона (Societas Draconis), официальной целью которого была борьба с турками, а реальной — контроль Священной Римской Империи над его членами, влиятельными людьми Восточной Европы.
- Мало кто знает, что Влад III Дракула — один из предков английских королей по линии королевы Марии, супруги короля Георга V, происходившей от династий Венгрии и Румынии.
- У Цепеша было три сына — один от первого брака с румынской аристократкой и два от второго брака с родственницей венгерского короля.
- Второй супругой Дракулы была Илона Жилегай — дальняя родственница Елизаветы Батори, знаменитой «кровавой графини».

Графиня Елизавета Батори.



Современные изображения Дракулы, удивительно близкие к реальности (например, у него действительно были зеленые глаза и длинные ресницы).

ды не устраивали — они послали на Валахию войско, и Влад, узнав о нем, предусмотрительно спрятался в Молдавии.

После смерти молдавского правителя Богдана Влад, рискуя жизнью, бежал во враждебную Венгрию. Каким-то чудом ему удалось помириться с тамошним регентом Яношом Хуньянди и даже заручиться его поддержкой. С помощью венгров в 1456 году Влад выбил турков из Валахии и воцарился там на 6 лет.

Это был основной, наиболее длительный период его правления, когда Влад, согласно некоторым источникам (например, «Сказанию о Дракуле воеводе» дьяка Федора Курицына), уничтожил до 100000 человек — то есть около 20% населения своей страны — и заслужил кличку «Цепеш». Так говорят летописи. А как могло быть на самом деле?

Дела внутренние

Резиденция Влада располагалась в городе Тырговиште. Помимо войн с турками и расправ с заговорщиками, Дракула занимался вполне обычными делами. Он ездил в Бухарест по посольским делам. Издавал законы. Встречался с послами. Разбирал наиболее запутанные судебные тяжбы. Затеял постройку и реконструкцию нескольких замков. Вероятно, по праздникам он появлялся на публике, а в свободное время охотился.

Не доверяя аристократам, Влад набирал в свое войско простолюдинов, лично посвящая их в рыцари. Он лишил торговых привилегий немецкие поселения (это был источник доходов его политических конкурентов) и устраивал против них опустошительные походы. Именно поэтому в немецких хрониках Дракулу называли *wutrich* — «неистовый», «изверг», «лютый».

Замок Бран (1212 год) — якобы одна из резиденций Дракулы. Уве Болл снимал здесь «Бладрейн».

Экономика Валахии была подорвана постоянной сменой правителей и непрекращающимися войнами. Сельское хозяйство зачахло, торговля почти прекратилась, а уровень преступности превышал все мыслимые пределы. В таких условиях Владу III приходилось прибегать к самым жестоким мерам. Он показательно казнил бандитов и топил в крови крестьянские бунты.

Дела внешние

Облик Дракулы: Кристофер Ли (1958).

Следуя семейной традиции, Влад заключил альянс с Венгрией против Турции (к этому его подталкивало и то, что у турков жил его брат Раду, мечтавший занять трон). Папа Пий II обещал дать денег на войну с Османской империей. Венгерский король Матиаш Корвин гарантировал военную поддержку. Однако когда дошло до дела, они бросили Дракулу один на один с грозным Мухаммедом II — покорителем Константинополя.

В 1459 году Влад прекратил выплачивать туркам дань, призвал в армию все боеспособное население мужского возраста, перешел Дунай и вырезал 20000 человек на территории Османской империи. В ответ султан Мухаммед II вторгся в Валахию с шестидесятитысячной армией (историки иногда говорят о 200000 — но эта цифра явно завышена). Понимая, что в открытом столкновении ему ничего не светит, Дракула позволил туркам захватить Тырговиште и начал партизанскую войну.

В историю вошел его знаменитый «ночной рейд» на лагерь султана — Влад с 7000 бойцами предпринял отчаянную вылазку, уничтожил до 15000 неприятелей, едва не пробился к шатру самого Мухаммеда (для маскировки воевода с группой самых смелых его людей переоделись в турок) и получил легкое ранение головы. Испугавшись, султан спешно покинул Валахию, оставив вместо себя Раду Красивого.

Облик Дракулы: Гэри Олдман (1992).

Точечные атаки на войско неприятеля, демонстративные расправы с пленными турками и тактика «выжженной земли» снискали Владу славу храброго и мудрого полководца. Но чудес не бывает — в 1462 году Дракула был вынужден отступить в союзную Венгрию, уступив Валахию своему «турецкому» брату Раду.

Тут Влада настигло предательство. Венгерский король Матиаш решил прикарманить деньги папы (40000 гульденов), выделенные на войну, и свалил вину за фронтовые неудачи на своего вассала. Он сфабриковал письма Дракулы к султану, где воевода якобы просил мира и предлагал помощь в войне с Венгрией.

Оригиналы писем были «утеряны», до нас дошли лишь копии на латыни, написанные в совершенно несвойственной Дракуле манере. Тогда же все летописи внезапно стали хором расписывать садистские замашки ветерана турецкой войны. В итоге он был осужден и помещен в темницу.

Влад провел там около 12 лет и вернул свободу, лишь женившись на двоюродной сестре Матиаша (некоторые историки считают, что королевне было негоже идти замуж за пленника, поэтому его освободили уже через 4 года после заточения) и при-

Облик Дракулы: Вэс Крейвен (2000).

няв католичество. Последний факт вызвал ярость у православной церкви — именно поэтому русские хроники обличают Дракулу как «диавола» и «вероотступника».

Накопив силы, в 1475 году Влад отвоевал Валахию у брата, однако его позиции оставались очень слабыми. Подданные хорошо помнили, какими способами он восстанавливал порядок в стране. Когда турки предприняли очередную атаку, Дракула смог собрать лишь 4000 человек и, естественно, проиграл битву.

Существует несколько версий его смерти. По одной — его убили бояре, перешедшие на сторону султана. По другой, более распространенной, Дракула пал в бою с турками — причем воеводу заколол в спину один из его собственных солдат.

Турки отрезали Дракуле голову, законсервировали ее в меду и выставили на стене Стамбула в доказательство того, что их жестокий враг действительно мертв.

Облик Дракулы: фильм «Ван Хельсинг» (2004).

Кто прав?

Кто же на самом деле, этот Дракула — герой или тиран? Однозначного ответа дать невозможно, ведь он, если вдуматься, был и тем, и другим. Да, безусловно, Дракула правил железной рукой, всячески стараясь устрашить врагов. Ему была свойственна изощренная восточная жестокость, которой он насмотрелся смолоду «в гостях» у султана. Влад расправлялся с изменниками и захватчиками так, что даже кровожадным туркам становилось дурно. Это была его кровная месть за отца и брата.

Однако по меркам средневековья такое поведение вряд ли можно назвать из ряда вон выходящим. К примеру, двоюродный брат Влада, молдавский князь Штефан посадил на кол две тысячи человек — но при этом вошел в историю под прозвищами «Великий» и «Святой». Кошмарная репутация Дракулы как «средневекового Гитлера» — результат массового «черного пиара», устроенного его бесчисленными завистниками и недоброжелателями, желавшими опорочить Влада перед всем миром.

Ему приписывались немыслимые деяния и свирепые шутки. Он якобы приказывал расставлять колья (их высота зависела от ранга казненного — чем выше, тем знатнее) в своеобразный «лес» и пировал там, наслаждаясь стонами несчастных. Младенцев насаживали поверх матерей на один и тот же кол. Жертвам отрубали конечности, вбивали в голову гвозди, вырезали половые органы, снимали с них кожу и шпарили их кипятком.

Легенды говорят, что Дракула приказал положить золотой кубок у фонтана на главной площади Тырговиште, чтобы каждый мог пить из него. По закона княжества воровство наказывалось смертью, поэтому никто не осмеливался похитить эту драгоценность.

Когда из повозки у одного заморского купца украли 160 дукатов, Дракула приказал не только найти вора, но и тайком подложить купцу 161 дукат. На следующий день вор был пойман и посажен на кол, а купец обнаружил у себя лишнюю монету и честно сообщил об этом Владу. Тот объяснил торговцу, что это была проверка. Если бы купец утаил ее, то сел бы на кол рядом с вором.

Не менее известна и история с послами, отказавшимися снимать шляпы (тюрбаны) в присутствии Дракулы. Тот распорядился прибить их головные уборы к головам гвоздями. Встретив в поле крестьянина, одетого в короткий кафтан, Цепеш велел казнить его «ленивую» жену (несмотря на протесты мужчины), и назначил ему новую, приказав той как следует заботиться о супруге.

Однажды Дракула объявил, что в его государстве не должно быть бедных и голодных. Он пригласил всех нищих и калек на роскошный пир, а когда они наелись, поджег здание, где проходило торжество, исполнив свое обещание буквально.

●●●

Влад III был человеком своего времени. Обычный, ничем не выделяющийся феодал, о котором мы никогда бы не услышали — если бы не его «вампирская» карьера. Даже в ней много домыслов — к примеру, ходят слухи, что могила Дракулы в Снаговом монастыре оказалась пустой (оскверненной, заполненной ослиными костями). Что его обезглавили не зря — ведь в то время так расправлялись именно с вампирами. Иногда все представлялось наоборот — мол, Дракула сам боролся с вампирами и прочей нечистью, сажая ее, как и положено, на кол.

По прошествии стольких лет трудно отличить правду от лжи. Да и нужна ли она, эта правда? Ведь историческая ценность Дракулы состоит не в его истинном облике, а в том, каким мы его себе представляем сегодня. Спросите у любого — кто такой Дракула? — и поймете, что нам следует быть признательными тем, кто в древности сплел вокруг Влада Цепеша паутину оккультных мифов. Иначе сейчас мы имели бы дело с очередным безвестным князьком, а мир фантастики лишился бы самого известного на свете вампира.

Через одно место

Посажение на кол считается одним из самых мучительных видов казни. С виду все просто: человека «надевают» на вкопанный в землю и смазанный маслом кол через задний проход, либо (по слухам) влагалище или рот, причем делается это с таким расчетом, чтобы не повредить важнейшие внутренние органы, предотвратить массовую потерю крови и продлить агонию жертвы. Так, если человек протыкался «сзади», то кол слегка смещали в сторону, чтобы он вышел в районе правой ключицы и не задел сердце. Иногда колом пронзалась сразу грудная клетка. В этом случае смерть наступала мгновенно, так как целью казни было не причинение мучений, а выставление тела напоказ для устрашения.

В особо жестокой форме посажение проводилось так: «клиента» не протыкали колом сразу, а связывали и, оправдывая название этой процедуры, «сажали» его на длинный кол так, чтобы ноги не доставали до земли. Под давлением своего веса жертва постепенно нанизывалась все глубже и глубже. Это могло длиться часами, даже днями.

Первыми практиковать посажение на кол стали древние персы. Если верить Геродоту, царь Дарий I после захвата Вавилона казнил таким образом 3000 горожан. В Швеции 17 века похожим образом убивали повстанцев — втыкали острый кол между позвоночником и кожей (жертвы мучились от 4 до 5 дней). Турки времен Османской империи сажали на кол сербов, болгар и греков. Те, естественно, не оставались в долгу. Считается, что этим видом казни увлекался Иван Грозный.

Ассирийский барельеф позднего времени. Посажение на кол иудеев.

Игорь Край

БИТВА ЗА ГАЛАКТИКУ

ТАКТИКА ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН

Историки не могут определиться, как назвать эту войну — «Третья Космическая», или, может быть, «Первая галактическая». Мы зовем ее просто «Война с жуками».

Роберт Хайнлайн, «Звездный десант»

...Заслоняя сияющие звезды, стремительно и беззвучно проносятся в пустоте серые, необозримо гигантские, усеянные орудийными башнями корпуса космических линкоров. Эскадрильи юрких истребителей снуют между громадами галактических левиафанов. Грозный флот Империи идет на сближение с флотом Чужих

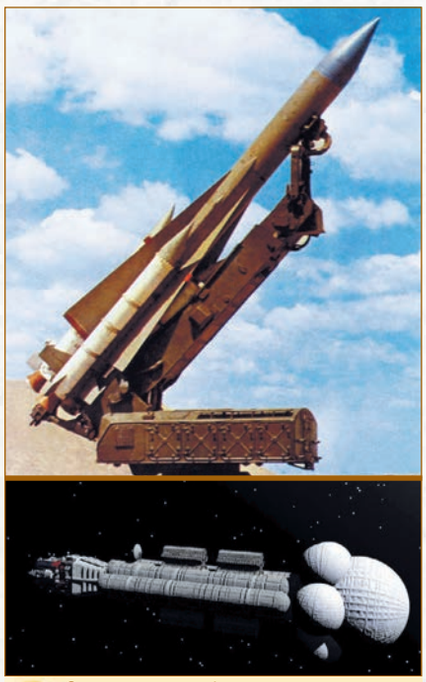
В общем, примерно так. Истинно говорят, что полководцы готовятся не к будущим, а к прошлым войнам. Хотя очертания космических кораблей и причудливы, в них, тем не менее, угадываются привычные нам авианосцы, крейсера и эсминцы земных морей. Ну а тактика межзвездных эскадр, само собой, заимствована из истории операций на тихоокеанском театре военных действий в период Второй мировой войны. Это — в лучшем случае. В худшем она будет заимствована из истории карибского пиратства. Тогда исход сражения решится в абордажной схватке флагманов. Но будет ли в действительности борьба за господство в космосе похожа на земные баталии?

Цели и характер войны

Действительно, на что же еще мы можем опереться, если не на опыт морских сражений? К примеру, война между США и Японией началась с поединков авианосцев, а закончилась ядерной бомбардировкой. Можно сказать, что сброшенная на Хиросиму бомба стала жирной точкой в истории великих войн. С этого момента могущественные державы в отношении друг друга вынуждены ограничиваться лишь угрожающей жестикуляцией.

В «космической» фантастике, за редкими исключениями, оружием массового

Современные боевые корабли.



Сдерживающие факторы настоящего и будущего.

поражения пренебрегают. В самом деле, а какой смысл в тотальном уничтожении противника? Цель войны — это мир, лучший, чем довоенный, а вчерашние враги — это завтрашние покупатели и послезавтрашние союзники.

Проблема в том, что подобные рассуждения хороши лишь в теории. К счастью, проверять их состоятельность на практике, начиная «ограниченную» войну против ядерной державы, на Земле никто не решился. И в космосе не решится. Ведь для этого требуется не только полностью полагаться на здравомыслие врага, но и быть на 100% уверенным, что он сохранит его, оказавшись на грани поражения.

Не стоит полагаться на то, что от ядерной атаки одну из сторон удержит опасение сделать планету непригодной для жизни. Даже располагая примером одной-единственной планеты, мы можем с уверенностью заключить, что Галактика отнюдь не перенаселена и свободных планет в ней сколько угодно. Наглядный пример: атмосфера Земли стала пригодной для дыхания еще 300 миллионов лет назад, но за все это время никто ее, бесхозную, прибрать к рукам не попытался. Никому, кроме нас, она не понадобится и ныне, когда ее ресурсы в значительной мере истощены.

Крупные корабли скорее будут служить для переброски десантов на планеты, чем для битв в космосе.

Можно предположить, что наиболее вероятным типом войн в Галактике будут малопочетные «локальные войны» галактических супердержав против заведомо слабого противника, неспособного нанести симметричный удар возмездия. Например, войны метрополии против собственных, еще не набравших силу, колоний.

Средства и тактика ведения войны

Увы, в пределах Солнечной системы воевать решительно не с кем. Для того чтобы померяться силами с врагом, нам придется строить гиперпространственные корабли, способные «прокалывать» пространство, исчезая в одном месте и появляясь в другом. Никаким иным путем совершать путешествия к далеким светилам за разумное время невозможно, так как даже предельная в обычном пространстве скорость света для этой цели недостаточна.

Надо заметить, боевой ценности подпространства (гиперпространство, Х-матрица) уделяется незаслуженно мало внимания. Обычно оно почитается полезным исключительно для преодоления межзвездных расстояний. Между тем, возможность «погружаться» оказалась бы очень кстати именно в бою. Как можно бороться с противником, мгновенно переносящимся с одного места на другое?

Если надводный корабль может маневрировать только в двух измерениях, то подводная лодка — в трех.

Если проводить параллели между морскими и космическими кораблями, то наиболее очевидной аналогией межзвездного корабля будет подводная лодка. С той только разницей, что погруженная субмарина уязвима для атак с поверхности и передвигается медленнее надводных кораблей, а ушедший в «матрицу» космический крейсер этих недостатков лишен.

Подводная лодка почти не нуждается в броне и оборонительном вооружении. Скрытность дает подводному ракетоносцу лучшую защиту, чем эскадрильи истребителей надводному «плавучему аэродрому». А какие бы шансы субмарина оставила другим кораблям, если бы могла перемещаться в глубинах моря быстрее ракеты?

Конечно, способность кораблей совершать гиперпространственные скачки окажется тем или иным образом ограниченной. Но усилия конструкторов военной техники, несомненно, будут направлены на сведение этих ограничений к минимуму, пусть даже и в ущерб всем прочим боевым возможностям звездолета. Подпространственный крейсер, подобный упоминающимся у Александра Зорича в рассказе «**Мизерикорд**» (опубликован в «Мире фантастики» № 21, май 2005) Х-крейсерам Директории, должен появляться «на поверхности» только для залпа.

Значение маневрирования в обычном пространстве в этом случае сведется к минимуму. Даже самый быстрый и маневренный космический истребитель окажется слишком медлительным по меркам галактических войн.

Сблизиться с появившимся в обычном пространстве «скачковым» кораблем, за-

Истребители звезд

Не стоит гадать, какое именно оружие массового поражения наука вложит в руки воинов далекого будущего. В романе Сергея Лукьяненко «**Геном**», к примеру, эбенские крейсера способны срывать фотосферу со звезд. Правда, далеко не факт, что в такой эскалации средств уничтожения есть смысл. Чтобы эффективно очистить поверхность планеты от признаков разумной жизни, взрывать звезду не требуется. В наше время оружие разрушительнее водородной бомбы считается попросту неэффективным.

Конечно, в эпоху межзвездных перелетов «старое доброе» оружие может показаться несколько архаичным. Но, с другой стороны, простота — залог надежности. Например, в «**Черепе на рукаве**» Ника Перумова и в романе «**Без пощады**» Александра Зорича в боях на поверхности планет суперсолдаты будущего продолжают пользоваться обычным автоматическим оружием.

Эквивалентом «старомодных» ядерных сил в будущем станет космический флот. Ведь каковы бы ни были заряды (фотонные бомбы, боеголовки с антиматерией), для их доставки к цели потребуется гиперпространственный двигатель. В связи с этим можно предвидеть, что метрополия будет препятствовать распространению данной технологии в колониях. Не исключено также противодействие (в том числе и насильственное) со стороны старых цивилизаций выходу «молодежи» на галактический уровень. Последнее мы сможем проверить на собственной шкуре, когда наши ученые изобретут нечто подобное.

Уничтожение Земли (мультфильм Titan A.E.).

ставить его снова «погрузиться», а потом, может быть, и гнаться за ним в гиперпространстве сможет только другой звездолет. Противодействовать же вражескому флоту «на поверхности», а также уничтожать летящие в сторону планеты ракеты будут малоподвижные, но хорошо защищенные орбитальные батареи со сверхмощным лучевым оружием.

Защитная платформа Земли (рисунок по мотивам сериала «Вавилон 5»).

Ставка на «неуловимость» кораблей имеет для тактики космических войн многообразные последствия. Например, блокада вражеских баз, столь эффективная на море, в космосе будет играть лишь незначительную роль. Ведь именно подводные лодки во Вторую Мировую войну доставляли грузы в наглухо заблокированные противником порты.

Еще лучшей мыслью будет вовсе обойтись без «залпов», превратив в «снаряд» сам корабль. Если гиперпространственные двигатели окажутся достаточно компактными и будут обеспечивать «всплытие» в непосредственной близости от цели, то небольшой беспилотный корабль сам сможет стать средством доставки боеголовок. В этом случае его можно будет рассматривать в качестве аналога межконтинентальной баллистической ракеты.

Существенным преимуществом атаки с помощью кораблей-ракет, дожидающихся своего часа где-нибудь на внешних границах планетной системы метрополии, будет ее гарантированная неотразимость. Даже если противник укроет свои планеты непроницаемыми для материальных тел коконами силовых полей, снаряды, пронзающие само пространство-время, пройдут и сквозь эту преграду.

Один из самых популярных образов кораблей Земли (вселенная Star Trek).

В случае же, если гиперпространственный двигатель все-таки окажется слишком велик для маленького, быстроходного и маневренного в обычном пространстве корабля, придется остановиться на идее стратегической субмарины, несущей ракетное или лучевое оружие.

Следуя тактике современных атомных подводных лодок, в мирное время ракетный Х-крейсер будет «осуществлять боевое патрулирование», то есть, проще выражаясь, прятаться. Если параллельно с освоением техники межзвездных перелетов будут созданы и средства связи, передающие сигналы на соответствующие расстояния, звездолет сможет патрулировать прямо возле «вражеских берегов». Скорее всего, просто в межзвездной пустоте, где его случайное обнаружение маловероятно.

«Тоннельный» вариант

В некоторых случаях, например, во вселенной Лоис М. Буджолд, корабли могут двигаться в подпространстве не как угодно, а исключительно по гиперпространственным тоннелям, или «червоточинам». Входить в эти каналы корабли могут лишь в строго определенных точках, и только по одному. Такая ситуация, конечно же, подразумевает особую стратегию.

Главной чертой стратегии войны в «дырявой» вселенной будет то, что борьба развернется не за планеты, а за входы в эти таинственные подпространственные каналы. Контролируя ближайшие к собственной звездной системе выходы, цивилизация сможет чувствовать себя в полной безопасности. Захватив врата, ведущие в локальное пространство другой расы, она будет иметь возможность наносить ей удары, не опасаясь симметричного ответа, а значит, и диктовать любые условия.

Дарданеллы. В 20 веке попытка сильнейшего британского флота прорваться через этот пролив не имела успеха.

Битва роботов

Главные правила поведения экипажа космического крейсера в бою были сформулированы Лоис М. Буджолд в романе «**Игра форов**». Правил, собственно, два. Первое из них гласит, что вмешиваться в работу тактического компьютера стоит только в случае, если знаешь что-то такое, чего не знает он. Второе — что компьютер ***всегда*** знает больше. Присутствие экипажей на кораблях оправдано лишь тем, что излюбленные тактические приемы боевых звездолетов у Буджолд — таран и абордаж. А лично пойти врукопашную тактический компьютер не может.

Войны будущего будут битвами машин. Построить полностью автоматический боевой корабль заведомо проще, чем отправить его к звездам. Боевые и разведывательные телеуправляемые машины создаются уже сейчас. Некоторые из них даже способны действовать в помещениях, поднимаясь по лестницам и открывая двери. Уже существует прецедент ликвидации террориста израильским роботом-сапером.

Боевые роботы на планете.

Вооружение кораблей

В космосе, вероятно, будет примерно так же.

Нельзя исключить, что главным оружием межзвездного крейсера останутся обычные ракеты, хотя и снабженные плазменными или даже фотонными двигателями. Конечно, ракеты потратят какое-то время на преодоление пространства, отделяющего их от цели. Кроме того, им может противодействовать орбитальная оборона противника. Но если «проблема меча и щита» решается на одном и том же техническом уровне, меч всегда торжествует.

Главное преимущество ракет заключается в том, что их можно выпустить быстро и с большого расстояния. Продолжительность нахождения крейсера в обычном пространстве будет минимальной. А вот «поджаривание» с помощью лучевого оружия займет изрядное время. При этом батареи орбитальной защиты, несомненно, будут превосходить мощностью и дальнобойностью корабельные орудия. С другой стороны, если всю разрушительную энергию корабль сможет вложить в один короткий импульс, эффект атаки окажется выше, чем в случае применения ракет.

Найти удовлетворительные аналогии «борьбе за тоннели» в военной истории Земли достаточно сложно. Какие-то параллели можно провести с борьбой за узкие проливы. Оборона в таких условиях — это низкобортные тихоходные броненосцы, могучие брустверы артиллерийских батарей, а также мины, мины, мины, и еще раз мины.

Скорость и маневренность кораблей при штурме червоточин едва ли будут играть роль. Заведомо известно, что сражение развернется на крошечном пятачке, непосредственно у выхода из тоннеля. Не будет иметь значения и количество кораблей, поскольку наступающим вряд ли удастся использовать численный перевес. Реализовать преимущество в силах захватчики смогут, построив не многочисленные эскадры, а один, но гигантский корабль. Возможно — целый планетоид, снабженный гипердвигателями и мощнейшим вооружением.

Одним из наиболее эффективных способов обороны проливов всегда считалось перегораживание их затопленными судами. В романе Лоис М. Буджолд «Осколки чести» барраярцы прикрывают отступление своего флота, запечатывая гиперпространственный канал путем подрыва в нем одного из кораблей. Можно ожидать, что с появлением в будущем технологий, позволяющих использовать гиперпространственные тоннели, появятся и технологии, позволяющие при необходимости выводить их из строя.

С большой долей уверенности можно предполагать, что в «тоннельной» вселенной основной формой обороны станет не вульгарное минирование «врат», а именно запечатывание самих червоточин либо даже их необратимое разрушение. Каждой цивилизации в какой-то момент придется сделать выбор между гарантированной безопасностью и выгодами галактической экспансии. Во всяком случае, терпящая поражение раса почти наверняка предпочтет закрыть ведущие к ее миру каналы, но не пропустить по ним противника.

Корабль для прорыва через червоточины должен обладать прочностью астероида.

Гибельные для цивилизаций тотальные войны во вселенной «тоннельного» типа если и возможны, то менее вероятны, чем в «открытой». Ведь битвы развернутся вдали от населенных миров. Но следует ожидать, что количество гиперпространственных каналов будет постоянно сокращаться.

●●●

Тактика звездных сражений — это лишь первое, о чем следует задуматься, готовясь к войнам далекого (а может, и не очень) будущего. Естественно, «Мир фантастики» не оставит эту тему без внимания. Мы обязательно вернемся к ней и поговорим о космических битвах более подробно. А пока мы ждем ваших предложений по адресу pochta@mirf.ru. И не забывайте про наш форум — самое подходящее место для того, чтобы обсудить эту статью с другими читателями «Мира фантастики».

Космические авианосцы

Вероятно, некоторые из межзвездных кораблей будут нести не ракеты, а многоразовые космические аппараты-истребители (пилотируемые либо автоматические), выгодно отличающиеся от ракет «многоразовостью». Слабостью данной концепции является то, что крейсеру придется дожидаться возвращения своей «палубной авиации» в обычном пространстве, где он легко может быть уничтожен противником. Однако если на истребители можно будет поставить гипердвигатели (компактные, с ограничением дальности скачка), то «авианосцам» не придется сближаться с к целями, выпуская «авиацию» издалека.

В том случае, если технологии позволят истребителям совершать скачки с небольшим разрывом во времени (например, гипердвигатели не будут требовать длительной перезарядки), они смогут осуществлять стремительные, неожиданные атаки и сразу же возвращаться на основной корабль, минимизируя вероятность своего уничтожения защитными системами противника. В таком случае ударные авианосцы станут сильнейшей единицей космического флота, способной, в отличие от ракетоносцев, долгое время действовать автономно и наносить противнику огромный урон.

«Звездные войны» уже давно стали нарицательным понятием. Основные битвы там ведутся истребителями.

Что было раньше

Николай Пегасов

2 года назад

В журнале: *96 страниц + постер формата А2 + компакт-диск.*

Могучие роботы из мира BattleTech с боями прорвались на страницы «МФ» и оккупировали обложку, постер и даже «Тему номера». Шагающие танки, по самые антенны обвешанные ракетами и бронелистами, пришлись по вкусу сильному полу: что поделать, война всегда была развлечением для мужчин. Ну, а прекрасный пол мог наслаждаться интервью с писательницей Верой Камшой и подробной статьей о продолжателях Толкина — авторах, поместивших действие своих книг во вселенную Профессора.

Один из самых запомнившихся материалов номера был посвящен другой вселенной боевых роботов — «Евангелиону». Кстати, это была первая в «МФ» большая статья об аниме, фактически, с нее и началась популярная сегодня аниме-рубрика «Видеодрома». А работа о световом мече в «Звездных войнах» стала первым «арсенальным» материалом не про средние века, а про научную фантастику. Кстати, полюбившийся постоянным читателям «Фантастический кроссворд» дебютировал также в этом номере.

Цитата номера: *Всякий любитель фантастики завидует человеку, читающему фэнтези-шедевр в первый раз.*

(Антон Карелин, в статье о мире «Ведьмака»).

1 год назад

В журнале: *128 страниц + постер формата А2 + DVD или компакт-диск.*

Редакция долго ждала случая посвятить номер «Звездным войнам», любимейшему киноциклу и фантастической вселенной. И перед премьерой Третьего эпизода **Star Wars** «Мир фантастики» оторвался по полной! Большая статья о съемках заключительной части эпопеи, интервью с автором беллетризации «Мести ситхов» Мэтью Стовером, хроники Клонических войн, рецензия на Knights of the Old Republic II и, конечно, черный шлем Дарта Вейдера на обложке — фанаты мира Джорджа Лукаса остались довольны.

Но не одними джедаями и ситхами живет «Мир фантастики». В том же номере рецензенты растоптали в пыль фильмы «Константин» и «Один в темноте», похвалили Пехова с писательницами-соавторами и Зорича, а также посмеялись при просмотре «Роботов» (лучшего мульфильма-2005 по версии журнала).

А еще в этом номере была опубликована анкета для читателей «МФ». Ее заполнили и прислали на адрес журнала почти 1000 человек, чем редакция была приятно шокирована.

Цитата номера: *То, что у нас в России в последнее время носит гордое имя городского фэнтези, куда вернее было бы назвать современной фантастикой про иных.*

(Петр Тюленев).

Труженики фантастического цеха

«Мир фантастики» продолжает брать блиц-интервью у сотрудников журнала.

Иван Шелуханов, редактор диска и сайта

Твои предпочтения в фэнтези и фантастике?

Различны и многогранны, от Кира Булычева до Веры Камши, от книг серии «Воздушные пираты» до Филипа Дика и Роберта Желязны. Предпочтения отдаются фэнтези. Сложилось так исторически, так как первые книги, прочитанные мной — это серия «МИФ» Роберта Асприна. А еще отдельная полка у меня выделена под японских фантастов и мистиков.

Что сложнее: руководить наполнением диска или сайта?

Везде есть свои сложности в руководстве. Но одно могу сказать точно, если над диском или сайтом работает слаженная команда, то проблем практически не бывает. Только форсмажоры, но куда уж без них?

Какие революционные изменения диска и сайта ждать читателям?

На сайте откроется раздел «Файлы», что там будет — перечислять можно долго, но много всего интересного и эксклюзивного. Диск тоже начнет постепенно видоизменяться. Появление на DVD «бонусных» эксклюзивных видеоматериалов, которые можно смотреть на бытовом плеере — первая ласточка (все читатели их смотрят?!). Надеюсь вскоре реализовать скрытые бонусы «МФ» в меню фильмов и раздел «Музыкальные работы читателей» в «Выставочном зале» диска.

СУММА ТЕХНОЛОГИИ

НАУКА И ТЕХНИКА

Будущее — сегодня: *МАЙ* 128

Десятая планета Солнечной Системы, новые успехи нанотехнологии, уникальные чипы для космических роботов и другие новости с переднего края науки и техники.

Теория: *РОБОТЫ В БЫТУ И НЕ ТОЛЬКО* 130

К 2010 году роботы научатся не только мыть полы, приносить хозяину банку пива и рассказывать шутки, но и ухаживать за бабушками, тушить пожары и обезвреживать бомбы. Будущее — за роботами?

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА 134

Мощная игровая приставка **Xbox 360,** изящный цифровой фотоаппарат **Olympys mju-700,** необычный MP3-плеер **MPIO FY-700** и другие новинки цифрового рынка.

Полигон: *ТЕСТИРОВАНИЕ АКУСТИКИ 5.1* 136

Мы протестировали 4 акустические системы в ценовом диапазоне 200-300 у.е. Результаты этого теста и подробное описание устройств — в материале на последующих страницах.

Из жизни роботов: *МАЙ* 139

Андроид с внешностью Филипа К. Дика, японский робот **HRP-2 Promet** и автономный робот-танк **Stryker**.

Сети интернета: *ЛУЧШИЕ САЙТЫ* 140

Отличный ресурс для почитателей киберпанка, сайт для начинающих и серьезных «звездных контрабандистов», а также портал для любителей фантастики всевозможных направлений и страничка, посвященная старой доброй классике фантастики.

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

summa@mirf.ru
Алексей Талан

Пополнение в Солнечной системе

Споры о том, есть ли в Солнечной Системе десятая планета, похоже, разрешились. Астрономы заявили, что объект **UB313**, который обнаружили на окраине нашей системы в 2003 году, крупнее Плутона. А это дает все основания считать найденыша планетой.

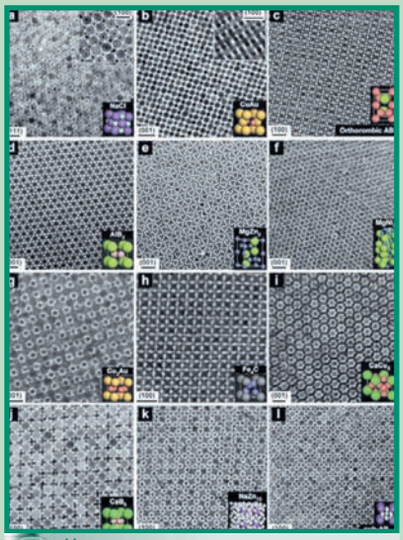
Планета, вероятно, представляет собой пустынный каменный мир.

Первым, кто сообщил о планете и смог установить ее диаметр, стал *Майк Браун*, профессор Калифорнийского института технологии. Подтвердить же научные изыскания профессора удалось не сразу. Сделал это немецкий астроном *Фрэнк Бертольди* из Университета Бонна, который со своими коллегами исследовал планету с помощью испанского телескопа. Ученые определили длину волны света, который планета излучает под воздействием Солнца. В результате было установлено, что диаметр планеты — три тысячи километров.

Находится новая планета в три раза дальше от Солнца, чем Плутон, да и к тому же движется по нерегулярной орбите, что усложнило исследования астрономов. Размеры небесного тела ученые устанавливали по яркости, исходя из того, что она отражает половину падающего на нее солнечного света.

Кристаллическое «Лего»

Исследователи из Университета Колумбии в сотрудничестве с компанией ***IBM*** объявили о появлении нового направления в нанотехнологии — они придумали, как создавать самосборные кристаллы. Целью химиков было получить наночастицы из свинца, железа, золота и кислорода, которые без лишнего вмешательства объединяются в требуемые структуры. В рамках задания было разработано множество стратегий, в числе которых и ДНК-подобная.


Нанокристаллические структуры, которые удалось выделить американским химикам.

Чтобы вырастить нанокристаллы размером 1—11 нанометров, ученым приходится тратить несколько дней. Затем полученные кубики в условиях эксперимента образуют трехмерную структуру, которая обладает уникальными магнитными и электронными свойствами. Области применения новых веществ простираются от магнитных накопителей до наноэлектроники.

«Нанокристаллы можно воспринимать как кубики детского конструктора «Лего», — говорит представитель ученых *Стефен О'Брайан*, — детали самой разной формы будут составляться из маленьких частиц размерами в одну миллиардную метра».

На сегодняшний день в активе группы 10 описанных наноструктур, которые могут найти практическое применение очень скоро. Исследование, несомненно, перспективное и выполняет одну из задач нанотехнологии — создание метаматериалов с недостижимыми для традиционной науки свойствами.

Наноброня

Химики из израильского института ***ApNano*** сообщили об успехах на поле нанотехнологии — в лаборатории был создан уникальный материал, способный в будущем заменить привычные бронежилеты. По словам руководителя группы *Решефа Тенне*, синтезированная наноброня невероятно устойчива к ударам и повреждениям, кроме того, разработка не имеет аналогов в мире. Она в пять раз прочнее стали и как минимум в два раза устойчивее любого сплава, применяемого при создании бронежилетов.

По структуре наноброня напоминает нанотрубки, однако состоит не из углерода, а сульфида молибдена. Неорганика прошла ряд тестов в Великобритании. Отличные результаты были получены при бомбардировке наноброни стальными зарядами со скоростью 1,5 км/с. Проведенный эксперимент совершенно не повлиял на внешний вид образца. Это означает, что материал смог выдержать давление порядка 250 тонн на квадратный сантиметр!

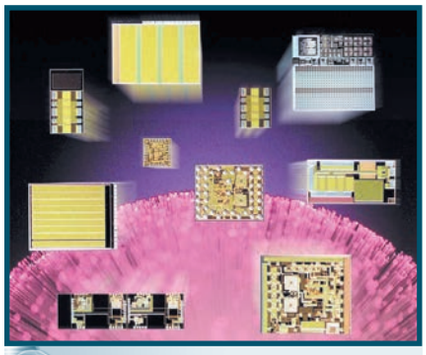
Неорганические нанотрубки поразительно напоминают фуллерены — особую форму углерода.

Подобные исследования были проведены и во Франции. Кусочки наноброни подвергли нагрузкам, в результате которых на материал поступило давление в 350 тонн на квадратный сантиметр. Израильский бронежилет «на ура» справился и с этим испытанием, покинув тестовую камеру без повреждений.

Сегодня в лабораториях ***ApNano*** можно производить по несколько килограммов наноброни в день. Массовое производство может стартовать уже в 2007 году, выпускать Израиль планирует порядка 200 килограммов брони в день. Если дело пойдет на лад, бронежилеты станут расходиться, как горячие пирожки.

Чипы для космических роботов

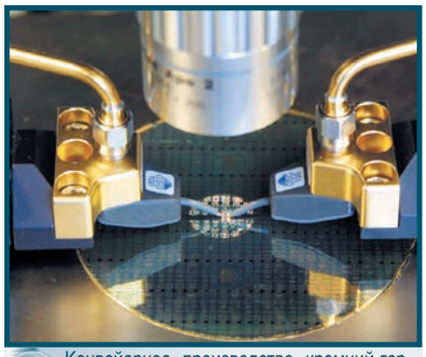
Уникальную электронную «начинку» для компьютеров, которая сможет отлично работать практически при абсолютном нуле, разрабатывают ученые США. Исследование ведется по инициативе Департамента обороны США Исследовательским технологическим институтом Джорджиа. Цель проекта — создание электронных кремний-германиевых (SIG) цепей. К слову сказать, идея не нова, первые достижения в этой области удалось получить еще в 1980 году.



Подложка с SIG-чипами.

Пока американские физики на основе SIG создают чипы-усилители для радаров. Микросхемы характеризуются мощностью 1 Вт, что в десять раз слабее применяемых сегодня схем арсенида галлия. Тем не менее, использование SIG дает неоспоримые преимущества: производство более выгодно экономически и значительно упрощает сборку радарных систем. Лидер исследовательской группы профессор *Джон Кресслер* сообщил, что германий будет вводиться в уже готовую электронную схему с помощью нанотехнологии. Такой подход позволит использовать конвейерные установки для выпуска кремниевых микросхем.

Любопытно, что инновацией уже заинтересовалось ***NASA***, которое намеревается использовать ее в космических аппаратах. Новая технология избавит от необходимости оборудовать автономные модули и роботов специальными греющими элементами. Кроме того, ученые предсказывают, что SIG-чипы смогут повысить производительность компьютеров в два-три раза.



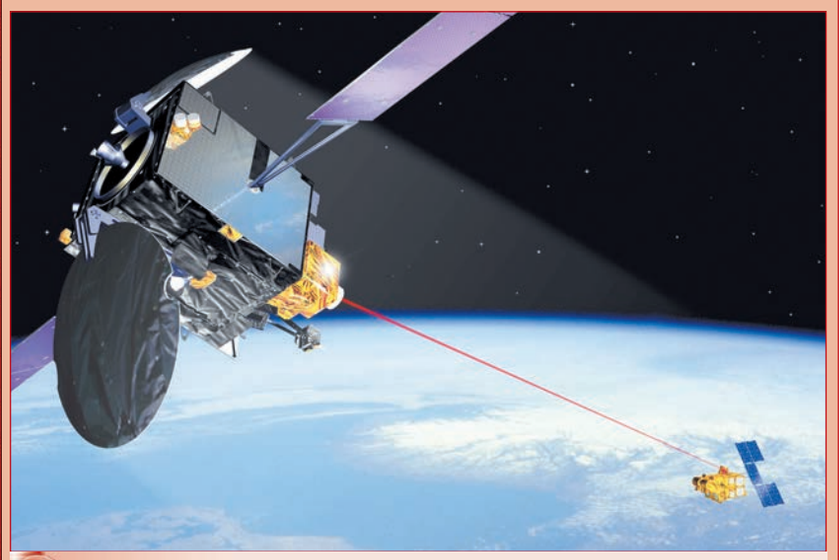
Конвейерное производство кремний-германиевых схем.

Игольное ушко

Уникальный эксперимент был проведен недавно в космическом пространстве на орбите Земли. Два спутника, один из которых принадлежит японцам и называется **Kirari**, а другой — европейцам, и известен как **ARTEMIS**, установили между собой связь с помощью лазерных лучей системы **SILEX**.

Установить связь между спутниками с помощью монохроматического света непросто. Для этого необходима точность, сравнимая с той, когда стрелку в центре Токио требуется попасть в ушко иголки, которая закреплена на вершине Фудзиямы. Спутники двигались со скоростью несколько километров в секунду и отстояли друг от друга на 45 тысяч километров. Эксперимент, как сообщают авторы проекта — ученые японского агентства ***JAXA***, — прошел удачно.

Исследование передачи информации с помощью лазеров является очень перспективным направлением, тем более что таким образом можно послать и принять данных больше, нежели при использовании традиционных радиоволн. Японцы собираются построить наземные станции и запустить серию спутников, которые будут общаться при помощи света. Спутниковые развлекательные сервисы, которые требуют широких каналов связи, станут более доступны: обходиться лазерные байты будут дешевле радио.



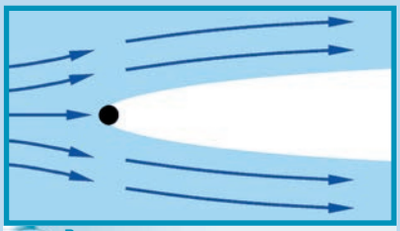
Лазерная связь между двумя спутниками — непростая задача.

Быстрый подводный пузырь

Это не воздушный истребитель, а... подводный.

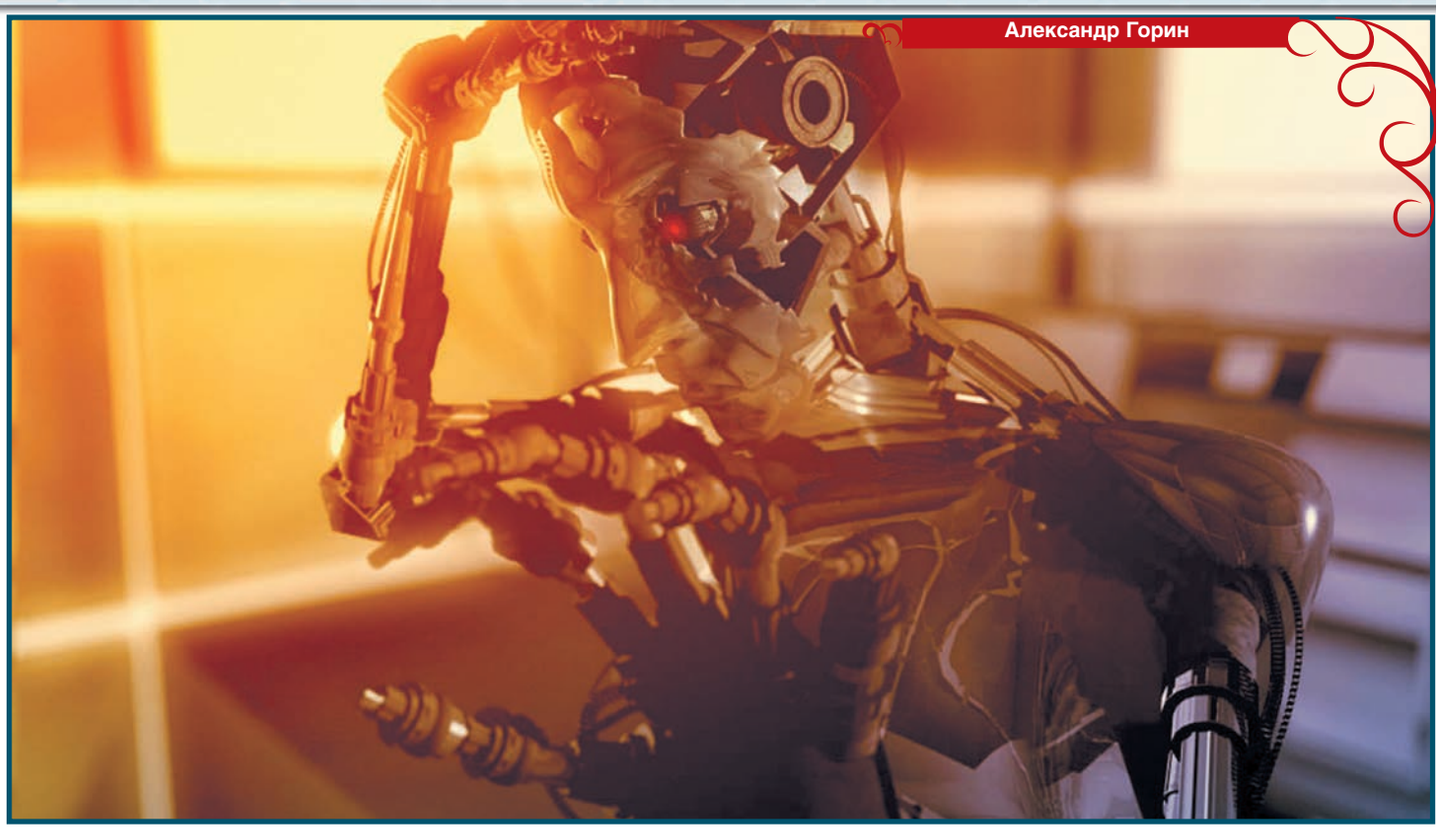
Очередной претенциозный проект **Underwater Express** запустило американское оборонное агентство ***DARPA***. Ученым предстоит создать подводный транспорт длиной 2,4 метра. Передвигаться фантастическое устройство будет с невероятной скоростью, примерно в три раза быстрее современных подводных лодок.

Субмарина основана на принципе суперкавитации (кавитацией называется процесс образования в жидкости «пузырьков» — полостей, заполненных газом). Экспресс будет перемещаться под водой в пузыре воздуха, что позволит кораблику разогнаться до 185 км/ч. Система управления и двигатели займут не больше половины объема субмарины, а погружаться транспорт сможет на глубину до 7 метров. Изобретение позволит спасателям быстро приходить на помощь терпящим бедствие судам, а армии — незаметно доставлять важные грузы.



Воздух сильно уменьшает сопротивление воды при движении.

Александр Горин



summa@mirf.ru

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЭЛЕКТРОНИКОВ

РОБОТЫ В БЫТУ И НЕ ТОЛЬКО

В конце октября 2004 Европейская экономическая комиссия ООН и Международная федерация робототехники опубликовали доклад «Мировой обзор робототехники» (World Robotics Survey). По мнению ученых, уже через три года роботы заменят людей во многих сферах деятельности! И в первую очередь — в быту...

Рынок домашних роботов считается одним из самых динамичных и перспективных. Сегодня в высокоразвитых странах мира человек уже эксплуатирует порядка 607 тысяч механических помощников по хозяйству. Правда, абсолютное большинство (570 тысяч) составляют роботы-пылесосы, а второе место занимают роботы-газонокосилки (37 тысяч). Однако уже к 2007 году прогнозируют увеличение количества домашних роботов в семь раз. С такими темпами уже к концу десятилетия каждая семья в развитых странах сможет обзавестись помощником на микросхемах, который будет охранять дома, мыть окна, чистить бассейн и заниматься прочими мелкими хозяйственными делами.

Эксперты считают, что столь быстрое увеличение «поголовья» роботов обусловлено как удешевлением производства (за последние 12 лет цены на роботов снизились вдвое), так и возросшими вложениями в эту область. По прогнозам японской Ассоциации производителей роботов, к 2010 году этот рынок составит около 25 млрд. долларов. Правда, развитие робототехники в США и Евросоюзе по-прежнему будет сдерживать большой приток эмигрантов из стран третьего мира, которые весьма успешно... конкурируют с роботами.

Мойка, уборка... Не более

Мечта каждой домохозяйки — освободиться от уборки квартиры, отнимающей все свободное время и силы. Да и пред-

Помните фильм «Газонокосильщик»?

Хлопок одного манипулятора

Чтобы робот двигал манипуляторами, мало сделать подвижные сочленения, необходимо передать на них механическую энергию. Этим занимаются **приводы**. В современном роботостроении используются электрические, гидравлические и пневматические приводы.

Электроприводы отличаются простотой и доступностью. В их основе лежат электромоторы, которые легко внедрять в конструкцию узлов. Необходимое соотношение скорости и усилия в электроприводах обеспечивают редукторы.

Гидравлические приводы часто используются там, где необходимы высокая точность движения, надежность, а также большое усилие. При изготовлении поршней и цилиндров требуется сложное оборудование, а источником энергии служит масляный компрессор.

Пневматические приводы похожи на гидравлические, но используют вместо масла газ. Они очень просты и дешевы в изготовлении. Точность этих механизмов оставляет желать лучшего, однако дешевизна оправдывает их применение. Часто их используют в одноразовых роботах, например, в боевых ракетах. В таком случае в качестве источника сжатого газа приводы используют горящую пороховую шашку.

Все движущиеся части робота «обвязаны» обратными связями — фотоэлектрическими и электрическими датчиками. Датчики помогают следить, в каком положении находится каждый манипулятор.

ставители сильного пола не прочь поручить махание шваброй кому-нибудь другому, к примеру, роботам. Стоит ли удивляться, что первым механическим помощником человека стал робот-пылесос.

В 2002 году шведская компания ***Electrolux*** выбросила на рынок автоматического уборщика **Trilobite**, который умел ориентироваться в пространстве, преодолевать препятствия, подзаряжать батареи и, главное,

Этот малютка не отличается разумом, но зато старательно собирает пыль.

Никто не любит чистить борта корабля от ила. А робот занимается этим с удовольствием.

убирать пыль. Впоследствии аналогичные модели представили американская корпорация ***iRobot***, немецкая фирма ***Karcher***, британская компания ***Dyson*** и японская корпорация ***Hitachi***. Но хотя производители рекламируют свои пылесосы как «полностью автономные», без участия человека им не обойтись. Собирать грязь по углам и выбрасывать мешки с пылью роботы-пылесосы пока не умеют. Впрочем, инженеры обещают, что уже следующее поколение механических уборщиков сможет находить потерянные ключи, охранять дом, а добавочной «рукой» проводить «трехмерную чистку». Вот только появятся они на прилавках не раньше 2015—2020 годов.

Носильщики 21 века

Первым роботом-носильщиком стал **HRP** (**Humanoid Robotics Project**), разработанный японцами по заказу компании ***Kawada Industries*** в 2002 году. При росте около 160 сантиметров он может ходить по лестницам и поднимать до 10 килограммов тяжестей. В том же году американские инженеры создали робота **MyR2** — уменьшенную копию знаменитого **R2D2** из «Звездных войн». Несмотря на скромные размеры (рост всего 45 сантиметров), он может распознать 40 простых фраз и ответить чередой соловьиных трелей, изумленных присвистов и нахальных писков, а также принести своему хозяину банку пива, спеть пару песен и поиграть с ним в 6 игр.

Специалисты Института интеллектуальных машин и специальных роботов университета технологий Хельсинки отнеслись к делу куда

Роботизированная тележка для багажа облегчает жизнь швейцара.

серьезнее. Совместно с питерской фирмой ***Rover Company Ltd*** они разработали робота **WorkPartner**, который появился на прилавках уже зимой 2005 года, правда, не в России. Этот гибрид андроида и тележки на колесах может поднимать грузы весом до 10 килограммов, реагировать на голосовые команды и жесты хозяина, а также следовать за ним по пересеченной местности со скоростью бегуна — 12 километров в час. **Service Robot** от японской корпорации ***Fujitsu***, выпуск которого намечен на июнь 2006, научится носить тяжелые чемоданы, вызывать лифт и патрулировать коридоры.

Охранник на тонких ножках

В марте 2002 года японская корпорация ***Sanyo*** представила вниманию почтенной публики киберсобаку **T7S Type 2**. Вес «сторожа» 40 килограммов, рост 70 сантиметров, внешность — устрашающая (дабы отпугнуть непрошеных гостей, раз-

Maron-1: отважный охранник сфотографирует грабителя.

Орлы нервно курят в стороне

Даже простейший робот должен ориентироваться в пространстве. В этом ему помогают сенсоры. Они могут быть самой разной конструкции, от обычного выключателя на корпусе робота, который срабатывает, когда тот врезается в препятствие, до блоков видеокамер, которые позволяют определять расстояние до объектов и помогают электронному мозгу сформировать электронную карту местности.

Тип используемых сенсоров зависит от назначения робота. Чтобы контролировать качество машиностроительной продукции, требуются ультразвуковые датчики, а для перемещения в незнакомой среде нужны видеокамеры. Точность датчиков значительно выше человеческого восприятия. Например, робот, оснащенный чувствительным радаром, может разглядеть кирпич с космической орбиты.

работчики «надели» на робота шкуру динозавра). На людей киберсобака, правда, не бросается, а всего лишь передает изображение злоумышленников на мобильный телефон хозяина. Вскоре инженеры усовершенствовали свое творение. Собака, получившая имя **Banryu**, может распознавать запах гари и оповещать о пожаре.

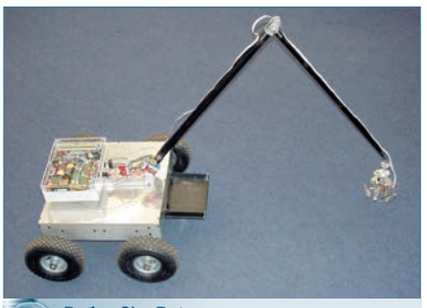
В октябре 2002 компания ***Fujitsu*** представила робота **Maron-1**, который способен не только обнаружить вора и позвонить в полицию, но и пользоваться электроприборами. Так, он умеет использовать по назначению телефон, обычный будильник или игрушку для ребенка.

Персональный робот **R100**, разработанный японцами из ***NEC*** в 2002, куда более совершенен. Он может распознавать лица и голоса знакомых людей, понимает порядка ста фраз, сам произносит около трехсот. С помощью микрофона определяет источник звука, поворачивает голову к собеседнику и следует за ним в течение разговора. Сенсоры на «голове» позволяют роботу чувствовать прикосновения хозяина, определять их характер (шлепок или поглаживание) и вести себя по настроению человека. Система на базе **Intel 486DX4-75** может при помощи специальных устройств включать и выключать свет, отопление, бытовую технику.

По пути объединения роботов и «персоналок» пошли и инженеры из молодой и перспективной компании ***Evolution Robotics***. Разработанный ими робот **ER1** — не что иное, как гибрид самодвижущейся стойки и ноутбука. Это существо умеет самостоятельно ориентироваться в пространстве, распознавать речь и лица членов семьи, фотографировать воришек и передавать их снимки через интернет в полицию, а также развлекать в отсутствие хозяев домашних животных. Собакам **ER1** может подавать команды, например, «Сидеть!», «Лежать!», «Голос!». Подозревая, что не каждый пес послушается говорящего металлического ящика, разработчики предусмотрели в нем систему стимулирования. За хорошее поведение **ER1** будет награждать собаку вкусной косточкой.

Роботы–убийцы

Инженеры-робототехники не забыли и о фермерах. Одним из лучших изобретений 2001 года журнал *Time* назвал робота для охоты на улиток — **SlugBot**, разработанного группой ученых и инженеров из университета Западной Англии в городе Бристоль. Метровая платформа с электродвигателем перемещается по садам с помощью глобальной спутниковой системы навигации (GPS). Обнаружив улитку, робот захватывает ее шарнирной рукой и отправляет в бак с химическим раствором. Метана, выделяемого в процессе разложения моллюсков, достаточно для выработки электроэнергии



Робот SlugBot не испытывает душевных терзаний, ловя улитку. Вина за ее гибель теперь на бездушной машине.

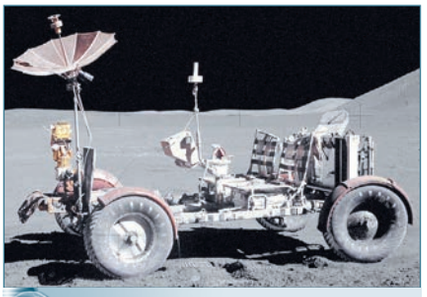
и зарядки аккумуляторов **SlugBot**. Оригинальным изобретением уже заинтересовались военные, которые планируют создать на его основе автономных роботов-разведчиков, действующих в тылу врага.

Летом 2004 года роботизацией сельского хозяйства озаботилось и ***NASA***. Инженеры из университета Огайо создали **Robotic Tomato Harvester**. Робот должен будет заниматься выращиванием и сбором помидоров во время экспедиции на Марс, поскольку у астронавтов просто не будет на это времени. «Томатный комбайн» найдет помидоры среди травы и листьев, отберет зрелые плоды и осторожно сорвет их механической рукой с четырьмя пальцами. Создатели работают над тем, чтобы научить робота собирать другие фрукты и овощи. Однако и без этого желание купить чудо техники уже выразили фермеры Флориды и Аризоны.

Разумеется, вышеперечисленными функциями способности роботов не исчерпываются. Эксперты ООН предрекают, что уже в 2010 году роботы будут не только мыть нам полы, подстригать газоны и защищать наши дома, но и помогать престарелым людям и инвалидам, посредством сложного интерактивного оборудования ухаживать за больными, обследовать трубопроводы и опасные для человека места, а также бороться с огнем и обезвреживать бомбы.

Терминатора не будет

С гуманоидными роботами, способными стать полноценными партнерами человека, придется подождать. Для начала надо создать систему искусственного интеллекта, по мощности и быстродействию аналогичную человеческому мозгу, и уместить ее в голову робота. Ведь даже



Луноход — типичный автономный робот.

Феномен AIBO

В мае 1999 в Японии и США в продаже появилась модель электрического пса **AIBO ERS-110** от корпорации ***Sony***. Собачка могла свободно двигаться, распознавала хозяина по голосу и в лицо, выполняла команды, могла играть с мячиком. Было продано около 5000 экземпляров этой версии.

Спустя некоторое время ERS-111 сменила на прилавках старую модель. По внешним признакам от «родителя» ее мог отличить только специалист, зато внутри были произведены большие изменения: тактовая частота процессора и объем встроенной памяти увеличились. Эта версия получила куда более широкое распространение — было продано 40000 штук. Было выпущено много других разновидностей кибернетических псов, однако на данный момент Sony официально отказалась от проекта, и теперь AIBO — это история.

Один из представителей **Sony AIBO** играет в мяч, танцует и поет.

простое хождение на двух ногах и ориентирование в пространстве требует колоссальных вычислительных способностей.

Сегодня подобная система может занять несколько комнат, и нет никакой гарантии, что по возможностям она приблизится к человеку — нам остаются только аналоги тараканов и лягушек. Принципиально новый подход надо искать и при создании опорно-двигательного аппарата робота. Пока что робототехники используют моторы и приводы, которые не могут обеспечить необходимую гибкость и свободу движений, свойственные человеку. Решить эту проблему можно только с помощью искусственных мышц, над разработкой которых бьются ведущие инженерные центры мира.

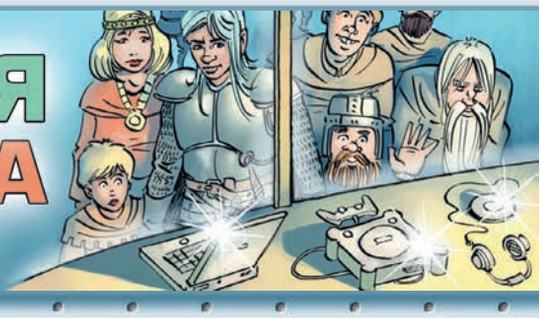
Однако благодаря узкой специализации роботы достигли высоких результатов в военной и космической отраслях. А современный заводской конвейер по сути представляет собой одного гигантского робота, который собирает автомобили или современную электронику.

Сегодня домашние роботы еще очень примитивны. Малейшее вмешательство в алгоритм их поведения приводит к ошибкам в работе. Они подобны черепахам, перевернутым на спину. Однако можно с уверенностью сказать, что пройдет еще 5—10 лет, и робот станет для нас таким же обычным явлением, как автомобиль.

ЖУКИ@MAIL.RU
http://zhuki.mail.ru
Самая ожидаемая игра года уже на Mail.ru!
Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!
Все подробности на http://zhuki.mail.ru
ТЕРРИТОРИЯ IT
@mail.ru

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА

summa@mirf.ru



Иван Нечесов

Microsoft Xbox 360 • Игровая приставка

Вы не поверите, норебята из ***Microsoft*** втиснули ввогнутый бело-серебристый корпус **Xbox 360** мощный 3,2-ГГц процессор IBM PowerPCстремя ядрами, видеопроцессор ATI Xenos, 512Мбайт памяти GDDR3 ивсе необходимые интерфейсы. Если вы не говорите на компьютерном языке, проще выразиться так: начинкой игровая консоль не уступает полноценному компьютеру.

На передней панели Xbox 360 расположены несколько кнопок идверца, закоторой скрывается пара USB-портов для геймпадов ивнешних накопителей информации. Приставку можно устанавливать как вертикально, так игоризонтально. Опознавательные надписи на передней панели оформлены ввиде выпуклых планок. Изначально все приставки оснащаются съемным 20-гигабайтным винчестером, нопри желании можно купить более вместительную модель.

Стандартный джойстик работает от одной батарейки типа AA.Накорпусе геймпада есть разъем для наушников, гнездо расширения ипорт USB, через который можно заряжать аккумуляторы.

Исходный набор игр включает всебя Call of Duty 2, Quake 4, Halo 2, Project Gotham 3 и Ghost Recon 3. Специально для любителей сетевых баталий предусмотрен сервис *Xbox Live*, которым можно пользоваться бесплатно или за деньги. Впервом случае владелец консоли не сможет играть по сети, зато скачает кучу дополнений киграм идемо-версии. Вовтором— дополнительно сможет играть спартнерами иобщаться ввидеочатах, используя веб-камеру.

Покупателю Xbox 360 предложат один из двух комплектов поставки: *Core* (приставка, набор кабелей, проводной джойстик) или *Premium Pack* (консоль, набор кабелей, беспроводной джойстик, 20-игабайтный винчестер, сменные панели, пульт дистанционного управления инаушники). Разница вцене комплектов ощутима. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Процессор: IBM PowerPCстремя ядрами, работающими на частоте 3,2ГГц каждое; объем кэш-памяти второго уровня— 1Мбайт
Графическая система: Видеочип ATI Xenoscрабочей частотой 500МГц и10Мбайт памяти на кристалле
Оперативная память: 512Мбайт GDDR3
Поддерживаемые форматы дисков: CD, CD-R/RW, DVD, DVD-R DL, DVD±R/RW
Винчестер: 20 Гбайт
Интерфейсы: Wi-Fi (802.11a/b/g), USB 2.0, Ethernet
Разъемы: 2 слота под карты памяти, 1 RJ-45, 3 USB 2.0
Поддерживаемые разрешения экрана: 480p, 480i, 720p, 1080i
Джойстики: До4 (проводные или беспроводные)
Размеры: 258x309x83 мм
Где купить: www.pristavki.ru
ЦЕНА: ***$550; $620***

Olympus μ-700 • Цифровой фотоаппарат

Olympus пополнила семейство цифровых фотокамер моделью **μ-700**. Аппарат оснащен 7-мегапиксельной матрицей, объективом свозможностью трехкратного оптического увеличения, ЖК-экраном сдиагональю 2,5 дюйма. Самые обычные технические характеристики цифровой мыльницы ценовой категории «до $300». Ноза скромными характеристиками скрывается возможность подводной съемки без использования специального кейса. mju-700 смело можно снимать во время проливного дождя ипесчаной бури— всепогодному корпусу не страшны вода ипесок.

Имеется набор сюжетных программ на все случаи жизни ивозможность ручной настройки. Особого внимания заслуживает режим Super Macro, который позволяет снимать маленькие объекты срасстояния до 8см. Фотоаппарат умеет записывать VGA-ролики, размер которых ограничивается только объемом памяти, свободно расширяемой при помощи карточек **xD Picture Card**. Качество? Так себе, не лучше, чем уостальных представителей mju-серии.

Изящность, хорошая оптика идостаточно большой дисплей придутся по душе начинающим фотографам ивособенности— любителям дайвинга. Отсутствие форматов RAW иTIFF, атакже далеко не лучшее качество видеороликов сводят на нет шансы μ-700 стать второй камерой профессионала. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Матрица: 1/2,3-дюймовая ПЗС; 7млн. эффективных пикселей
Объектив: Фокусное расстояние 37-111мм (в35-мм эквиваленте)
Дисплей: ЖК-экран сдиагональю 2,5 дюйма (разрешение 115000 пикселей)
Увеличение: 3x оптическое и5x цифровое
Светочувствительность: ISO Auto/64/100/200/400/800/1600
Диапазон выдержек: 4—1/1000 с
Максимальное разрешение фото: 3072x2304 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (15 кадров всекунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: xD Picture Card
Встроенная память: 19 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор LI-42B (740 мАч)
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 56x95x20 мм
Вес: 140г (саккумулятором икартой памяти)
Где купить: www.firstshop.ru
ЦЕНА: ***$270***

Sony DVP-NS52P • DVD-плеер

Новый DVD-плеер **Sony DVP-NS52P** понимает все распространенные ныне форматы: DVD, CD, SVCD, MP3, WMA, JPEG, MPEG-4. Инженеры ***Sony*** сжали корпус до бутербродных размеров и при этом смогли уместить в нем самую современную начинку. Механизм Precision Drive 3 обеспечивает быстрое, стабильное и точное воспроизведение дисков; есть поддержка эффекта объемного звучания при двухканальном воспроизведении. На задней панели плеера имеются все необходимые видеовыходы, кроме D-SUB.

Меню полностью русифицировано и логично организовано. Пульт удовлетворяет всем требованием эргономики и выглядит довольно симпатично — традиционно для Sony. С его помощью можно изменять резкость, яркость, контрастность и другие параметры изображения, а также создавать звуковые эффекты, поканально регулировать громкость и работать с жанровым эквалайзером. Потеряв пульт, владелец DVP-NS52P без кино не останется — на лицевой панели плеера продублированы все самые важные кнопки. И что характерно, цена аппарата находится в рамках корейских аналогов. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Поддерживаемые оптические носители: DVD, DVD±R, DVD±RW, CD-ROM, CD-R, CD-RW
Воспроизводимые форматы: DVD-Video, Audio CD, VCD, SVCD, MP3, WMA, JPEG, DivX, XviD
Видео ЦАП: 54 МГц / 12 бит
Аудио ЦАП: 192 КГц / 24 бит
ТВ-система: PAL, NTSC
Разъемы: RCA, Y/Pr/Pb, S-Video, SCART, коаксиальный и оптический цифровые аудиовыходы
Размеры: 238x430x43 мм
Вес: 1,9 кг
Где купить: www.megashop.ru
ЦЕНА: ***$118***

MPIO FY-700 • MP3-плеер

MPIO FY-700 интересен необычным дизайном: плеер выполнен в продолговатом тонком корпусе со специальным разъемом для крепежных карабинов, браслетов и лент. Идея использования нескольких крепежных приспособлений хороша: плеер можно носить и на шее, и на ремне, и на петельке брюк. Владелец такого устройства выделится не то что из толпы, а даже из узкого круга обладателей самого продвинутого портативного аудио.

На монохромном OLED-дисплее с белой подсветкой отображаются формат, битрейт и длительность композиции, название трека, тип текущих настроек эквалайзера и уровень заряда батареи. FY700 оснащен простеньким FM-тюнером с памятью на 20 радиостанций, возможностью автоматической и ручной настройки. Одной AAA-батарейки плееру хватает почти на 20 часов работы в режиме нон-стоп. Впрочем, этот показатель может изменяться в зависимости от качества источника питания — почти сутки без перерыва будет работать только правильно выбранный электронный «мизинчик».

В комплект поставки MPIO FY-700 входят: наушники с поролоновыми накладками, USB-шнур, диск с драйверами, руководство пользователя на русском языке и карабин. Крепежные браслеты и ленты предложат за дополнительную плату. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Дисплей: 4-строчный OLED-дисплей с разрешением 128x64
Объем памяти: 512 Мбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, ASF, WAV
Частотный диапазон: 20—20000 Гц
Отношение сигнал/шум: 90 дБ
Источник питания: Батарейка типа AAA
Время работы без подзарядки: 20 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 33x84x13 мм
Вес: 30 г (без батарейки)
Где купить: www.ultracomp.ru
ЦЕНА: ***$112***

Apple iMac Core Duo • Персональный компьютер

До недавнего времени ***Apple*** выпускала **iMac** только на процессорах G5. Но уже сегодня вовсю продаются «маки» на базе процессоров Core Duo. Intel-изированый iMac, так же, как и все остальные, представляет собой набор из системного блока, ЖК-монитора, клавиатуры и мышки.

Мощная начинка и удобная операционная система — вот главные козыри «мака». *Mac OS X 10.4 Tiger* — это уникальный организм. Он работает, как часы и, вкупе с набором программного обеспечения из комплекта поставки, избавляет владельца от необходимости в дополнительном софте. iTunes, iPhoto, iMovie HD, iDVD, iWeb и еще десяток i-вкусностей припасены для неискушенных пользователей и требовательных профи. Можно смотреть фильмы, слушать и создавать музыку, смотреть и редактировать фотографии. Что немаловажно, почти все «родные» программы, что называется, летают — работают быстро и без проблем.

В iMac встроена веб-камера iSight. Чтобы пообщаться в видеочате, достаточно подключиться к интернету, щелкнуть мышкой по ярлыку программы iChat — и вуаля. Мышка, кстати, пластиковая, красивая, подходит и правшам, и левшам. Правда, сперва можно подумать, что у нее вообще нет кнопок, — но одна все-таки есть, это сам корпус.

Отдельного упоминания заслуживает программное обеспечение Front Row, которое позволяет использовать ИК-пульт **Apple Remote** для управления музыкой, видео и слайд-шоу с расстояния до десяти метров. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Монитор: 20-дюймовый ЖК-дисплей с разрешением 1680x1050 точек (обзор: 170/170 градусов по горизонтали/вертикали, яркость: 280 кд/кв. м, контрастность: 800:1)
Процессор: Intel Core Duo с тактовой частотой 2,0 ГГц
Оперативная память: 512 Мбайт DDR2 (можно увеличить до 2 Гбайт)
Жесткий диск: 250 Гбайт, Serial ATA, 7200 оборотов в минуту
Видеокарта: ATI Radeon X1600 с 128 Мбайт GDDR3-памяти
Дисковод: Пишущий DVD-привод с поддержкой DVD+R DL, DVD±RW и CD-RW
Порты: 2 FireWire 400, 3 USB 2.0, 2 USB 1.1(на клавиатуре), DVI, VGA, S-video, Gigabit Ethernet, AirPort Extreme 54 Мбайт/с (Wi-Fi 802.11g), Bluetooth 2.0
Операционная система: Mac OS X 10.4 Tiger
Пульт ДУ: Apple Remote
Где купить: www.onlinetrade.ru
ЦЕНА: ***$2479***

Александр Горин

summa@mirf.ru

КИНОТЕАТР НА ДОМУ

ТЕСТИРОВАНИЕ АКУСТИКИ 5.1

200-300 «условных единиц». Что можно купить на эти деньги? И все, и ничего. Пару колонок класса Hi-Fi? Возможно, но придется пойти на компромиссы. Акустику стандарта 5.1? Можно — и здесь настоящее раздолье. На рынке представлено великое множество моделей в этой ценовой категории. И каждый производитель хочет выделиться — кто дополнительными функциями, кто необычным дизайном.

В нашем обзоре представлена акустика от ODEON, BBK, DVTech и SVEN. Наборы очень разные, но тем интереснее их было сравнить. К тестированию акустики мы подошли стандартным образом, оценивая ее субъективно и объективно. Чтобы составить общее впечатление, мы запустили фильм «**День независимости**», звуковая дорожка которого может нагрузить любую акустику, а также прослушивали музыку разных стилей, включая классическую и джаз. Также для тестов пользовались программой **RMAA 5.5**. С каждой колонки мы снимали амплитудно-частотную характеристику и уровни нелинейных искажений. Это позволило объективно оценить качество звучания.

ODEON AV-500

ODEON AV-500 — самый компактный вариант из всех протестированных моделей. Весь частотный диапазон обслуживает по два одинаковых динамика в каждой колонке, чьи маленькие диффузоры можно смещать относительно друг друга. Монтировать сателлиты можно как на стену, так и на алюминиевые подставки. Десятидюймовый НЧ-динамик увесистого сабвуфера уверенно качает воздух через фазоинвентор. Его мембрана закреплена на резиновом подвесе и заглушена круглой бумажной вставкой. В наличии полный набор стандартов, и все благодаря встроенному декодеру. Цифровой оптический и коаксиальный вход понадобятся для подключения к бытовому плееру, а пятиканальный и стереовход пригодятся для воспроизведения звука с устройств со встроенными декодерами.

Конструкция корпусов и усилителей на хорошем уровне. Все выходные сигналы обрабатываются фильтром высоких частот. Сабвуфер устанавливается на опоры динамиком вниз. Дисплей на сабвуфере отображает уровень громкости и определяет селектор входов. В качестве бонуса — FM-тюнер. Пульт ДУ удобен.

Оптимального согласования комплекта удается достичь при развороте динамиков под углами 45 градусов — они об-

У ODEON AV-500
направленность сателлитов можно регулировать.

ладают высокой направленностью и в горизонтальном поле ее можно компенсировать, а вот в вертикальном — нет. Сабвуфер надежно отрабатывает всплески баса, но теряется в деталях и звучит простовато. С настройками эквалайзера нужно быть аккуратным — легко испортить звук. Конструктивная идентичность сателлитов пошла на пользу — звуковое пространство ощущается однородным. Но порой хочется лучшего разрешения на высоких частотах. Если сделать звук погромче, в звучании появляются агрессивные нотки (будто сателлиты освобождаются от опеки хранящего невозмутимость сабвуфера).

Чувствительность для столь компактных колонок неплохая. АЧХ стабильна, но есть подъем в допустимых пределах. Он вызывает неестественную яркость звучания. Кому-то это нравится, кому-то нет. Высокая направленность позволяет уменьшить последствия высокочастотного дисбаланса за счет изменения ориентации колонок. Коэффициент нелинейных искажений на средних частотах мал. Нижняя граница сабвуфера оказалась глубокой, но в звуке присутствуют ощутимые искажения.

ODEON AV-500 — компактный комплект для небольших помещений. В поставку входит инструкция, антенна, ненарезанный кабель, комплект проводов для коммутации и пульт ДУ. Ориентировочная цена комплекта — 200 долларов.

Акустический словарик

Амплитудно-частотная характеристика (АЧХ) — параметр, позволяющий оценить достоверность звучания комплекта. На акустику подается сигнал одинаковой амплитуды во всем спектре частот. Отклонения амплитуды от эталона означают неравномерную чувствительность акустики в том или ином диапазоне. Неровная АЧХ может привести к искажению звуковой картины.

Аудиофильтр — микросхема, которая распределяет частоты (низкие, средние, высокие) для динамиков. Для твиттеров — высокие частоты, динамика — средние и низкие частоты, сабвуфера — низкие частоты. В каждой конкретной модели аудиофильтр может работать по-разному.

Гриль — декоративная защитная решетка. Устанавливается поверх динамиков.

Однополосная акустика — в колонке установлен один широкополосный динамик.

Двухполосная акустика — в колонке используются два динамика: один для высоких частот, другой для средних и низких.

Сабвуфер — специализированная колонка для воспроизведения низких частот.

Сателлиты — все остальные колонки.

Твиттер — динамик, воспроизводящий высокие частоты.

Фазоинвертор — труба, помещенная в корпус колонки. Сообщается с воздухом от задней стенки динамика, в результате при движении динамика назад энергия используется для создания дополнительного звукового давления.

MDF — древесно-волокнистый материал фибролит. Изготавливается путем сухого прессования древесной стружки при высокой температуре и давлении. По характеристикам превосходит натуральное дерево, стоит дешевле.

BBK MA-2000S

Самым крупным в тесте комплектом стал **BBK MA-2000S** — набор небольшой акустики классического типа. На всех сателлитах установлены хорошие высокочастотники с шелковыми мембранами и крупными магнитами. Корпуса сателлитов и сабвуфера выполнены из толстых плит MDF. Вот только куда ставить фронтальную пару, решить сложно. С одной стороны, она напоминает напольную акустику, но размеры все-таки малы, потому придется подыскать подставки. Сравнительно легкий сабвуфер оснащен 165-мм динамиком с фазоинверторным портом на передней панели.

Коммутация набора традиционна, для обработки звука используется внешний декодер. Он подключается к сабвуферу аналоговым многоконтактным проводом. Внутри скрываются FM-тюнер, блок декодера и приемник для пульта ДУ. Для связи с другими источниками есть цифровой оптический и коаксиальный вход, аналоговый 5.1-вход и стереовход.

BBK MA-2000S —
хорош и в музыке, и кино.

Слитность звучания достигается легко. Сателлиты удачно «прирастают» к сабвуферу — сказывается схожая конструкция, несмотря на разные размеры. Однако даже при небольшом уровне громкости в звуке чувствуется перевес в низкие частоты. Для музыки это плохо, но этот эффект легко исправить регулировками, а в кино много баса не бывает. Эффектно работает сабвуфер, легко отрабатывая большинство низкочастотных «задумок». Для согласования комплекта уровень сигнала центрального канала лучше приподнять, иначе панорама получается размытой и блеклой в центре.

Фронтальные и центральная колонки обладают сравнительно невысокой чувствительностью. АЧХ не имеет ярко выраженных пиков и провалов, но есть плавные прогибы, устранить которые можно с помощью эквалайзера. Нелинейные искажения сателлитов умеренные. С учетом сравнительно невысокой чувствительности и необходимости поканальных регулировок удачной оказывается мощность усилителя — 50 Вт на канал в самый раз. Комплект **BBK MA-2000S** способен озвучить даже большие пространства.

В коробке, кроме акустики, вы найдете пульт ДУ, комплект соединительных кабелей, внешний ресивер и инструкцию. Ориентировочная цена — 230 долларов.

DVTech AA 1660

DVTech AA 1660 состоит из сабвуфера и пяти одинаковых сателлитов. Вариантов расцветки целых три: серебристый, серебристый с черным и под дерево с черным. Комплект выглядит солидно: качественные диффузоры, твиттеры с большими магнитами и магнитной экранировкой, добротные корпуса. Сабвуфер очень большой, диффузором направлен в пол, фазоинвертор выходит на переднюю панель. На лицевой панели установлен большой информативный дисплей. Управление с пульта ДУ интуитивно понятное, приятным сюрпризом стало наличие на нем дублирующего экрана.

DVTech AA 1660 — просто создан для кино.

Басовитость **DVTech AA 1660** бьет все рекорды. Поистине, этот сабвуфер заставляет падать со стола предметы и бабахает так, что даже при невысокой громкости к нам сбежались сотрудники из дальних комнат офиса. При этом мощность сабвуфера составляет 130 Вт, что, в принципе, немного.

Сателлиты хороши, некоторые стерео-произведения они могут играть и без сабвуфера, но, естественно, придется использовать другой усилитель. Кажется, им не страшны никакие перепады амплитуды. Потом становится понятно, что свою толику в басовую картину вносят именно они. Совместные усилия колонок и сабвуфера зачастую приводят к перебору басов. Такой бас не мог не «оставить следов». Мы отметили неравномерность АЧХ системы: ниже 250 Гц наблюдается повышение чувствительности, что обуславливает заметный на слух приоритет верхнего баса. Нижняя граница сабвуфера — самая глубокая в тесте. У сателлитов в средних частотах наблюдаются нелинейные искажения.

Из **DVTech AA 1660** получится «боевой» театр в просторном помещении, использовать такой сабвуфер в маленькой комнате не рекомендуем. Комплект поставки стандартный: акустика, инструкция, соединительные провода и пульт ДУ. Ориентировочная цена — 240 долларов.

SVEN HA–1410

Акустика **SVEN HA-1410** выполнена в классическом «полочном» стиле. Колонки можно поставить на полку или на стойки — будут смотреться отлично. Качество отделки корпусов на высоте. Традиционная двухполосная схема сателлитов с фильтрами второго порядка — признак хорошего качества. Колпачки среднечастотных динамиков пулевидные. Возможности подключения у сабвуфера стандартные: три стереовхода и вход 5.1. В основании корпуса находятся шипы; чтобы не повредить паркет, нужно установить на них резиновые шайбы. Управление производится только с пульта ДУ. Он удобный и компактный.

SVEN HA-1410 порадовал качеством звучания и «всеядностью».

Глубина низких частот, до которой добирается небольшая центральная колонка, поражает и слух, и воображение. По этому параметру комплекту нет равных в нашем тесте, правда, звучание у него немного прохладное. Четкость речи совмещается с некоторым выделением согласных звуков. К счастью, тональные разногласия в переднем секторе не приводят к деформациям панорамы. Некоторые трудности возникают при настройке сабвуфера — здесь нужно быть аккуратным. На повышенных уровнях громкости снижается качество передачи нижней части звукового спектра, но это нас не удивило. Отметим высокую музыкальность комплекта, обусловленную не только нейтральным балансом, но и хорошей динамикой.

АЧХ **SVEN HA-1410** — одна из самых стабильных в тесте. АЧХ центра на всем протяжении частотного диапазона плавно поднимается вверх, нижняя граница дотягивает до самого глубокого баса — феноменальный результат для сателлита. Уровень нелинейных искажений у фронтов низкий, у центра, наоборот повышен.

Комплект лучше выбирать для небольших комнат и не выводить ручку громкости на максимум. Помимо самой акустики, сюда выходят провода, пульт ДУ, инструкция. Ориентировочная цена — 280 долларов.

Посчитаем цыплят

Комплекты продемонстрировали достойное звучание. Основные недостатки этих систем можно корректно устранить с помощью эквалайзера. Из всех моделей нашего обзора по качеству звучания вперед вырвался **SVEN HA-1410**. В нем не экономили на конструкции: все нужные фильтры стоят, отделка акустического оформления качественная, использованы добротные динамики. Хорошее впечатление оставила система **BBK MA-2000S**. Она оснащена значительно лучше предыдущей модели при меньшей цене — есть FM-тюнер и внешний ресивер — но проигрывает в качестве звука.

Комплект **DVTech AA 1660** порадует любителей зубодробительного кино. Смотреть, как рушатся скалы, разламываются тектонические плиты и стреляют крупнокалиберные пулеметы, на нем одно удовольствие, но он создан только для кино. Комплект **ODEON AV-500** стоит недорого и очень компактный. Честно говоря, мы не ожидали от него столь хороших результатов. Именно благодаря возможности настраивать направленность звучания от него легко получить максимум отдачи.

Благодарим следующие компании:
- *компанию **BBK** (**www.bbk.ru**) — BBK MA-2000S;*
- *компанию **DVTech** (**www.dvtech.ru**) — DVTech AA 1660;*
- *компанию **SVEN** (**www.ave.ru**) — SVEN HA-1410;*
- *компанию **Shinco Electronics Group Co.** (**www.odeon.ru**) — ODEON AV-500.*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ТЕЛЕВИЗОРОВ

Название	Мощность (Вт)		Размеры (мм)		Вес (кг)	Цена ($)
	Сателлитов	Сабвуфера	Сателлитов (Фронт/Центр/Тыл)	Сабвуфера		
ODEON AV-500	28	90	154x100x80/ 154x100x80/ 154x100x80	350x257x410	15	200
BBK MA-2000S	50	80	150x215x560/ 350x146x150/ 154x147x253	185x355x400	33	230
DVTech AA 1660	40	130	148x217x138/ 148x217x138/ 148x217x138	175x275x280	34	240
SVEN HA-1410	35	120	280x155x200/ 280x155x200/ 155x430x200	311x475x350	40	280

Алексей Талан

Филип Дик собственной персоной

Инженерами компании ***Hanson Robotics*** воплощена необычная идея — сделать полноценного, с учетом современных технических возможностей, робота-андроида с внешностью Филипа Дика. Произведения этого культового писателя легли в основу фильмов, ставших шедеврами кинофантастики, — «Бегущий по лезвию бритвы», «Вспомнить все», «Особое мнение».

Машина выглядит почти как писатель и официально называется «трехмерный портрет» Филипа К. Дика. В создании робота приняли участие друг фантаста Пол Уильямс и ученые нескольких американских университетов.

Андроид выполнен по последнему слову техники. Основная ставка сделана на интеллект: железный Филип Дик может различать собеседников по лицам, голосу, манере поведения и жестам. В беседе робот цитирует книги своего прототипа, старается вести себя как живой человек, и даже использует мимику. Механическое воплощение писателя находится в специальной комнате, обставленной в стиле семидесятых, где сидит на диване, закинув ногу на ногу.

В начале января при перевозке робот пропал. Ученые полагают, что в скором времени он всплывет на одном из подпольных аукционов. Если вернуть пропажу не удастся, инженеры готовы создать новую версию «Филипа Дика».

Аниме-робот

Центр прикладной науки и технологии совместно с ***Kawada Industries*** в рамках программы *Humanoid Robotics Project* представили робота **HRP-2 Promet**. Футуристический внешний вид робота создал известный в Японии художник аниме Ютака Изубичи.

HRP-2 Promet — гуманоидный робот ростом 154 сантиметра и весом 58 килограммов. Машина обладает аж 30 степенями свободы. Отличает Promet от других подобных роботов способность не только ходить по неровным поверхностям, но и самостоятельно подниматься после падения почти из любых положений.

На этом достоинства разработки не заканчиваются. Инженеры продемонстрировали, как Promet переносит длинный лист пластика совместно с человеком. Каждая конечность работа может поднимать груз весом до 2 килограммов, а передвигается механический человек со скоростью до 2 км/ч.

Mechwarrior на прогулке

Ученые США разработали для своей армии двадцатитонный автономный робот-танк **Stryker**. Прототип робота уже прошел первые испытания. Он может разгоняться до 25 км/ч и самостоятельно следовать за обычным танком. Установленные датчики позволяют машине обходить препятствия и выбирать оптимальный маршрут. Преимущество разработки — система коммуникации, которая не требует спутниковой системы для обмена данными с центром. Всю необходимую информацию танк получает по радиосвязи от ведущей машины.

Применять новинку станут для снабжения армии. Автономный Stryker сможет без риска для человеческой жизни доставить боеприпасы и провизию подразделению в горячей точке.

Алексей Талан

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

summa@mirf.ru

simulacra.ru

На сайте «**Симуляция**» просто и понятно рассказывается, что же такое киберпанк. В разделах собраны отличные подборки статей, описания книг и фильмов, биографии известных писателей. Информация подана просто, читаются материалы легко. Стоит отметить заметку к фильму «Матрица». В этой статье упоминается книжка, где Нео прятал свои диски. Оказывается, братья Вачовски использовали в качестве тайника роман француза Жана Бодрийяра Simulacra & Simulation. Обращает на себя внимание и ярая нелюбовь создателя сайта к Сергею Лукьяненко — впрочем, причин такого отношения не объясняется.

Кроме всего вышеперечисленного, на страничке размещена книга «Симуляция» автора Dr. Vo. Согласно описанию, это захватывающий философский боевик с интерактивным цитатником. В целом, сайт можно смело рекомендовать как тем, кто только собирается начать знакомство с киберпанком, так и тем, кто в теме уже «всерьез и надолго».

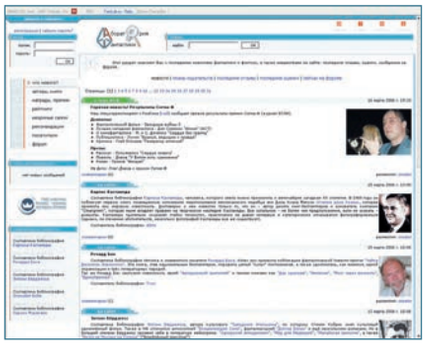
smugglers.h10.ru

Сайт «**Звездные войны: Контрабандисты**» станет подарком для всех любителей «Звездных войн». Оформление портала очень симпатичное, атмосфера захватывает с первых минут, и покидать волшебный мир, в который погрузился, совершенно не хочется.

Здесь аккуратно разложена по полочкам разнообразная информация о мире космической саги. Можно посмотреть галерею планет галактики, узнать о проживающих на них расах, правительствах, предприятиях, организациях и прочесть свежие новости о работе над проектами мира Звездных войн. Это как официальные игры, комиксы, книжки, так и творчество фанатов.

Но основное внимание на сайте уделено контрабандистам. Наличествует внушительный список галактических авантюристов с полной биографической справкой и фотографией каждого. Обращают на себя внимание подразделы «корабли» и «вооружение», в которых рассказано о звездолетах и арсенале преступников.

fantlab.ru



Все люди разные, и вкусы у них тоже разные. Например, если ваш друг обожает фэнтези, а вам по вкусу только научная фантастика, вы ведь не будете при выборе книги спрашивать его совета? Нет. А если ваш друг и вы — как две капли воды? Тогда есть смысл поинтересоваться, что понравилось ему. А теперь представьте, что таких людей не один, а около ста. Теперь понимаете?

Сайт «**Лаборатория фантастики**» призван объединять близких по духу людей, используя современные интернет-технологии. Выбирая среди отзывов читателей, используя систему рейтингов и методы корреляции, можно с большей долей вероятности найти то произведение, которое гарантированно придется вам по душе. На сайте действует форум, который также помогает в выборе и просто служит местом для общения.

Кроме того, сайт выполняет информационную функцию. Здесь появляются обзоры новинок, библиографии и многое другое, что может заинтересовать любителя фантастики.

oldsf.ru

Кого из отечественных фантастов-классиков вы можете вспомнить навскидку? Если список ограничивается братьями Стругацкими и Алексеем Толстым, вам будет нелишним заглянуть на страничку «**Старая фантастика**». Отдельные мини-сайты посвящены таким писателям, как Владимир Савченко, Владлен Бахнов, Игорь Росоховатский, Илья Варшавский, Вадим Шефнер... Здесь вы не только найдете информацию об этих многими забытых фантастах, но и их тексты — чаще всего это единственный способ их прочитать. Кроме того, к услугам посетителей разделы «Старая гвардия», «Забытые имена», «Ближний прицел», «Фантастический детектив», «Мастера зарубежной фантастики», «Предтечи», «Стол находок». Отдельно опубликованы тексты из популярных когда-то серий сборников «На суше и на море» и «Альманах научной фантастики». Сайт непрерывно пополняется новыми текстами, причем участником проекта может стать любой. Самое время порыться в библиотеке, оставшейся от бабушек и дедушек — вдруг вы найдете неизвестный еще образчик советской или даже досоветской фантастики.

ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ, ЮМОР, КОНКУРСЫ И ПОЧТА

Читальный зал: *ОТНЮДЬ!* 142

Первый контакт! Заготовлены торжественные слова, транслитератор включен в режиме записи, но... что это? Читайте новый рассказ **Олега Овчинникова**, прекрасный образчик социальной фантастики — и узнаете, что не вовремя снятые с предохранителей бластеры — не единственная причина, которая может помешать договориться.

Читальный зал: *КРИВЫЕ КРЫЛЬЯ* 148

Размеренная жизнь одинокого гнома разрушена в одно мгновение: на его дом в самом прямом смысле этого слова сваливается эфироплан. Читайте остросюжетное технофэнтези от киевлянина **Ильи Новака** — первый взгляд на вселенную компьютерной игры «Герои уничтоженных империй».

Комната смеха: *ГАРРИ ПОТТЕР И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ* 152

«Как нужно ухаживать за метлой?» — «У вас странные вкусы, но попробуйте сначала подарить ей цветы...»

Комикс: *БИТВА ЗА ГАЛАКТИКУ* 153

Конкурсная площадка:
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА 154

Конкурсная площадка:
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КРОССВОРД 156

Почтовая станция: *БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ* 157

Общение с редакцией «МФ» продолжается. В этом выпуске: про черную икру, дух вселенной, книжную серию «МФ» и загадочное будущее «Почтовой станции».

Олег Овчинников

Иллюстрации Елены Беспаловой

ОТНЮДЬ!

— Ы-ы-ы-ы-ы-ы!

Бледный космодесантник Редуард Кинг обернулся на голос и не поверил собственной удаче. В пяти шагах от него прямо в придорожной пыли сидел лингуампир и явно хотел общаться.

— Ы-ы-ы-ы! — повторил он и потыкал большим пальцем в середину лицевой повязки.

Редуард поспешно сошел с дороги.

— Пить? — спросил он и с запозданием отметил, что от волнения забыл включить транслитератор. Впрочем, необходимости в переводе не возникло.

— Пить, пить! — отозвался лингуампир на чистейшем русском, даже без акцента, и для пущей убедительности немного покивал головой.

— Держи! — Редуард отстегнул болтавшуюся на поясе фляжку с водой и протянул лингуампиру.

Пока тот утолял жажду, Редуард еще раз поздравил себя с неожиданной удачей и мысленно потер руки. Сделать то же самое физически он не рискнул: установление первого контакта — процедура весьма тонкая и ответственная, любой неосторожный жест или не к месту сказанное слово может свести на нет результаты всех предыдущих усилий.

И все-таки — какая удача! Пользуясь тем, что инопланетянин в данный момент не смотрит на него, Редуард позволил себе улыбнуться.

●●●

Эта планета, четвертая в системе теты Квадриги, пока не имела официального названия. Редуард Кинг про себя окрестил ее Редуардой — не из честолюбия, просто... надо же ее как-то называть. Все разумное население планеты состояло из представителей двух рас, мало похожих друг на друга. В теорию о существовании у них общего биологического предка верилось с трудом.

Первая раса — шекери, забавные коротышки-гуманоиды, доверчивые и добродушные — они легко пошли на контакт. Открытые лица этих милых человечков украшали рудиментарные хоботки, отчего их речь даже в исполнении транслитератора звучала немного гундосо. Шекери вели примитивный образ жизни, имели домашний скот и хозяйство, пытались обрабатывать металлы, но все эти занятия им быстро наскучивали, и уже к середине дня вся взрослая часть населения разбредалась по многочисленным питейным заведениям, а Редуард Кинг спешил уменьшить громкость звука в наушниках, чтобы не оглохнуть от доносящихся со всей окрестности запевок: «Раз глоток и дуа глоток — подстауляй свой хоботок!..».

Словом, налицо обширнейшее, можно сказать непаханое поле для деятельности — казалось бы, вызывай представителей из Комиссии по Установлению Взаимоотношений и передавай им инициативу, но... была в этом деле одна маленькая юридическая тонкость. Согласно Кодексу о межпланетных отношениях, представительство КУВ можно было размещать на планете лишь после того, как все разумные расы, ее населяющие, недвусмысленно дадут знать о своем согласии. *Все* разумные расы. То есть обе.

Представителями второй разумной расы на Редуарде были лингуампиры — так их называли шекери, при этом на лицах коротышек неизменно появлялось несвойственное им озабоченное выражение. В лингуампирах было больше человеческого, чем в шекери. Нормальный рост, обычной формы глаза и по пять пальцев на каждой руке. Получить более подробное представление об их внешности было затруднительно, так как все лингуампиры носили длинные черные балахоны с капюшонами, опущенными до глаз, а нижнюю часть лица прятали под белыми повязками.

Кто такие лингуампиры и чем они живут — попытки найти ответы на эти вопросы у шекери натыкались на стойкое непонимание. Сами же лингуампиры предпочитали хранить полное молчание, никак не реагировали на присутствие Редуарда, не отвечали на его приветствия, попросту говоря, игнорировали его. Безучастные к окружающему миру, лингуампиры просто сидели на земле и сосредоточенно молчали. Застать их за иным занятием Редуарду не удалось ни разу.

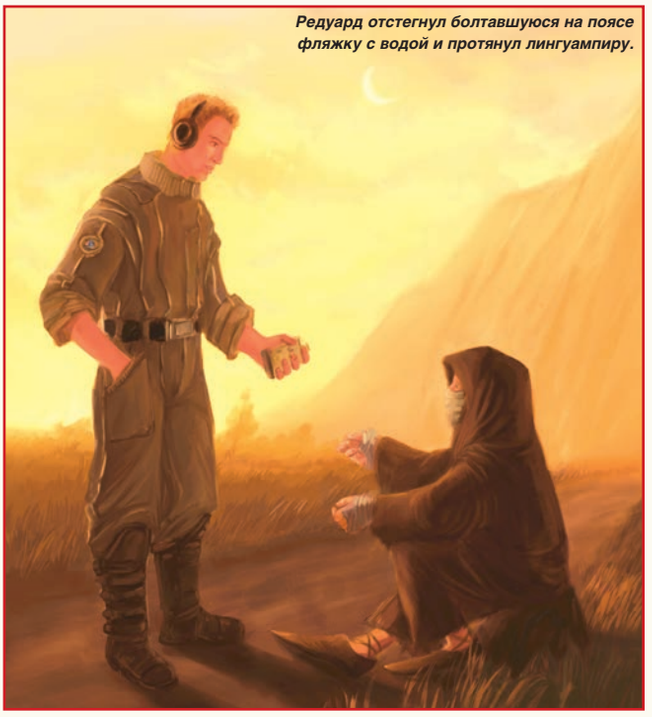
На фоне подобной необщительности лингуампиров особенно странно звучали предостережения, неоднократно слышанные от шекери: «На уашем месте, добрый Редуард, мы бы не рискнули разгоуариуать с ними».

Космодесантник настолько привык к неподвижным черным силуэтам, восседающим у обочины дороги, что начал воспринимать их как часть окружающего пейзажа. Однако в глубине души никогда не оставлял надежды... И, как оказалось, не зря!

●●●

— Оставь себе, — разрешил Редуард Кинг, когда инопланетянин протянул ему опустевшую фляжку.

Фляжка немедленно исчезла в складках черного балахона. Редуард помедлил, освежая в памяти соответствующие страницы учебника по контактологии, и начал со стандартного приветствия:



Редуард отстегнул болтавшуюся на поясе фляжку с водой и протянул лингуампиру.

— Здравствуй! Я прилетел издалека. Ты мог видеть корабль, который доставил меня. Тот, который за лесом.

— Я... видеть корабль за лесом, — медленно произнес лингуампир. — Ты прилетел издалека.

— Меня зовут Редуард Кинг. Можно просто Редуард. А как... эээ... именуют тебя?

— Меня именуют... — инопланетянин задумался. — Меня зовут «тот, который»...

Редуард выдержал вежливую паузу, ожидал продолжения. Его собеседник истолковал молчание Редуарда по-своему. Он громко вздохнул и добавил:

— Можно просто «тот».

«Ничего себе имечко!» — подумал Редуард, с трудом сохраняя внешнюю невозмутимость.

— Моя родная планета... — Редуард поднял глаза к небу, но тут же зажмурил их от нестерпимого солнечного света. Середина дня — не лучшее время для экскурса в астрономию. — Мы называем ее Земля.

— Земля?.. — Глаза лингуампира недоверчиво сощурились. Он зачерпнул пригоршню пыли, просеял ее между пальцами и повторил: — Земля?

— Да, а люди, что ее населяют — земляне.

— Моя планета, — лингуампир простер руку в широком жесте. — Моя земля. — Он похлопал ладонью в пыли рядом с собой, как бы приглашая землянина присесть. Редуард, не раздумывая, воспользовался приглашением. Как любили повторять его более опытные коллеги по академии — «Будучи на Алеуаоченгихванге, поступай, как... скажут».

— Ответь мне, лингуампиры... эээ... хотел сказать, так вас называли шекери... так вот, лингуампиры не испытывают какого-либо предубеждения в отношении землян?

— Ты сказать, земляне хотел населяют моя планета? — настороженно спросил инопланетянин.

— Ни в коем случае! — горячо возразил Редуард. — Мы, люди, никогда не посягаем на территории, заселенные представителями разумных рас.

— Лингуампиры мог оставь планета себе?

Редуард в очередной раз поразился, насколько легко инопланетянину дается земное произношение. А вот грамматика пока хромает. Ну да лиха беда начало!

— Конечно!

Тот Который, немного подумав, ответил:

— В... эээ... тот случае, лингуампиры не испытывают предубеждения в отношении землян.

Редуард Кинг не был до конца уверен, что поступает правильно, однако не смог удержаться от вопроса:

— Почему же тогда вы раньше отказывались от общения со мной?

— Раньше... Мы просто испытывают тебя.

— Испытывали?

— Да, испытывали.

Что ж... Этого и следовало ожидать. Естественное недоверие к незнакомцу.

— Надеюсь, испытания завершились успешно?

— Успешно... Так сказать шекери.

Ну конечно! Милые маленькие человечки стали посредниками между землянами и лингуампирами. О которых, кстати, еще ничего пока не известно.

— Где вы живете? — спросил Редуард и не увидел понимания в глазах собеседника. Тогда он повторил, тщательно подбирая слова: — Где то место, куда вы отправляетесь, когда вам надоедает сидеть у дороги? Вон селение... — название смешных получеловечков-полуслоников неожиданно выскочило у него из головы. На ум приходило только полузабытое «муми-тролли», но последние были, скорее, полубегемотиками, — ...ваших соседей, их хижины. А где ваши дома?

Об авторе

Оренбуржец Олег Овчинников, выпускник факультета вычислительной математики и кибернетики МГУ, опубликовал свой первый фантастический рассказ в 1998 году. С тех пор его произведения печатались в журналах самой разной тематики и направленности, входили в сборники «Фантастика», «Русская фантастика», «Перпендикулярный мир», «Новые легенды». В прошлом году вышла первая авторская книга Овчинникова, в которую вошли повесть «Семь грехов» и несколько рассказов. В своем творчестве писатель тяготеет к социальной фантастике, предпочитая ставить персонажей в необычные, а то и просто невообразимые для рядового человека обстоятельства.

— А!.. Не хижины, не дома... — лингуампир изобразил руками что-то очень большое.

— Больше? Большое строение? Может быть, замок?

— Да, замок!

— И где же он? — Редуард огляделся, прикидывая, где в окрестностях смог бы спрятаться замок. — Разве что его заслоняют вон те горы...

— Замок заслоняют горы, — подтвердил Тот Который. — Моя родная замок!

— То, что вы согласились пойти на контакт со мной, — значит ли это, что вы готовы к установлению отношений со всеми людьми? Установлению и их дальнейшему...

— У селение? — подсказал лингуампир.

— Если угодно, усилению. Развитию.

— Это не так просто... — Тот Который повторно вздохнул. — Лингуампиры не... — он замялся, — со всеми?

— Совсем! — догадался Редуард.

— Да, не совсем готовы.

— Вы считаете, нам необходимо сначала узнать друг друга получше? — с надеждой спросил землянин.

Тот Который кивнул.

— Узнать получше. Друг друга...

За последующие два часа Редуарду удалось узнать о лингуампирах больше, чем за все время пребывания на планете. И даже едва ли не больше, чем ему самому хотелось. Стоило Тому Которому преодолеть естественный в данной ситуации языковой барьер, как он сделался на редкость словоохотливым собеседником. Если не сказать болтливым. По его словам, лингуампиры занимались земледелием, скотоводством, спортом, производством, торговлей, интеллектуальными играми, науками... и вообще всем, о чем только догадался спросить землянин.

— Как насчет медицины? — задавал очередной вопрос Редуард.

— Медицины? — Тот Который задумчиво хмурил брови.

— Ну-у... Умеете ли вы готовить лекарства, лечить болезни, делать операции... может быть, даже продлевать срок жизни?

— А!.. — облегченно вздыхал лингуампир. — Насчет медицины хорошо. Мы умеем готовить любые лекарства и лечим ими любые болезни, мы делаем операции, но крайне редко. Операции мало кому доставляют удовольствие. Мы умеем продлевать срок жизни практически до...

— Бесконечности?

— И даже дольше!

У Редуарда захватывало дух от осознания масштабов открывающихся перед человечеством перспектив. Нужно ли уточнять, что немалое место в этих перспективах отводилось некоему скромному космодесантнику, рядовому представителю Комиссии по Космическим Контактам? Едва справившись с волнением, Редуард отваживался на следующий шаг.

— Как с искусством? — осторожно осведомлялся он.

— С искусством? — переспрашивал инопланетянин.

●●●

Когда Редуард полностью исчерпал запас вопросов, настал черед Того Которого утолять информационный голод. Впрочем, его стремление узнать как можно больше о жизни землян скорее походило на жажду. В самом деле, с той же жадностью, с какой инопланетянин недавно глотал воду из фляжки, он спешил узнать о землянах все. Причем, похоже, все подряд. Его в равной степени интересовали и формулировка закона Ньютона-Лейбница в интерпретации Тихонова-Колмогорова, и расписание остановок стратолайнера на пути от Меркурия к Ганимеду, и типовой набор космических баек про тяготы жизни в невесомости, и теория о происхождении видов и родов войск, и тексты популярных песен, и содержание книжек, которые Редуард прочел еще в детстве и смог припомнить сейчас. Нет, серьезно — когда Редуард после долгих уговоров принялся цитировать школьный букварь и дошел до сакраментального «Макс летит на Марс. Валера — на Венеру», его благодарный слушатель выглядел растроганным до слез. «Валера — на Венеру», — завороженно повторил он, закатывая глаза.

Когда, наконец, и его любопытство было удовлетворено, по крайней мере, в первом приближении, Редуард решил перейти к официальной части переговоров. Он, наконец, запустил транслитератор, причем в режиме записи. Недвусмысленное согласие хорошо лишь в том случае, если от него не так-то просто потом отказаться...

Специалист по контактам был полон решимости. Немного смущал его тот факт, что он вдруг ни с того ни с сего забыл местоимение, служащее для самоидентификации. Какое-то до неприличия простое слово, что-то вроде «э» или «ю»... нет, не вспоминается!

Но разве это могло стать для Редуарда помехой в столь ответственный момент?

— Редуард Кинг хочет... — Говорить о себе в третьем лице было непривычно. Присутствовало в этом что-то от обычаев древних индейцев. — Хочет от имени всех людей обратиться ко всему вашему народу.

«Чересчур пафосно, — отметил про себя Редуард. — Определенно, белое орлиное перо стало бы неплохим украшением для моего гермошлема».

— Редуард Кинг может обратиться к нам, — разрешил Тот Который. — Мы с большим интересом выслушаем предложение людей.

— Т... т...

Метеором средь чистого космоса стало для Редуард новое неожиданное открытие — он не знает, как обратиться к своему собеседнику! Из памяти куда-то дружно улетучились и соответствующее личное местоимение, и имя, которым во время знакомства представился... представился... Мать-Земля, как же он представился?!

Тем не менее, Редуард сумел выдавить из себя:

— Твоя... уполномочен говорить весь свой народ?

Нет, орлиное перо, пожалуй, останется невостребованным. От последней фразы Редуарда веяло уже не прерией, но тундрой. Вдобавок он умудрился «запамятовать» практически все предлоги и прочие служебные слова, отчего речь его стала напоминать текст срочной космограммы.

— Вполне, — Тот Который, казалось, не обратил ни малейшего внимание на замешательство Редуарда. — Как я понимаю, ты собираешься предложить моему народу заключить соглашение о сотрудничестве с землянами?

Редуард всем своим видом изобразил молчаливую признательность.

— Что ж, в таком случае меня интересует, какую пользу смогут извлечь для себя лингуампиры из этого соглашения.

— Ну-у...

Редуард прекрасно знал, *что* именно он должен сейчас сказать, но совершенно не представлял себе, *как* это сделать! Еще ни разу в жизни ему не было так мучительно трудно подбирать слова. Все обрушившиеся на него языковые проблемы Редуард списывал на жару. Местное солнце — раскаленный белый диск — пекло немилосердно.

Чем еще, кроме легкого солнечного удара, можно объяснить внезапный возврат Редуарда к своим древним словесным корням?

— Выгодам сим несть числа, — молвил он. — Тяжко снискать пользительнее.

— Пользительнее? — усмехнулся Тот Который. — А под «выгодами», которым, якобы, «несть числа», ты, должно быть, понимаешь торговлю, обмен знаниями, подключение к общей информационной сети... Я не слишком тяжко излагаю?

Редуард послушно кивнул, с ужасом осознавая, что — вероятно, именно от этого неосторожного кивка — напрочь забыл даже жалкие крохи старорусского.

Переговоры затянулись до позднего вечера. Не столько по причине несговорчивости сторон, сколько из-за фатального косноязычия, которое так не вовремя подкосило Редуарда...

Случайно оказавшийся поблизости детеныш шекери, который пришел в рощицу по вечерней росе, чтобы насобирать себе лукошко сочных ягод на завтрак, стал невольным свидетелем разговора. Услышав незнакомые голоса, маленький шекери добродушно улыбнулся и побрел в сторону дороги. Но стоило ему приблизиться к ней настолько, что сквозь ветви деревьев стало видно фигуру говорящего, как улыбка сползла с его лица, а маленькие глазки округлились от ужаса. Обеими лапками шекери ухватил себя за хоботок, сдерживая рвущийся наружу крик, а уже через мгновение исчез, как будто испарился. Лишь брошенное лукошко да пригоршня рассыпавшихся ягод отмечали то место, где он только что стоял.

●●●

Что-то было не так. Нет, не что-то — все было не так!

Редуард Кинг понимал это интуитивно, так как для логического мышления у него просто не осталось слов.

Решительно все шло не так, как должно бы, и очень странно, что Тот Который этого совсем не замечал.

— В свете всего вышесказанного, — говорил он, все больше воодушевляясь от звука собственного голоса, — совершенно очевидной становится необходимость создания обобщенного эпоса, который послужил бы связующим звеном между нашими двумя расами не только в будущем, но и в прошлом.

«*Что со мной стряслось*? — пытался думать Редуард. — *Почему я все забываю?*».

— Проиллюстрируем на простом примере, — продолжал Тот Который. — В легендах и мифах, доставшихся нам по наследству от древних поколений лингуампиров, неоднократно фигурировала безжизненная планета-прародительница под названием... эээ... Впрочем, не суть важно. Безжизненной она, разумеется, оставалась лишь до тех пор, пока не стала прародительницей. Так вот...

«*Вот этот... как его... например, он-то все помнит! Каждое словечко... Вон как шпарит! И ведь что непонятно — когда он произносит какое-нибудь слово, я тоже его вспоминаю... кажется. Но почти сразу же — забываю снова*».

— Что нам мешает взять эту милую планетку и заселить ее какими-нибудь представителями земной мифологии? К примеру, этими... ты, кажется, называл их... — лингуампир нетерпеливо поцокал языком.

— Кентаврами? — машинально предположил Редуард.

«*Только разве я про них рассказывал?.. Стоп! Что я только что сказал?* Кентаврами? *Значит, что-то я все-таки помню?* Кентаврами, кентаврами, кентаврами... *Не забыть бы хоть это!* Кентаврами, кентаврами...» — он готов был повторять это слово до бесконечности.

— Верно! Кентаврами, — обрадовался Тот Который. — Только...

«Кен...» — пронеслось вмозгу Редуарда впоследний раз.

— Ты случайно не знаешь, как может отразиться на их метаболизме помещение на планету ссерно-аммиачной атмосферой?

Редуард свыражением безысходности на лице покачал головой.

«*Нет*, — так, или примерно так подумал он. — *Я ничего уже не знаю. Вот только что знал что-то, ностоило мне сказать об этом вслух, апотом— услышать, как то же самое произносит... Или... Или не стоило?!*»

Страшная догадка внезапно посетила его. Иот того, что ее было невозможно облечь вслова, она становилась еще более страшной. Редуард по-новому взглянул на собеседника. Тот, как ни вчем не бывало, продолжал очем-то увлеченно говорить, ноРедуард уже не слушал. Он рылся впамяти. Он искал слова. Ему позарез требовалось найти хотя бы парочку слов для проверки своей гипотезы. Как назло, он ничего не мог припомнить. Даже самого бесполезного. Кроме...

— Эники-беники ели вареники! — выпалил он.

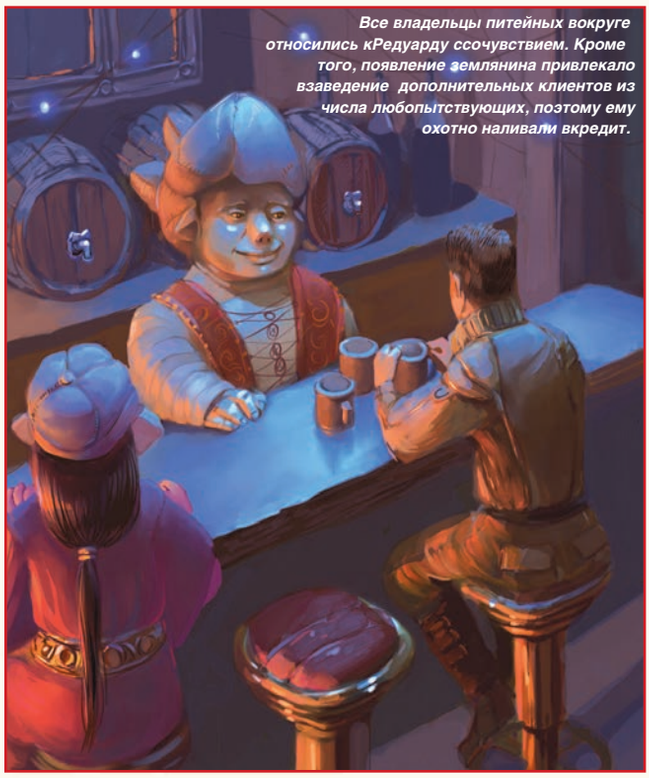
Тот Который оборвал свою речь на полуслове ипереспросил:

— Эники-беники?.. Интересно, что бы это могло значить?.. Нет! Ничего не говори. Я догадаюсь сам. «Вареники» — это нечто такое, что надо варить. Втаком случае, «ели» представляет собой производную от «есть», не всмысле существования, авсмысле поглощения пищи. Я прав?.. Следовательно, «эники-беники» должны быть...

«*Надо было попридержать хотя бы пару слов!* — запоздало сообразил Редуард. — *Ладно, сам виноват, никто меня не тянул за... за... ну, такой... нанем еще разговаривают.* — Редуард сосредоточился. Нужный образ не шел на ум. Тогда Редуард зажмурился и призвал на помощь все свое воображение. Воображение ухмыльнулось ипоказало ему язык. — *Да, заязык!* »

Инопланетянин продолжал болтать, не умолкая ни на секунду.

«*Ичего он не успокоится? Неужели надеется еще что-нибудь из меня вытянуть? Зря надеется, ничего уменя не осталось. Разве что какая-нибудь мелочь, да ито настолько бесполезная, что ее уже ине вспомнить...* — стоской подумал Редуард. —



Все владельцы питейных вокруге относились кРедуарду ссочувствием. Кроме того, появление землянина привлекало взаведение дополнительных клиентов из числа любопытствующих, поэтому ему охотно наливали вкредит.

Найти общий язык... Мы говорим: «Найти общий язык» иуверены, что это, несомненно, хорошо. Да вспомнить хотя бы, как я радовался совсем недавно, когда мне удалось так легко найти общий язык сэтим... который напротив. Знать бы мне тогда, что мой родной, мой знакомый сдетства язык действительно станет нашим общим языком. Всмысле, одним на двоих... Теперь уже почти на одного. Иэтот один без зазрения совести пользуется моей родной речью, ауменя вголове роятся одни мыслеобразы, совсем как... Совсем как...»

Мыслеобразы вголове уРедуарда перестали роиться идисциплинированно выстроились водну шеренгу. Да, это могло ине сработать, ноэто, покрайней мере, был шанс!

Быстрые иточные движения Редуарда выдавали решимость, граничащую сотчаянием. Он переключил транслитератор врежим приема, сдернул сголовы бесполезные до этих пор наушники инацепил их на уши лингуампиру, прямо поверх черного капюшона. Затем он склонил голову ко вшитому вворотник скафандра микрофону, отчего со стороны могло бы показаться, будто он собирается забодать Того Которого, ипроревел: «У-У-У-У-У-У-У!», совсем как разъяренный кентавр, которого неосмотрительно поместили на планету ссерно-аммиачной атмосферой.

Вего реве не было смысла, новедь, как известно, транслитератор передает не слова, асоответствующие им мысленные образы. Ототчаянья Редуард Кинг сопроводил свой рев мыслеобразом столь разрушительной силы, что транслитератор не выдержал напряжения. Громко, так что слышно было даже Редуарду, он воспроизвел внаушниках последнюю осмысленную фразу:

— Немедленно перестаньте воровать мой словарный запас! — исмолк навеки, отсалютовав на прощание осколками разорвавшихся предохранителей.

●●●

— Словарный запас? — повторил Тот Который снескрываемым презрением вголосе. — Этот жалкий десяток тысячесловий ты называешь *словарным запасом*? Да как утебя только поворачивается язык?

«*Язы... я... я...*» — отчаянно попытался запомнить Редуард. Нет, бесполезно!

— Но даже этих несчастных десяти тысяч ты не достоин! — заявил лингуампир. — Сам посуди, изсвоего так называемого словарного запаса ты использовал от силы пару-тройку сотен слов, оставляя остальные ветшать на задворках памяти. Ты искажал слова, проглатывал окончания, не там ставил ударения! Ты даже использовал аббревиатуры!

Последнее слово прозвучало как проклятье. Лингуампир замолчал, задохнувшись от возмущения. Редуард не знал, чем ответить на этот выпад. Основательно покопавшись впамяти, тщательно исследовав даже вышеупомянутые пыльные задворки, он сужасом обнаружил, что помнит всего два слова. Тем не менее он выбрал из них одно, то, что вбольшей степени походило на ругательство, ипроизнес, стараясь интонацией выразить все свое отношение ксобеседнику:

— Турррбулентность!

— Что? Иты мне еще будешь говорить отурбулентности? — воскликнул Тот Который. — Красивейшее слово, нодо чего же редко ты пользовался им прежде! Почему ты вспоминаешь отурбулентности не раньше, чем твой кораблик начинает потряхивать при входе вплотные слои атмосферы? О, натвоем месте я произносил бы это слово по несколько раз вдень. Я бы даже улучшил его! Послушай, так ведь будет еще красивее: турбулюлентность, турбулюляция... — Лингуампир закатил глаза. — Нет, ты не достоин своего языка! Я забираю его утебя. Увашего народа есть выражение «Молчание— золото». Ничего более глупого мне не доводилось слышать вэтой жизни, но, похоже, как раз ктебе оно очень подходит...

Сказав это, лингуампир поднялся с земли и неспешно двинулся вдоль дороги в сторону гор, за которыми, возможно, и вправду скрывался таинственный замок. Отойдя на несколько шагов, он остановился и, не оборачиваясь, бросил через плечо:

— Нам не о чем больше разговаривать с тобой, землянин... С тобой и с твоим человечеством... — и отправился дальше, о чем-то негромко турбулюлюкая себе под нос.

Словом, он недвусмысленно дал понять, что потерял всякий интерес к собеседнику, если, конечно, Редуарда еще можно было назвать так. В голове землянина вертелось последнее, чудом уцелевшее слово — «отнюдь», не то чтобы самое полезное, но он был не настолько глуп, чтобы разбрасываться последними словами.

Вскочив на ноги, он в три прыжка догнал удаляющегося лингуампира и ухватился за его плечо.

— Ы-ы-ы ы-ы-ы! — только и смог произнести он, с мольбою заглядывая в глаза Того Которого.

Тот остановился и участливо спросил:

— Пить?

— Пить! Пить! — быстро закивал Редуард.

Последний отблеск заходящего солнца, словно лучик надежды, на миг озарил его лицо. «*Все еще можно вернуть,* — воспрянул духом землянин. — *Нужно только застать его врасплох!..*»

— Пить! — повторил он и пошевелил губами, то ли демонстрируя жажду, то ли пробуя на вкус новое, с трудом отвоеванное слово.

Судя по складкам, возникшим на лицевой повязке, лингуампир улыбнулся. И ничего больше не сказал, лишь отрицательно покачал головой. Затем извлек из-под балахона фляжку Редуарда, скрутил колпачок и перевернул ее горлышком вниз.

Не пролилось ни единой капли. Придорожная пыль осталась такой же сухой и равнодушной.

●●●

Последующие тридцать дней тянулись для Редуарда невыносимо медленно и однообразно. Ранним утром он отправлялся через лес, оставляя свои следы на пыльной, им же самим протоптанной тропинке одной из «далеких планет», о существовании которой он предпочел бы никогда не знать. Он взбирался на пригорок и оказывался перед космическим катером, доставившим его на Редуарду. Немного побродив по окрестностям, Редуард обычно обнаруживал какой-нибудь в меру тяжелый булыжник или крепкую палку, возвращался к катеру и принимался с завидной целеустремленностью долбить принесенным предметом в крышку люка. Проведя за этим занятием несколько часов и не заметив видимых результатов своей работы, Редуард, как правило, впадал в отчаянье. Он устало опускался на небольшой валун, торчащий неподалеку от катера, обхватывал руками голову и сидел так, ожидая, когда местное солнце достигнет зенита.

Катер был заперт, а замок отпирался только по команде голосом. И что самое забавное, исключительно голосом Редуарда. Ему следовало произнести какое-то слово, совсем простое и короткое, только вот... какое?

К чести землянина следует отметить, что все выпавшие на его долю испытания он переносил стоически. В смысле — молча. И никогда не терял надежды окончательно. Порой ему даже казалось, что крышка входного люка, изготовленная из двадцатисантиметрового листа термотитана, начинает поддаваться.

Дождавшись полудня, Редуард спускался в близлежащую деревню шекери, где к тому времени распахивались настежь двери многочисленных увеселительных заведений. Выбрав какое-нибудь, Редуард устраивался на свободное местечко, дожидался, пока хозяин заведения обратит на него внимание и, за неимением альтернативы, просил:

— Пить!

Все владельцы питейных в округе относились к Редуарду с сочувствием. Кроме того, появление землянина привлекало в заведение дополнительных клиентов из числа любопытствующих, поэтому ему охотно наливали в кредит.

Обычно после пятого или шестого стаканчика сочувствие хозяина к землянину усугублялось, и он озабоченно спрашивал у Редуарда:

— Уозможно уам уже хуатит?

На что последний неизменно отвечал:

— Отнюдь!

По истечении же тридцати дней на Редуарду прибыла спасательная экспедиция с Земли. Еще две недели понадобилось команде из трех психиатров, двух гипнотизеров и одного, но опытнейшего лингвиста для того, чтобы, если можно так выразиться, вернуть Редуарду Кингу дар речи. В его изначальном объеме.

●●●

...Дверь в комнату широко распахнулась, и весь дверной проем заполнила собой громоздкая фигура ксенобиолога по имени Николас Лэрри, соседа Редуарда Кинга по общежитию.

— Нда! — громогласно заявил ксенобиолог. — Погоды нонче стоят...

— Пожалуйста... — сидящий за письменным столом Редуард слегка поморщился и с трудом оторвался от книжки, которую держал в руках. — Будь осторожнее, когда пытаешься пользоваться архаизмами. Не «нонче», а «нынче». В крайнем случае — «ноне». И очень тебя прошу, никогда не говори о погоде во множественном числе. По крайней мере, в моем присутствии, — попросил он и вновь склонился над раскрытыми страницами.

Николас Лэрри некоторое время с изумлением взирал на Редуарда, затем перевел взгляд на книгу в его руках и спросил:

— Что это? Ты взял мой учебник по ксенобиологии?

— Да, да. Я собрал все книги по специальности, какие смог найти.

На столе перед Редуардом возвышался средних размеров бастион из книг.

— Нда... И зачем это тебе?

— Ну как же! — Редуард оживился. — Здесь я нашел столько новых, красивейших слов! Вот, послушай... — он зашелестел страницами. — Ареопатетика! Хроносингластика! Стегуано... Секундочку, сейчас перелистну...

— ...зоотия! — закончил за него Николас. — Ну! И ты хочешь сказать, будто понимаешь, что это такое?

— Да какая разница! Главное — как это звучит, — Редуард уставился в потолок и повторил мечтательно: — Стегуанозоотия!..

Теперь поморщился ксенобиолог. Должно быть, вспомнил о явлении, которое представители его специальности называют этим звучным термином.

— Нда... И ты думаешь, знание этих слов может тебе когда-нибудь пригодиться?

Редуард вздохнул и, скрепя сердце, все-таки отложил учебник в сторону.

— Правда в том, — сказал он, — что человек никогда не знает заранее, что именно может пригодиться ему в жизни. Помолчи с мое — и ты поймешь, что такое настоящий лингвистический голод. Вот подожди, я уже знаю примерно сотню тысяч слов, а впереди у меня... — он нежно провел рукой по книжным корешкам, — широчайшие перспективы. И теперь, если мне вновь придется повстречаться с лингуа... то есть с лингвистическим вампиром, мы еще посмотрим, чья возьмет. И у кого раньше возникнут проблемы... — Редуард неожиданно замолчал, — с этим... — волнение охватило его, — ну, красным... — да что там волнение — настоящая паника! — который во рту! — закончил он и беспомощно посмотрел в глаза ксенобиолога.

© О. Овчинников, 2006

ОТПРАВЬ КОД МЕЛОДИИ НА НОМЕР 4042

МЕЛОДИИ

Обязательно замени в коде букву "X" на цифру модели телефона:

АХТУНГ! Как закачать рингтон...

цифра 1 - монофония Nokia, LG, Samsung
цифра 2 - монофония Siemens
цифра 3 - монофония Motorola и др. модели (EMS)
цифра 4 - полифония (для всех моделей)

1805231X	Blondie - **Call Me**	А. Пугачева и М. Галкин - **Любовь, как состояние**	1805548X
1805206X	Sugababes - **Red Dress**	ХИТ! Юлия Савичева - **Если в сердце живет любовь**	1805418X
1805215X	к/ф "Жмурки" - **Тема 1**	Black Eyed Peas - **Dont Funk With My Heart**	1805543X
1805208X	Shaft - **Mambo Italiano** ХИТ!	Maas, Timo Feat. Molko, Brian - **First Day**	1805551X
1805210X	Scatman Jhon - **Scatman**	Сергей Лазарев - **Lost without your love**	1805304X
1805211X	Gorillaz - **Dirty Harry**	ХИТ! Блестящие и Arash - **Восточные сказки**	1805263X
1805223X	Neomaster - **9 Рота.ru** NEW!	The Verve - **Bitter sweet symphony**	1805359X
1805266X	Rihanna - **Pon de replay**	ХИТ! Подъём feat Карина М - **Кораблики**	1805528X
1805212X	Dr. Alban - **It's my life**	Melanie C - **Next Best Superstar**	1805550X
1805233X	Bellini - **Samba De Janeiro** ХИТ!	Високосный год - **Песня о любви**	1805559X
1805214X	Тутси - **Самый самый (remix)**	Валерий Меладзе - **Иностранец**	1805417X
1805221X	Rednex - **Wish you were here**	ХИТ! Айдамир Мугу - **Чёрные глаза**	1805313X
1805213X	Юля Михальчик - **Лебедь Белая** ХИТ!	Гости из будущего - **Я рисую**	1805424X
1805226X	Daft Punk - **Around the world**	ХИТ! Black Eyed Peas - **Don't Lie**	1805426X
1805368X	Missy Elliot - **Get UR Freak On**	Green Day - **American Idiot**	1805685X
1805204X	Инна Маликова - **Кофе и шоколад** NEW!	Блестящие - **Пальмы Парами**	1805501X
1805219X	Rick Astley - **Together forever**	Bomfunk MC'S - **Freestyler**	1805704X
1805205X	Дима Билан - **Только ты не плачь** NEW!	ХИТ! Gorillaz - **Feel Good Inc.**	1805553X
1805227X	Bryan Adams - **Please Forgive Me**	Gorillaz - **Clint Eastwood**	1805590X
1805209X	Scooter - **Hello (Good To Be Back)**	James Brown - **I feel good**	1805552X
1805218X	Валерия и Стас Пьеха - **Расставание** NEW!	Gwen Stefani - **Rich girl**	1805588X
1805222X	Red Hot Chili Peppers - **Can't stop**	ХИТ! Фабрика - **Не виноватая я**	1805303X
1805232X	Black Eyed Peas - **Smells Like Funk**	Високосный год - **Метро**	1805535X
1805207X	Smokie - **Living Next Door To Alice** ХИТ!	ХИТ! ВИА ГРА - **Бриллианты**	1805419X
1805224X	Michael Jackson - **Remember The Time**	Gwen Stefani - **Cool**	1805364X
1805578X	Starsailor - **Four To The Floor (rmx)**	J-Five - **Find a way**	1805538X
1805220X	Rick Astley - **Never Gonna Give You Up**	ХИТ! Tatu - **All About Us**	1805360X
1805225X	Depeche mode - **A pain that i'm used to**	Usher - **Caught up**	1805693X
1805229X	Britney Spears - **Oops!...I Did It Again**	Глюк'Oza - **Москва**	1805496X
1805230X	Britney Spears - **Hit Me Baby One More Time**	Глюк'Oza - **Пипец**	1805497X
1805216X	Наталья Подольская - **Поздно (trance version)** NEW!	Глюк'Oza - **Швайне**	1805560X
1806006X	Tarkan - **Dudu**	Музыка из к/ф "Отчаянный" - **Cancion Del Mariachi**	1805294X
1805537X	Масскваа - **7 этаж** ХИТ!	Britney Spears & Madonna - **Me Against The Music**	1805556X
1805531X	Слава - **Классный**	Global Deejays - **Flashdance.... what a feeling**	1805540X
1806009X	Ленинград - **Мамба**	Global Deejays - **The sound of San Francisco**	1805711X
1805187X	Чай вдвоем - **Милая**	Arash & DJ Aligator - **Music is My Language**	1805498X
1806001X	RDV-DJ - **Брибумер**	ХИТ! Дискотека Авария - **Если хочешь остаться**	1805943X
1806003X	Arash - **Boro Boro**	Green Day - **Boulevard of broken dreams**	1805589X
1806002X	Tarkan - **Kuzu Kuzu**	Музыка из к/ф "Игрушка" - **Le Jouet**	1805268X
1806005X	Aventura - **Obsession**	50 cent feat. Olivia - **Candy shop**	1805692X
1805183X	Жасмин - **Тебе понравится** ХИТ!	Mariah Carey - **We belong together**	1805305X
1806000X	Eric Pryds - **Call on me**	Dire Straits - **Money for nothing**	1805569X
1805292X	Natalie Imbruglia - **Torn**	ХИТ! Ёлка - **Девочка в маленьком пежо**	1805295X
1805289X	X-mode - **Что? Где? Когда?**	R.Kelly - **I Believe I Can Fly**	1805308X
1806007X	Звери - **Напитки покрепче**	Linkin park & Jay Z - **Encore**	1805587X
1805182X	Массква - **Ну, наконец-то!** ХИТ!	ХИТ! Братья Грим - **Вторая половина**	1805275X
1806004X	Aventura - **Cuando Volveras**	Chemical Brothers - **Galvanize**	1805591X
1805301X	Стас Пьеха - **Вдоль по небу**	Global Deejays - **Stars on 45**	1805539X
1805180X	Sugababes - **Push The Button**	ХИТ! Моральный кодекс - **9-я рота**	1805277X
1805170X	Верка Сердючка - **Чита дрита** NEW!	Ёлка - **Хорошее настроение**	1805297X
1805202X	K-maro - **Sous loeil de lange**	ХИТ! Juanes - **La camisa negra**	1805269X
1805171X	Юлия Савичева - **Как твои дела** ХИТ!	Alanis Morissette - **Crazy**	1805270X
1805179X	Vanessa Paradise - **Joe le taxi**	Craig David - **All The Way**	1805500X
1805278X	Gwen Stefani - **Hollaback girl**	Phil Fuldner - **Miami Pop**	1805311X
1805293X	MC Hammer - **U can't touch this** NEW!	Butch - **Небо над Москвой**	1805592X
1805544X	David Guetta - **The World Is Mine**	Фактор-2 - **Девочка Люся**	1805299X
1805168X	Верка Сердючка - **Я попала на любовь** NEW!	Mario - **Let Me Love You**	1805800X
1805234X	The Bee Gees - **How Deep Is Your Love**	Шпильки - **Сам ты Наташа**	1805534X
1805188X	к/ф "Ах, водевиль-водевиль" - **Гадалка**	ХИТ! Братья Грим - **Кустурица**	1805276X
1805178X	м/ф "Голубой щенок" - **Дуэт Кота И Пирата**	Daddy Yankee - **Gasolina**	1805541X
1805300X	Руки вверх - **Наташа (European dance mix)** ХИТ!	Ёлка - **Город обмана**	1805296X
1806008X	к/ф - **"Полицейский из Беверли Хиллз" Clock**	Фактор-2 - **Весна**	1805298X
1805199X	м/ф **"Брем. Муз-ты" - Дуэт Короля и принцессы**	K-Maro - **Crazy**	1805801X
1805189X	к/ф "Обыкн. чудо" - **Песня Министра-Администратора**	Smash! - **Мечта**	1805586X

ОТПРАВЬ КОД КАРТИНКИ НА НОМЕР 4040

КАРТИНКИ

18082487 / 18075877	18079647 / 18069857	18078167 / 18069467	18077877 / 18071157	18080518 / 18080428
18082497 / 18075707	18055557 / 18069867	18078087 / 18069307	18077887 / 18071087	18080488 / 18080008
18082347 / 18075577	18078517 / 18073127	18078097 / 18069317	18076017 / 18071097	18080498 / 18078828
18082357 / 18075427	18078527 / 18073137	18077987 / 18071247	18080248 / 18078688	18080418 / 18080238

ОТПРАВЬ КОД ОТКРЫТКИ НА НОМЕР 4040

ОТКРЫТКИ

розовый - Nokia, LG, Samsung голубой - Siemens черный - Motorola и другие

18059026 18059027 18059028	18083346 18083347 18083348	1802475 1802476 1802477	1804542 1804543 1804544	1802655 1802656 1802657	1803021 1803022 1803023
18059246 18059247 18059248	1802400 1802401 1802402	18083356 18083357 18083358	1802529 1802530 1802531	1802781 1802782 1802783	1803024 1803025 1803026
18059256 18059257 18059258	1802430 1802431 1802432	1802418 1802419 1802420	1802532 1802533 1802534	1802784 1802785 1802786	1803372 1803373 1803374
18059266 18059267 18059268	1802433 1802434 1802435	1803303 1803304 1803305	1802544 1802545 1802546	1803003 1803004 1803005	1803450 1803451 1803452
18058006 18058007 18058008	1802436 1802437 1802438	1803330 1803331 1803332	18083366 18083367 18083368	1803006 1803007 1803008	1803486 1803487 1803488

ОТПРАВЬ GAME на 9966
ЗнакомствА

ПОДАРОК ДРУГУ!

ОТПРАВЬ любую мелодию, картинку, java-игру, mp3-реалтон или супер-звук ДРУГУ В ПОДАРОК!

Для этого отправь sms с кодом на соответствующий номер и через пробел укажи номер телефона друга.
Например: 180250 +7910XXXXXXX
Проверь, чтобы модель телефона друга поддерживала выбранный формат подарка.

ОТПРАВЬ КОД СУПЕР-ЗВУКА НА НОМЕР 4042

СУПЕР-ЗВУКИ

1808654	Сонар	Храп одинокого мужчины	1808643	Марш	1808929
1808944	Крик ужаса	Выстрелы из "COLT-223"	1808646	Крик совы	1808937
1808649	Смех ведьмы	Звук бьющегося стекла	1808641	Миноискатель	1808931
1807603	Блеянье овцы	Старый дверной звонок	1808922	Аплодисменты	1808933
1808932	Раскаты грома	Доктор Валентино…	1808645	Мужской смех	1808942
1807607	Мычание коровы	Пионерский горн	1808642	Карканье ворон	1808938
1808946	Мультяшный свист	Храп со свистом	1808920	Гудок грузовика	1808926
1807604	Мяуканье котёнка	Крик шимпанзе	1808639	Пароходный гудок	1808945
1807291	Сигнал автомобиля	Блеянье козы	1808640	Объект на радаре	1808653
1807605	Верещание дельфина	Пук заводной	1808923	Чихающий мужчина	1808655
1808652	Вой полицейской сирены	Лай собаки	1807606	Смех сумасшедшего	1808928

Супер-звуки поддерживают: **Nokia**: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD; **Sony Ericsson**: F500, K500, K700, K750, P800, P900; **Siemens**: SL55, C65, X65, S65; **Panasonic**: GD-97; **Motorola**: E365, V220, V80; **LG**: F2100, G1800, G5600, L1100, T5100; **Samsung** (все полифонические модели, кроме A800, N600, N620, T500).

ОТПРАВЬ КОД JAVA-ИГРЫ НА НОМЕР 4042

JAVA-ИГРЫ

Для взрослых	1807014	Heartbreaker
Для взрослых	1802175	SexTris
Для взрослых	1807008	Call Girl
Спорт	1807019	Pocket Bowling
Спорт	1802205	Diving Challenge
Аркада	1809147	Изольда
Аркада	1807018	Oracle
Аркада	1802187	Admiral
Аркада	180281	Water Riches
Аркада	1806997	Sea Wolves

Java-игры поддерживают: **Nokia:** 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

Shark Revolution (Аркада) 1806998
Ешь других рыбок, расти, чтобы справиться с другими грозными акулами и аквалангистом Нео.

Kung Fu Fighting (Драки) 1807017
Приготовьтесь сражаться с плохими парнями!

Shamegame - Alyson (Для взрослых) 1807020
Alison (прекрасная брюнетка) раздевается на экране Вашего мобильного!

World Fighting Club (Драки) 1806999
Вам необходимо положить конец многовековой войне, став одним из шести воинов-разрушителей на турнире!

S.T.A.B. (Стрелялка) 18059260
В 2008 году под предлогом восстановления демократии вероятный противник пытается скрытно высадить десант на Российской границе. Вы – командир единственного боеспособного подразделения на данном участке. Покажите врагам, чего стоит наша армия!

Outlaw (Гонки) 1808874
Продемонстрируйте свои навыки вождения, удирая в Мексику от полицейских!

Base Defender (Аркада) 1802191
Вы на танке должны защитить от нападения врагов свою военную базу. Огонь!

Boob Tube (Аркада) 1802193
Сумасшедший кабельщик спутал все провода, которые Вам надо быстро распутать.

Приключения Альбо (Аркада) 18059980
Весёлая яркая аркада о приключениях лисенка Альбо в далёкой заколдованной стране.

Strip Poker - Phoebe (Для взрослых) 1802185
Уважьте дам и сыграйте с ними в покер - необычный, волнующий...

F'rogger (Аркада) 1802213
Цель игры - собрать за 10 уровней 10 монеток.

ОТПРАВЬ КОД MP3-РЕАЛТОНА НА НОМЕР 4042

MP3-РЕАЛТОНЫ

Для телефонов с поддержкой MP3

18053125	Перцы - **Марина**	Global Deejays - **The sound of San Francisco**	18057115
18055545	Глюк':)za - **Юра**	Блестящие и Arash - **Восточные сказки**	18052635
18055385	J-Five - **Find a way**	NeoMaster - **Прогноз Погоды (Toccata)**	18052915
18055795	Тутси - **Я люблю его**	т/с - **"Солдаты". Юность в сапогах**	18058165
18056015	Руки вверх - **Студент**	Melanie C - **Next Best Superstar**	18055505
18053655	Ленинград - **Кто кого**	Моральный кодекс - **9-я рота**	18052775
18052765	Братья Грим - **Кустурица**	Пьер Нарцисс - **Целуй-Целуй**	18053105
18055825	Ираклий - **Капля абсента**	Стас Пьеха - **Вдоль по небу**	18053015
18052895	X-MODE - **Что? Где? Когда?**	Фактор-2 - **Красавица**	18059195
18059645	Aventura - **Quando Volveras**	Юлия Савичева - **Стоп**	18053075
18056215	Комбинация - **Russian girls**	Reflex - **Сойти с ума**	18059255
18059185	Юлия Савичева - **Believe me**	Иракли - **Вова-чума**	18059205
18052955	Ёлка - **Девочка в маленьком пежо**	Ранетки - **Она одна**	18052655
18053575	Верка Сердючка - **Ты напился как свинья**	Reflex - **Non Stop**	18059305

ВНИМАНИЕ! Для загрузки цветной картинки, полифонии, супер-звука, mp3-реалтона или java-игры нужен подключенный WAP или WAP-GPRS в телефоне и WAP - у оператора. Служба поддержки: **т. (495) 739-94-14; e-mail: support@jmi.ru.** Услуга считается оказанной при отправке любого sms на указанные номера. Стоимость исходящего сообщения **на номер 4040:** «Билайн» - 0,885 USD; МТС - 0,885 USD; «МегаФон» - 26,55 USD; **на номер 4042:** «Билайн» - 2,35 USD; МТС - 2,24 USD; «МегаФон» - 70,80 руб.; **на номер 9966:** «Билайн» - 0,177 USD; МТС - 0,118 USD; «МегаФон» - 5,31 руб. Цены с НДС. Входящие sms - бесплатно. WAP/GPRS оплачивается отдельно. Подробная инструкция, список поддерживаемых моделей и подробности о стоимости для абонентов других операторов - на www.jmi.ru и wap.jmi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил» (товарный знак jmi.ru). Лицензия Минсвязи РФ № 23639.

ИНФОРМ · МОБИЛ контент и сервис провайдер №1

© Первое музыкальное издательство © БМГ Россия © Ворнер/Чаппел (Москва) © ШнурОК © Независимый Фонографический Альянс © Продюсерский центр Игоря Матвиенко © ЗАО «Си Ди Лэнд+»/ CD Land Records, 2004 © ЗАО «Си Ди Лэнд+»/ CD Land Records, 2004 по исключительной лицензии ООО «Космонавт. Ру © Издательство Джем © Мэйстрим Продакшн © Независимое агентство авторских прав © Русский шансон

© Российское Авторское Общество © Мегалайнер © EMI Music Publishing Ltd © SBA Music Publishing Ltd © Valentino

Илья Новак

Иллюстрации Оксаны Романовой

Кривые крылья

Если бы Айке Колбор знал, что этим вечером у него снесет крышу, то наверняка вел себя иначе. Возможно, не стал пить вечерний чай, прошелся бы лучше по руинам вдоль Разлома, погулял на сон грядущий... Возможно. Но день прошел как обычно, ничто не предвещало беды: гном покопался в огороде, починил ворот колодца, затем, вооружившись иглой и суровой нитью, сел позади дома латать прореху на рукаве старого кафтана.

Домик Айке стоял у Разлома. По одну сторону, за огородом, тянулись руины давно разоренного маленького королевства Риаполья и пустошь, а дальше начинался Кошачий лес. По другую, на дне огромного провала, тускло поблескивали в лучах осеннего солнца крыши и арки Мертвого Тертикса. Строго говоря, до Тертикса, где правила королева Питона, было не так уж и далеко. Но королевство мертвых находилось на дне Разлома, а домик гнома — наверху, и Айке Колбор не представлял себе, как можно преодолеть это расстояние. Хотя, конечно, существуют ведь ковчеги... но не здесь. Не на окраине развалившейся из-за магических войн Империи, не в захолустье леса Аруа.

Он закончил с кафтаном, когда уже начало темнеть. Далеко внизу зажглись блуждающие огни, высветили покатые поверхности из темного мрамора, башни и гладь искусственных озер посреди голой каменистой пустоши. К ночи похолодало. Колбор почесал седую бородку, надел кафтан и встал. Можно теперь попить чаю, доесть приготовленные еще в обед пирожки, хлеб с вареньем — да и спать.

Войдя в дом, он зажег масляную лампу. Свет озарил знакомую обстановку: отличной работы мебель, печку, связки трав под потолком, круглую железную плиту. Домик у гнома был небольшим и уютным. Он жил здесь в одиночестве уже множество лет.

Айке разжег дрова в плите, поставил чайник и принялся накрывать на стол. Рядом стояло большое кресло, которое он сам когда-то сделал — с резными ножками и подлокотниками в виде горгулий. Айке вообще был мастеровитым, а уж плотницкое дело знал отлично. Но Риаполье разрушено давным-давно, те немногие соплеменники, кто остался жив, покинули здешние места, и никому его таланты не нужны...

Айке взялся за чашку, медленно поднес ее к губам, подул, сделал первый, самый сладостный глоток — тут-то крышу и снесло.

Он поставил на стол тарелку с пирожками, намазал хлеб вареньем и сел в кресло. Закипела вода в чайнике. Айке заварил чай, пока тот настаивался, съел пирожок. Налил благоухающую янтарную жидкость в глиняную чашку. За небольшим круглым оконцем уже стемнело. Ветер, разгоняясь над пустошью, врывался в руины и гудел в лабиринте разрушенных построек. Айке съел еще один пирожок, задумчиво глядя на стену, где висели три портрета в деревянных рамах: жена и дети, мальчик с девочкой. Они погибли тогда, во время катастрофы и разрушения Механического Дворца, где обитал король Риаполья. Потому-то гном и не ушел вместе со всеми — решил провести остаток жизни там, где под обломками сгинула семья. Колбор отвел взгляд и сел поудобнее. Поставил ноги в стоптанных, когда-то роскошных, а нынче совсем обветшалых остроносых сапогах на квадратный люк, прикрытый старой мешковиной. В подполье у него лежали всякие запасы. Скоро зима, пожалуй, надо отправляться на охоту, пополнить их... Встрепенувшись, Айке взялся за чашку, медленно поднес ее к губам, подул, сделал первый, самый сладостный глоток — тут-то крышу и снесло.

Позже, вспоминая все произошедшее, Колбор удивлялся, как он вообще остался жив. Со стоном и треском крыша его домика канула во тьму. Стены накренились, Айке заорал, опрокинув чай себе на грудь. Из плиты посыпались красные угли. В следующее мгновение Колбор оказался лежащим между бревнами лицом вверх, а совсем низко над ним, грозя размазать тело по полу, медленно двигалось нечто огромное, темно-серое, покрытое сеткой толстых веревок. Взвизгнув, гном пополз на спине, упираясь в пол локтями и каблуками. То, что сломало крышу, опускалось. При этом оно двигалось вперед, к обрыву, причем куда быстрее, чем полз Колбор, и надо было что-то делать: еще немного, и его расплющит. Айке вцепился в веревки. Его поволокло вперед. Раздался надсадный хруст. Гнома приподняло, и он вонзил острые носки сапог туда, где веревки прижимались к темно-серой поверхности. Его начало вдавливать в пол, кости маленького гномьего тела затрещали, Айке захрипел от боли и страха... И тут стало легче.

Он висел, будто улитка, прилипшая к днищу корабля. Корма эфироплана еще вдавливалась в пол разрушенного домика, но средняя часть и нос находились уже над Разломом. Летающий ковчег накренился, его качнуло — и обрыв остался позади. Айке, тихо постанывая от пережитого ужаса, некоторое время висел неподвижно, а холодный ветер гудел вокруг. Пахло терпентином и льняным маслом — этой смесью обычно пропитывались емкости эфиропланов. Гном пополз, цепляясь за веревки руками и ногами. Поверхность из горизонтальной стала наклонной, а затем и вертикальной.

Ковчеги бывают разных форм и размеров, от одноместных юрких *джиг* с крыльями и рулевыми подковами до неповоротливых громадин с мачтами и килями. Айке уже понял, что его домик разрушил *шершень* — громоздкий военный эфироплан, какие обычно строят на востоке. Емкость была накрыта треугольной палубой с опускающимися далеко вниз бортами, вдоль которых висели массивные железные щиты. Они одновременно и защищали борта, и служили противовесом, чтобы при сильном боковом ветре или таранном ударе ковчег не перевернулся.

Айке добрался до борта, упираясь коленями в край одного щита, а плечом — в край другого, пополз дальше. Силой и ловкостью он не отличался, выносливостью тоже. Трижды гном

чуть не падал, и лишь удача помогала ему. Обрыв с разрушенным домиком остался позади; внизу темнело необъятное дно Разлома, блуждающие огни озаряли постройки Тертикса изменчивым мертвенным светом. По мере того как Айке полз, до его ушей все громче доносились крики и лязг: на палубе шершня кипело сражение.

●●●

Перебравшись через борт, он присел, со страхом глядя перед собой. Шершень принадлежал Цеху холодных магов — тут уж сомнений не оставалось. Множество людей в бело-голубых одеждах размахивали мечами и пиками, пытаясь поразить двух драколичей, с разных сторон атакующих ковчег. Огромные создания — сплошь кости и туго натянутая шкура — взмахивая широкими крыльями, стремительно подлетали, сбивали людей ударами кривых длинных лап и отлетали назад. Мачта, возвышающаяся между навесами и постройками, сломалась посередине. Теперь ее верхняя часть концом опиралась на борт неподалеку от того места, где очутился Айке. На его глазах позади палубных надстроек взвился язык пламени: там громыхнул малый носовой огнестрел. Горючий песок в его камере воспламенился и выбросил из ствола железное ядро, которое пробило костяную грудь драколича. Эфироплан качнулся. Отброшенное ударом чудовище исчезло во тьме.

Айке на четвереньках добрался до сломанной мачты, залез на нее и пополз, обхватив руками и ногами. Деревянный ствол покрывали изогнутые железные пластины — ладони скользили. Мачта тянулась наклонно вверх, к тому месту, где она была переломлена. Колбор медленно полз, постепенно удаляясь от палубы и кипящего на ней сражения. Ковчег опускался по пологой дуге — склон Разлома давно исчез в сгустившейся тьме.

В голове Айке царил хаос. Спокойный, привычный мир и размеренная жизнь, которую гном вел на протяжении долгих лет, будто провалились в полную кипящего огня яму. Что же это? Что происходит?! Ведь только что он сидел в любимом кресле на кухне своего домика, положив ладони на резные головы горгулий, собирался пить вечерний чай — и вот не прошло и нескольких минут, как он висит на сломанной мачте потерявшего управление военного эфироплана, и воины Цеха холодной магии сражаются с налетевшими из Тертикса драколичами...

От топота светловолосых великанов содрогалась палуба. Вдруг один из них, подпрыгнув, метнул длинное копье и попал в голову драколича. Раздался хруст проломленных костей. В прыжке воин заметил прилипшую к мачте маленькую фигурку и успел схватить ее за ногу. Колбор закричал, вцепился в мачту, но справиться с весом человека не смог и рухнул вниз. Он ударился головой о палубу, и на некоторое время окружающее расплылось, стало серым клубящимся фоном, в котором передвигались неясные тени...

Огромное лицо склонившегося над ним воина... Он что-то говорит, губы шевелятся... Но звуки — глухие, тягучие — доносятся откуда-то издалека, и Айке Колбор не может разобрать слова... А теперь воин куда-то волочит его; вверху, как в круглом отверстии колодца, на дне которого лежит Айке, качается человеческая фигура, проплывают навесы, стены палубных надстроек, обломок мачты, другие фигуры, лица...

Он пришел в себя уже под палубой. Помещение с дорогими коврами на стенах, и женщина в латах, с длинным посохом...

— Кто ты? — спросила она.

Айке качнулся, но сильная рука толкнула его между лопаток, не позволив упасть на спину. Сделав два неверных шага, гном ухватился за угол стола. Оглянулся — позади стоял воин, стащивший его с мачты, черноусый здоровяк в доспехе, с боевым цепом в руках.

— Отвечай, когда Рут спрашивает! — рявкнул он.

Колбор перевел испуганный взгляд на женщину. Рут! Это же сама повелительница Цитадели Аргентората, главной твердыни Цеха холодной магии, великая ведьма!

Об авторе

Илья Новак родился и живет в Киеве. Учился на филологическом факультете киевского Университета, но по специальности никогда не работал. Печататься начал с 2000 года, с тех пор набралось около трех десятков публикаций. В издательстве «Азбука» выпущены две книги автора («Гордость расы», «Клинки сверкают ярко»). Последний крупный проект автора — работа над многообещающей компьютерной игрой «Герои уничтоженных империй» от студии GSC Game World. Илья написал сценарий игры, а также создал цикл романов-новеллизаций «Аквадор: Герои Уничтоженных Империй». Рассказ «Кривые крылья», написанный специально для «Мира фантастики», — первая возможность для широкого читателя познакомиться со вселенной игры.

Гном открыл рот, чтобы ответить, но тут стоящий позади воин ударил его по голове, и Айке полетел вверх тормашками, упал под стеной. Если бы не ковры, он, наверное, вновь потерял сознание, а так лишь в груди екнуло да острая боль прострелила плечо.

— Отвечай, когда спрашивает повелительница!

— Ларк, ты убьешь его, — холодным голосом произнесла Рут. — А ты, гном, собирайся с мыслями быстрее. Ты — шпион королевы Питоны, это ясно. Как ты попал на мой ковчег? Сидел на спине драколича и спрыгнул, когда его ранили?

— Я не шпион... — простонал Айке, с трудом поднимаясь на ноги. — Я вверху, на обрыве жил...

— На обрыве? Ладно, говори по порядку. Твое имя?

— Айке Колбор.

— Ты механик, правильно?

— Скорее... скорее плотник.

— Но ты же гном! Все вы — маги-механики.

— Не все, — возразил Айке. — Разве все люди — маги? Так же, как есть обычные люди, бывают и обычные гномы, не владеющие ни магией, ни механикой...

— Хорошо. Так где, говоришь, ты жил?

— Я из Риаполья. Потом на нас напал Ночной Коршун...

Рут и Ларк переглянулись.

— Твоя родина, кажется, первой пострадала от Кривых Крыльев? — произнес воин.

— Да, Риаполье было первым, — подтвердил Айке. — Крылья разрушили Механический Дворец короля Бранда, вся королевская семья и слуги погибли. Потом они стали летать вокруг, уничтожая другие дома... Моя жена и дети... Те, кто выжил, — ушли, а я остался. Куда мне было идти? Я построил домик у Разлома. Живу там уже много лет, один. Огород... иногда рыбу ловлю в озере. Еще охочусь, но не очень часто, три-четыре раза в год, это опасное дело...

— Как же ты попал на ковчег? — спросила Рут.

— Вы сломали мой дом! Расплющили его. Я схватился за веревки, которыми емкость закреплена, — иначе меня бы тоже раздавило. А так проволокло вперед... потом я заполз сюда. Все мое хозяйство... я...

— Замолчи! — приказала Рут и повернулась к воину.

— Мы падаем, — ответил тот на невысказанный вопрос. — Первый драколич сломал мачту и повредил киль. То есть не падаем, а медленно опускаемся. Управлять теперь невозможно. Скоро достигнем дна Разлома.

Рут что-то обдумала, кивнула и повернулась к Айке.

— Коротышка... Раз ты жил в Риаполье, значит, должен был хорошо разглядеть Ночного Коршуна. Как он выглядит?

Айке покачал головой.

— Он налетел на нас безлунной ночью. И двигался очень быстро. Просто неясный силуэт во тьме...

— Кривые Крылья всегда прилетают ночью! Слушай, гном. За эти годы разрушено полтора десятка городов, больших и малых. Жертвы неисчислимы. Мы воюем с магами теплого Цеха, но они прислали гонца с просьбой о помощи: недавно Кривые

Крылья атаковали их замок, Солнечное Око. Конечно, мы отказали им. А недавно безлунной ночью Коршун появился даже в окрестностях Цитадели Аргентората, разорил три поселения крестьян, которые платят нам подати. В Аргенторат он побоялся сунуться лишь из-за меня. Наши алхимики давно собирали сведения, а теперь провели тщательное расследование. Мы определили, что Кривые Крылья прилетают отсюда, из Разлома. Потому-то твое Риаполье первое и подверглось нападению. Ясно, что Коршуна направляет королева Питона. Но что такое Коршун? Живое существо? Умертвие, поднятое Питоной из земных глубин? Механизм? Ты, живущий рядом с Разломом, должен был видеть его. Как он выглядит? Что это?

— Но я не видел... — прошептал Айке.

Ларк, быстро шагнув к нему, могучим кулаком ударил гнома в ухо. Колбор упал, покатился по полу. В голове его будто взорвался мешок с горючим песком. Озаренное светом единственной свечи помещение наполнилось яркими огнями...

Айке рывком поставили на ноги, перед глазами возникло лицо с черными усами.

— Не лги повелительнице! — хрипло выпалил Ларк. — Что такое Кривые Крылья?!

— Я не знаю... — просипел гном, чуть не плача. — Зачем вы... почему вы так со мной? Моя семья, мои дети погибли из-за Коршуна, а вы... Он же появляется только безлунными ночами! Несколько раз я видел силуэт... слышался такой шипящий звук, тоскливый, жуткий... Я выглядывал в окно: из Разлома что-то взлетало, очень быстро. Крылья... да, кажется, там были крылья. Изогнутые, узкие, как... как лезвия сабель. Скорее для сражения, чем для полета. И все, больше ничего невозможно было разглядеть!

В помещении воцарилась тишина.

— Думаю, следует все же избавиться от него, — произнес Ларк.

Повелительница Цитадели Аргентората покачала головой, и тут по узкой лестнице, ведущей от двери под потолком, сбежал воин.

— Мы падаем на дворец Питоны! — выкрикнул он.

●●●

Блуждающие огни, что по ночам светились в Тертиксе — небольшом королевстве, где обосновались приверженцы Цеха мертвой магии, — озаряли борта эфироплана призрачным светом. Ларк пнул Колбора так, что гном упал на палубу, и побежал в сторону носа, занеся над головой цеп. Повелительница Рут поспешила за воином. Постройки Тертикса высились со всех сторон, каменные и деревянные здания вырастали вокруг огромного ковчега, медленно рушившегося на них.

Айке, постанывая и держась за поясницу, захромал к борту. Вокруг звучали крики и лязг. Вдоль борта, закрепленные короткими цепями, стояли несколько джиг — малых эфиропланов, выполняющих здесь ту же роль, что и шлюпки на морском корабле. Они напоминали чаек с раздутыми брюхами-емкостями. Айке упал, когда шершень накренился, покатился по палубе и ухватился за цепь, крепившуюся к стойке одной из джиг. Раздался грохот — ковчег достиг здания и теперь медленно сминал его, проламывая балки и перекрытия. Гном встал на колени. На крыше соседней постройки он увидел неясные фигуры — не то мертвецы, не то зомби... Прислужников Цеха мертвой магии называли *мракобестиями.* Обычно некромаг поднимал из земли несколько мертвых тел и заставлял их служить себе. Королева Питона, могущественная ведьма, способна была возродить из праха не просто обычных людей, но больших животных, даже драконов.

В ковчег летели горящие стрелы. Часть палубных надстроек уже пылала. Айке дернул цепь, пытаясь вырвать крепившую ее скобу из палубы. На носу громыхнуло так, что у гнома заложило уши: это выстрелил большой огнестрел. Ковчег завалился на бок, и тут же с десяток крюков, брошенных снизу, впились в бортовое ограждение. Цепь не поддавалась. Привстав, Айке выглянул. Эфироплан кренился все сильнее, а снизу, от здания с проломленной крышей — дворца королевы Питоны, — по тянувшимся к крюкам веревкам быстро карабкались фигуры мракобестий.

— Прыгайте! — донесся со стороны носа рев Ларка.

Затрещали, съезжая по палубе, джиги, лязгнули цепи, и в следующее мгновение Айке оказался лежащим на ограждении, а палуба стала вертикальной стеной, нависшей над ним. Что-то посыпалось вниз, несколько тел с воплями пролетело мимо и исчезло в проломах дворцовой крыши. Айке повис, вцепившись в край ограждения. Рядом с ним болтались крюк и веревка. Она подрагивала — кто-то приближался. Эфироплан почти достиг земли, грохот под ним звучал все тише. Айке увидел обтянутую сухой кожей башку и клыки, сжимающие ржавое лезвие тесака. Существо, которое когда-то было не то человеком, не то хищным зверем — а скорее всего, составленное из костей разных зверей и людей, — приближалось к перевернутому ковчегу.

Айке никогда не отличался большой силой, да и смелостью тоже — в конце концов, он не был воином, лишь гномом-ремесленником. Но положение казалось отчаянным, и он согнул ноги в коленях, потом резко выпрямил, ударив каблуками в морду существа. На каблуках были железные подковки, и мракобестия, взвизгнув, полетела вниз. Айке ухватился за веревку сначала одной рукой, затем второй, и заскользил. Тут же ковчег дернулся и стал переворачиваться в обратную сторону. Пальцы гнома сорвались; с криком он пролетел еще немного, ударился о край пролома, взмахнул руками, пытаясь за что-нибудь уцепиться, и рухнул дальше. Следом посыпалась черепица и деревянные обломки.

●●●

Упираясь ладонями в пол, он приподнялся. Изломанные доски и вывороченные каменные блоки, остатки мебели, гобелены и гардины...

Шум битвы раздавался вверху и по сторонам. Если не все джиги сломались во время падения эфироплана, то можно вернуться, сесть на одну

Множество людей в бело-голубых одеждах размахивали мечами и пиками, пытаясь поразить двух драколичей, с разных сторон атакующих ковчег.

и взлететь... Он плохо представлял себе, как управлять джигой, но, кажется, сейчас это единственная возможность спастись. Айке выпрямился, слизнул сочащуюся из рассеченных губ кровь и поковылял вдоль наклонной стены, придерживаясь за нее рукой. Его взгляду предстала лестница, раньше, скорее всего, ведущая на нижние этажи, а теперь ставшая почти горизонтальной. Услыхав шум, Колбор присел, выглядывая в широкий пролом. На другой стороне была обширная каменная площадка, где несколько воинов холодного Цеха с Ларком во главе сражались с толпой мракобестий. Слышался хруст костей и лязг. Позади воинов, опершись на свой посох, неподвижно стояла повелительница Рут.

Услыхав слабый шум позади, Айке оглянулся. По искореженной лестнице медленно пробиралась высокая темноволосая женщина в длинном плаще из черной ткани. Она шла неторопливо, гордый профиль ее был хорошо виден на фоне света, льющегося из-за развалин дворца. Лицо Айке исказилось, он даже привстал, сжав кулаки. Королева Питона повернула голову, глаза блеснули, когда она увидела гнома. Ведьма подняла руку и приложила палец к губам. Айке, помедлив, кивнул, и тогда она пошла дальше.

Крики и лязг мечей звучали теперь где-то в отдалении, сражение на площадке уже закончилось. Айке вновь выглянул: мракобестии неподвижно лежали на камнях. Из тех, кто прилетел на ковчеге холодного Цеха, в живых остались лишь Ларк и Рут.

— Она здесь! — звонко выкрикнул Айке. — Питона здесь! — высунувшись в пролом, он замахал руками.

Воин и Рут, услышав гнома, заспешили к нему. Айке попятился, мельком глянул на Питону, которая остановилась и повернулась лицом к пролому, и побежал, спотыкаясь, чуть не падая. Заметив висящую вдоль стены веревку, он взобрался по ней и очутился прямо под накрененным днищем эфироплана. Емкость сделали из очень крепкой ткани, но такого падения она не выдержала — газ с шипением выходил наружу. Айке ползком пробрался по узкому пространству между бортом и крышей дворца, цепляясь полами кафтана, достиг кормы, выпрямился и увидел джигу. Перевернутая, она свисала на короткой цепи, словно попавшаяся в силки птица. Колбор бросился к ней, вцепился в длинную деревянную раму и попытался перевернуть. Сквозь проломы что-то блеснуло, Айке присел, вглядываясь. Далеко внизу он увидел Питону: королева стояла, подняв руки, и полы плаща развевались позади нее в колдовском ветре, напоминая два темных изогнутых крыла.

Колбор потянул сильнее. Под весом машины железная скоба с хрустом вышла из дерева. Джига упала. Испугавшись, что сломается крыло, Айке перевернул ее, оглядел — нет, две пары длинных рей с натянутой между ними тканью остались целы. Но как управлять этой штукой? Гном ухватился за кожаное седло, прикрепленное к горизонтальной раме над длинной емкостью в форме сосиски, попытался влезть... Раздался хруст камешков под подошвами, из-за кормы эфироплана вынырнул Ларк. Айке с удивлением заметил, что глаза воина блестят от слез.

Ни слова ни говоря, Ларк уселся в седло, схватил гнома под мышки и посадил сзади.

— Рут... — простонал воин. — Она запретила мне остаться!

Снизу вдруг полилось сияние — вспышка света озарила кучи камней, проломленные балки, борт ковчега... И фигуры мракобестий, со всех сторон спешащих ко дворцу.

— Они начали поединок!

Ларк дернул длинный деревянный рычаг и вцепился в рулевую дугу. Айке, закрыв глаза, схватился за ремень воина. Джига под ними качнулась, раздался гул.

Много позже Айке отважился глянуть вниз. Две силы, два вида магической энергии столкнулись, и Разлом затопили потоки сияния. Мертвенно-синий и бело-голубой цвета перемешались, взбурлили; задрожало все вокруг, волна горячего воздуха ударила снизу, джигу подбросило и швырнуло в сторону...

●●●

И вот, вскоре после того, как эфироплан холодного Цеха разрушил его домик, Айке Колбор вновь очутился на том же месте. Луны не было, лишь скупой свет звезд озарял остатки его жилища. Ларк слез с джиги, повернувшись лицом к Разлому, встал на колени и закрыл глаза. Магическое сияние уже схлынуло, теперь из-за обрыва выплескивались лишь огненные всполохи: внизу начался пожар.

— Все кончено, — тихо сказал Ларк. — Повелительница Рут погибла, но уничтожила Ночного Коршуна.

Он выпрямился, поглядел на Айке.

— Я не мог ослушаться приказа, — произнес воин таким тоном, будто гном в чем-то обвинял его. — Она велела мне уйти... я всегда слушался Рут!

Они оглядели развалины домика. Виднелся край проломленной плиты, перевернутое кресло, груда мебели...

— Возьми. — Ларк протянул Айке золотую монету. — Ты помог нам, и я благодарю тебя. Но больше у меня ничего нет...

Он развернулся и, сутулясь, медленно побрел прочь через руины и пустошь — в сторону леса Аруа. Айке Колбор глядел вслед воину остановившимся взглядом. Придя в себя, он подбросил монету на ладони, потом оттащил покореженную балку и разбросал обломки стульев. Кажется, его кресло было единственным, что не сломалось. Айке перевернул его, поставил на все четыре ножки.

Магические Цеха: теплая, холодная, мертвая и механическая магия. Они воевали издавна, каждый полагал, что именно он сможет возродить разрушенную Империю. Король Бранд сказал тогда своему первому придворному магу: «Будь ты проклят! Ты предал нашу школу, все наши идеи! Ты создал эфироплан, в котором нет механики, лишь магия! Мы делаем устройства, работающие на магии, механизмы, источником энергии для которых служит магическая энергия. В совмещении вещественного и магического заключается наша философия — а что сделал ты? И эти злобные чудовища, которыми ты оснастил свою машину... Я лишаю тебя всего, отныне ты изгнан...». «Изгнан? — перебил первый придворный маг-механик. — Ну, это мы еще посмотрим». Он вернулся в свою лабораторию, сел на построенный им эфироплан и взлетел. Он убил короля, но в сражении с королевской стражей разрушил дворец. Во дворце жила семья мага, жена и двое детей — они погибли под обломками. Поняв, что натворил, он обезумел от горя. Маг вознесся ввысь и упал на маленькое королевство Риаполье подобно коршуну, напавшему на птичий двор, — он и его чудовища убивали гномов, как цыплят, и разрушали дома. Тогда маг еще не слишком хорошо умел управлять своей машиной, да и чудовища не всегда подчинялись ему как следует. А они были могущественными, очень могущественными... Землю рассек Разлом, и много позже, сочтя это место подходящим, на дне его поселилась королева Питона.

Айке Колбор отбросил смятую мешковину и раскрыл люк. В подполье стояли десять сундуков разных размеров. Гном открыл самый большой, бросил монету на груду таких же, прикрыл люк, внимательно огляделся и сел в кресло.

Он сжал резные головы горгулий. Узкие глаза их разгорелись красным светом. Кресло загудело и стало подниматься, развернувшись так, чтобы гном обратился лицом в лесу Аруа. Горгульи шевельнулись: по первому же приказу чудовища готовы были атаковать того, на кого укажет хозяин. Сначала следовало догнать и убить Ларка, пока воин еще не добрался до леса, где его будет труднее разыскать. Потом навестить Цитадель Аргентората. Без повелительницы Рут маги холодного Цеха будут бессильны перед ним... Да, пора на охоту — и Ночной Коршун взлетел над руинами. По бокам его эфироплана выдвинулись два кривых крыла с заточенными краями.

© И. Новак, 2006

В ХОГВАРТСЕ ТОЖЕ СМЕЮТСЯ

ГАРРИ ПОТТЕР ИВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Как известно, мера известности любого героя, события или произведения измеряется количеством сочиненных про него баек ианекдотов. Не верите? Читайте подборку анекдотов про самых известных обитателей Хогвартса иубедитесь сами!

«Блин!» — сказал Хагрид, наступив на Колобка.

●●●

Пришел как-то Хагрид на гномовскую дискотеку, икак начало на ней Хагрида колбасить, агномов, соответственно, плющить...

●●●

Профессор Спраут читает лекцию ознаменитом ботанике:

— На этой груше он вырастил яблоко... Наэтой яблоне он вырастил тыкву...

В конце:

— Есть ли какие-нибудь вопросы по лекции?

Гермиона, как обычно, тянет руку:

— Вот говорят, что он не своей смертью умер?

— Да. Полез он как-то за укропом на березу, тут его арбузом инакрыло!

●●●

Гарри спрашивает уГермионы:

— Герми, что такое «смешанное чувство»?

— Смешанное чувство— это когда ты видишь, как Амбридж на твоей новой «Молнии» угодила вГремучую Иву.

●●●

Идут Гарри иРон, мимо них проходит красивая девушка. Рон:

— Смотри, она мне улыбнулась!

Гарри:

— Ачему ты удивляешься? Я когда тебя впервый раз увидел, вообще полчаса ржал.

●●●

Спальня Гарри. Невилл:

— Нас так ужасно кормят! Может, свинью заведем? Имясо будет, и колбаса.

Гарри:

— Не-е-е! Грязи много!

Рон (обводя глазами бардак вкомнате):

— Ничего-о-о! Привыкнет...

●●●

Урок зельеварения. Профессор Снейп:

— Гермиона, какого цвета раствор утебя получился?

— Красный.

— Молодец, десять баллов Гриффиндору. Аутебя, Поттер?

— Оранжевый.

— Ладно, пять баллов Гриффиндору. Аутебя, Невилл?

— Черный.

— Плохо, десять баллов сГриффиндора. Класс, ложись!!!

●●●

Пэнси Паркинсон загадывает Малфою загадку:

— Два конца, два кольца, апосередине гвоздик?

— Между глаз Поттеру вбили гвоздь!

— Ну нет... ножницы.

— Ножницы вбили?! Обалдеть!

●●●

Лежат вбольнице Малфой иРон. Оба свалились сметлы. Их спрашивают:

— Как вы сюда попали?

Рон:

— Да вот, усовершенствовал свою «Комету». Полетел слишком быстро, не заметил столб ивписался.

Малфой:

— Лечу я на своей «Молнии». Вдруг смотрю, меня Уизли на какой-то старинной метле обгоняет! Ну, я подумал, что еще не взлетел, ислез сметлы...

●●●

Гермиона дуется на Рона:

— Как ты мог при всех назвать меня дурой?!

— Извини, ты же не предупредила, что скрываешь...

●●●

Рон говорит Гарри:

— Наверно, нам будет очень тяжело потерять Гермиону.

— Конечно, тяжело! Практически невозможно!

●●●

ВМагической налоговой инспекции Люциус Малфой готовится сдавать декларацию. Изкабинета инспектора выходит Артур Уизли.

Люциус:

— Ну что, сдал?

— Сдал...

— Дай списать!

●●●

Артур Уизли:

— Молли, дорогая! Сегодня унас вминистерстве будет вечеринка, ия приду пьяный.

— Не пьяный, авыпивший!

— Всё, всё, выпивший!

— Не всё-всё выпивший, апросто выпивший!!!

●●●

Люциус Малфой проходит домой ивидит, что его жена заигрывает с Макнейром.

— Нарцисса, можно тебя на два слова?

— Да, конечно.

— Авада Кедавра!

●●●

Вызывает как-то Дамблдор ксебе Хагрида иговорит:

— Скажите-ка мне, Рубеус, увас ноги волосатые?

— Ну, чтой-то вы спрашиваете, директор... Право, как-то неловко...

— Да ладно вам, Хагрид, ноги-то волосатые или нет?

— Ну.... волосатые...

— Ага! Филч, запишите— Хагриду валенок на зиму не выдавать!

●●●

Гарри:

— Ая вчера Гермиону взоопарк водил!

Рон:

— Ну икак?

Гарри:

— Не взяли...

●●●

Гарри— Рону:

— Ты чего такой грустный?

— Да вот, заГермионой приударил...

— Ну и?

— Приубил...

●●●

Гарри возвращается из леса иговорит Рону:

— Ая для профессора Снейпа влесу грибов собрал.

— Авдруг они ядовитые?

— Что значит «вдруг»?

●●●

Макгонагалл:

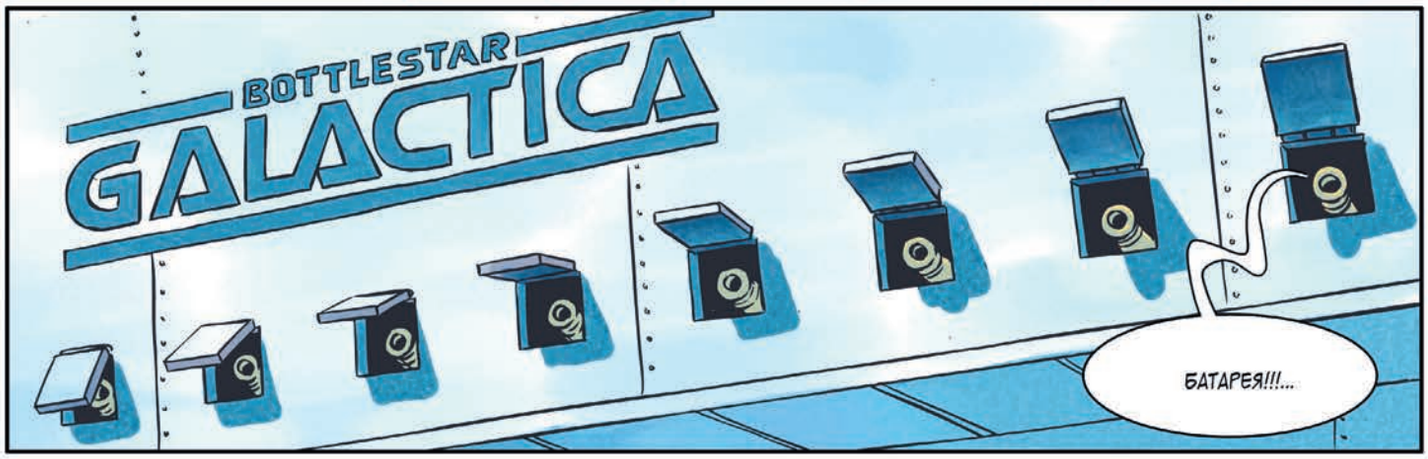
— Гермиона, раздай тетради, ине забудь две положить вприкуп...

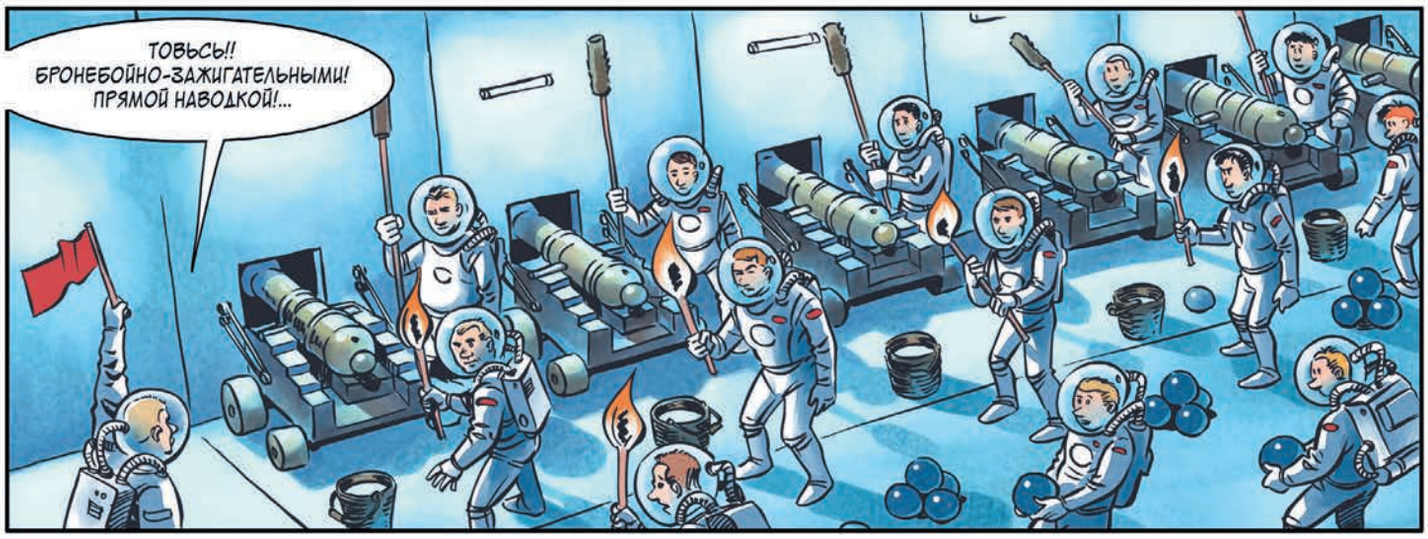
© Рунет, 2006

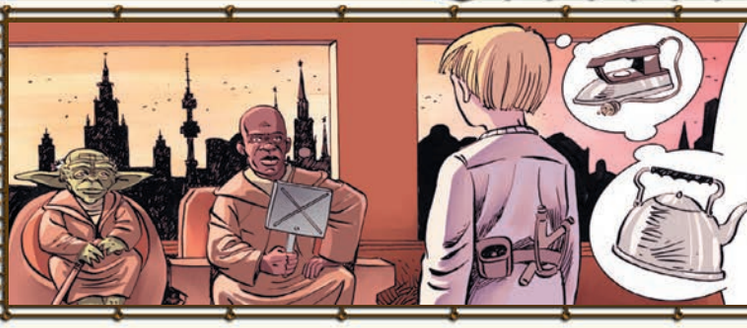
Иллюстрации Александра Ремизова

БИТВА ЗА ГАЛАКТИКУ

БОЕВОЙ МОСТИК БЫВШЕГО МЕГАГИПЕРСВЕТОВОГО ЛИНКОРА, НЫНЕ СТАВШЕГО МУЗЕЕМ...





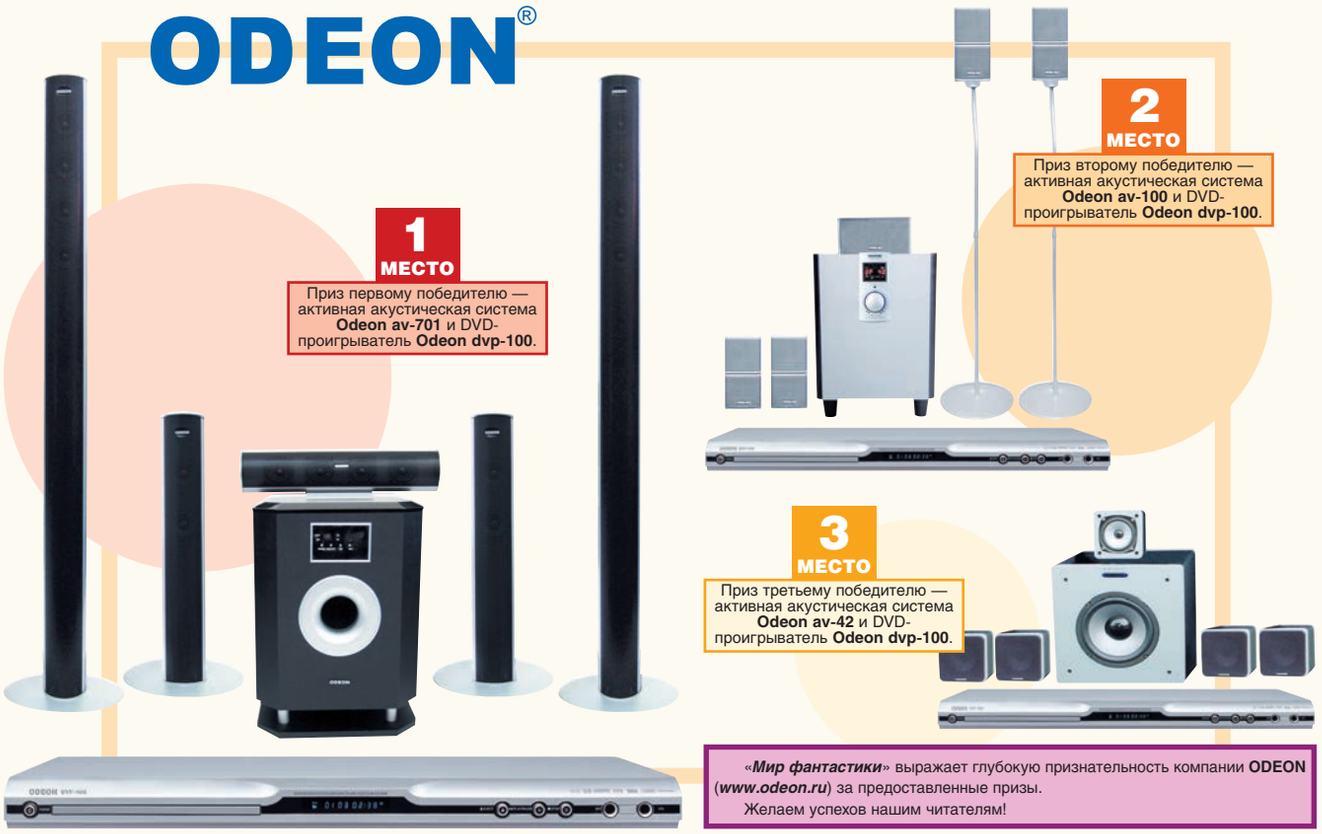


ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

Предлагаем традиционный конкурс от «Мира фантастики»: «Фантастическую викторину». Под каждым из вопросов указаны по четыре варианта ответов. Нужно выбрать правильный ответ к каждому вопросу.

Ответы в виде «1-а, 2-б, 3-в...» присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой «Викторина — май». Обязательно пишите полностью **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

На сей раз у нас не вполне обычные правила и весьма интересные призы. Победителей будет всего трое, и каждый из них получит DVD-проигрыватель и акустическую систему ***Odeon***. Победителей редакция определит жеребьевкой, выбрав по очереди три письма с правильными ответами.



«***Мир фантастики***» выражает глубокую признательность компании **ODEON** (***www.odeon.ru***) за предоставленные призы.
Желаем успехов нашим читателям!

1. Священный кришнож жители Арракиса изготавливали из:
А. Метеоритного железа;
Б. Песка Дюны;
В. Кости предка;
Г. Зуба песчаного червя.

2. Термин «альтернативный мир» впервые употребил:
А. Исаак Дизраэли;
Б. Герберт Уэллс;
В. Арнольд Тойнби;
Г. Жюль Верн.

3. Целебный ацелас в Средиземье произрастает только там, где:
А. Ступала нога нуменорца;
Б. Есть вечные льды;
В. Его специально выращивают;
Г. Да почти повсеместно он растет.

4. Орден техномагов («Вавилон 5») был создан расой:
А. Людей;
Б. Центавриан;
В. Таратимудов;
Г. Минбарцев.

5. Термин «вурдалак» обозначает кровожадного мертвеца, однако этимологически вурдалаки родственны:
А. Русалкам;
Б. Лешим;
В. Волкам-оборотням;
Г. Болотным огням.

6. «Время решит за нас» — так заканчивался текст:
А. «Молота ведьм»;
Б. Клятвы Гиппократа;
В. Договора между Светом и Тьмой;
Г. Первой редакционной статьи «Мира фантастики».

7. Центральная ось, проходящая через все сферы мира, в мифологии кельтов представляет собой:
А. Паутину;
Б. Березу;
В. Иглу;
Г. Копье.

8. Если верить легенде, император Гелиогабал для того, чтобы гадать, убивал людей с помощью:
А. Лепестков роз;
Б. Старинных пергаментов;
В. Морской пены;
Г. Лунного света.

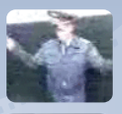
9. В так и не снятом режиссером Алехандро Ходоровским фильме по роману Фрэнка Герберта троном для императора Шаддама IV должен был быть:
А. Гигантский янтарь;
Б. Унитаз с дельфинами;
В. Зеркальный телескоп;
Г. Глобус Арракиса.

10. Театр для музыкальных представлений и соревнований певцов в Древней Греции назывался:
А. Одеон;
Б. Колизей;
В. Геликон;
Г. Терма.

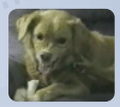
СУПЕРВИДЕО

Отправь SMS с кодом видеоролика на номер 8887

Репортаж экстремально обезбашенного пионера с самого масштабного пожара столетия.
4410933



Dance-Мент-Party
Супершоу! Тарантино отдыхает! Чумовой танец в исполнении милиционера Ромы! Давай, Рома!
4410799



Ну, дура-дурой!
Беспрецедентное супершоу. Участвуют: глупая и злая морда, а также хитрая лапа.
4411305

Глаза на лоб полезли...
Экстремальное супершоу! Вы можете достать языком до своего глаза? А нижнюю губу натянуть на нос?
4410802

ТЕМЫ

Отправь SMS с кодом темы на номер **8882**

Выбери **СТИЛЬ ОФОРМЛЕНИЯ**, придай уникальность своему меню: изменятся фон, индикаторы, окна и значки.

4438908

4438869

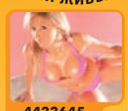
4438848

4438881

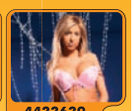
ПРИКОЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ

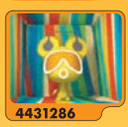
они живые и шевелятся

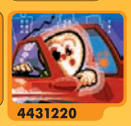
Отправь SMS с кодом картинки на номер **8881**


4433645

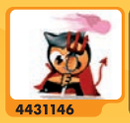
4433287


4433639


4431286


4431220

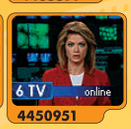
4431132


4431146

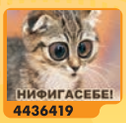
4435577

4435559

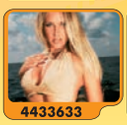
4450891



4450951

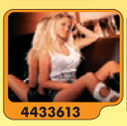


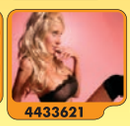
4436419

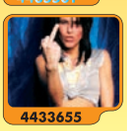

4433633

4435563

4435561


4433613


4433621

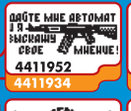

4433655

Ч/Б КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

101x29

72x28



4411952
4411934

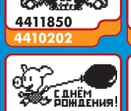
4413186
4413185

4412535
4412534

4411846
4410192

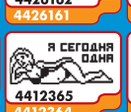
4412157
4412068

4429854
4429853


4411850
4410202

4411601
4411680

4411744
4410442



4426162
4426161

4411855
4410443

4426164
4426163

4412365
4412364

4425404
4425166

МОНОФОНИЯ

скачай одну* и получи вторую БЕСПЛАТНО!

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ НА НОМЕР 8889 — НА НОМЕР 8887

			Nokia Samsung	Siemens	EMS	ВИБРО! ПОЛИ-ФОНИЯ	MP3 & MMF ...
1:12	All About Us	Tatу	4444071	4444073	4444072	4444069	
0:46	Axel-F	Made famous by Crazy Frog	4432618	4432619	4432617	4432596	4413216
0:55	Восточная сказка	Arash и Блестящие	4444559	4444561	4444560	4444556	4412471
1:02	Если в сердце живёт любовь	Ю.Савичева	4438881	4438880	4438877	4438863	4411801
1:25	Из к/ф "9 рота"	NeoMaster	4445888	4445887	4445889	4445884	4412869
0:55	Как твои дела?	Ю. Савичева	4446882	4446881	4446883	4446879	4413076
0:58	Медляк	Mr. Credo	4444062	4444064	4444063	4444059	4412385
1:06	Рома, извини	Звери	4444719	4444718	4444720	4444715	4412549
1:14	Чёрные глаза	А. Мугу и А. Тлебзу	4415987	4415988	4415986	4416119	4410062
0:48	Чёрные глаза	A. Mугу vs Crazy Frog	4446670	4446672	4446671	4446667	4413037
0:35	Чёрный Бумер	Серёга	4415078	4415079	4415077	4415081	4410067
0:35	Юность в сапогах	из к/ф "Солдаты"	4428540	4428541	4428539	4428545	4411309

Заказать мелодию очень просто!

Отправь SMS с кодом МОНО- или ПОЛИФОНИЧЕСКОЙ мелодии на номер: **8881**

Для заказа MMF- или MP3-звонка отправь его код на номер: **8887**

ТОП-ХИТЫ!

			МОНОФОНИЯ Nokia Samsung	Siemens	EMS	ВИБРО! ПОЛИ-ФОНИЯ	MP3 & MMF
0:26	Boro Boro	Arash	4424543	4424544	4424542	4424553	4410978
0:42	Freestyler	Bomfunk MC's	4415870	4415871	4415869	4415860	4410095
1:16	Popcorn NEW	Made famous by Crazy Frog	4450372	4450374	4450373	4450369	4413219
0:36	The World Is Mine	David Guetta	4434587	4434588	4434568	4436046	4410942
1:00	А может, это сон? NEW	Uma2rmaH	4450249	4450251	4450250	4450246	4413559
1:09	Бал у Сатаны NEW	Из т/с "Мастер и Маргарита"	4452599	4452598	4452600	4452595	4414020
1:09	Бум. Из к/ф 'Дневной дозор' NEW	ТТ-34	4448858	4448857	4448859	4448854	4413423
0:45	Владимирский централ	М.Круг	4415744	4415745	4415743	4415864	4410107
0:54	Возле дома твоего NEW	Серёга	4452702	4452701	4452703	4452698	4414068
1:09	Голгофа NEW	из т/с "Мастер и Маргарита"	4451543	4451542	4451544	4451539	4413876
0:54	Город обмана	Ёлка	4450309	4450311	4450310	4450306	4413593
0:44	Джа. Из к/ф 'Дневной дозор'	ТТ-34	4448579	4448578	4448580	4448561	4413403
0:34	Кинг-ринг, тема из к/ф "Бой с тенью"	Серёга	4425255	4425256	4425254	4425258	4410216
0:43	Кораблики	Подъём feat Карина М.	4439420	4439422	4439421	4439418	4412098
0:32	Красавица HIT	Фактор - 2	4438166	4438168	4438164	4438163	4411340
1:04	Маленькое счастье NEW	Куба	4450635	4450634	4450636	4450631	4413746
1:10	Новости прошлой недели NEW	Nikel	4453372	4453371	4453373	4453368	4414076
0:48	Он придёт NEW	Uma2rmaH	4451037	4451036	4451038	4451033	4413768
0:38	Письмо Уме	Uma2rmaH	4450258	4450257	4450259	4450254	4413563
1:11	Полёт Маргарыть NEW	Из т/с "Мастер и Маргарита"	4451535	4451534	4451536	4451531	4413874
0:34	Ресницы HIT	Братья Грим	4431953	4431954	4431953	4431951	4410372
0:42	Сучка, дашь или не дашь	63 Регион	4443775	4443774	4443776	4443773	4411312
0:47	Тема из к/ф "Бой с тенью"	Triplex vs Apocalipsea	4435299	4435300	4435298	4435327	4410951
1:58	Тема из к/ф "Сволочи" NEW	Лигалайз	4452637	4452636	4452638	4452633	4414029
0:11	Трахни меня	M-095	4427711	4427712	4427710	4427715	4410021
0:39	Ты далеко NEW	Uma2rmaH	4442150	4442152	4442151	4435329	4413778
0:53	Ты далеко NEW	Н. Басков и Т. Повалий	4451225	4451227	4451226	4451223	4413824
0:57	Убей меня нежно NEW	A Sortie	4452668	4452667	4452669	4452664	4414036
1:03	Улетаю HIT	А-Студио	4435887	4435888	4435886	4435884	4410985

Полные версии песен в MP3

Скачай на свой мобильник Только у нас!

Отправь код мелодии на номер **8887**

5:00	32-ое	Только они ех-дурные мнения	4412149
3:15	Бум. Из к/ф 'Дневной дозор'	ТТ-34	4413426
3:59	Возле дома твоего	Серёга	4414069
3:24	Восточная сказка	Arash и Блестящие	4413562
3:25	Даже если ты уйдешь...	Сергей Лазарев	4414026
2:38	Джа. Из к/ф 'Дневной дозор'	ТТ-34	4413406
2:54	Если в сердце живёт любовь	Ю.Савичева	4412365
3:06	Из к/ф '9 рота'	NeoMaster	4412859
3:20	Как твои дела?	Ю.Савичева	4413079
3:42	Кинг Ринг	Серёга	4412765
3:23	Красавица	Фактор 2	4412303
2:55	Кустурица	Братья Грим	4412763
3:51	Маленькое счастье	Куба	4413749
3:25	Медляк	Mr. Credo	4413574
3:08	Письмо Уме	Uma2rmaH	4413566
2:57	Ресницы	Братья Грим	4412764
4:33	Ты далеко	Н. Басков и Т. Повалий	4413825
4:00	Убей меня нежно	A Sortie	4414037
3:29	Чёрные глаза	A. Mугу vs. Crazy Frog	4413428
4:05	Черный бумер	Серёга	4412766
4:25	Швайне	Глюкоза	4412306

ДАЛИННЫЕ И ГРОМКИЕ

Отправь SMS с кодом мелодии на номер: **8881**

			МОНОФОНИЯ Nokia Samsung	Siemens	EMS	ВИБРО! ПОЛИ-ФОНИЯ
0:21	Du Du	Tarkan	4424658	4424659	4424657	4424662
0:30	First Day	Timo Maas feat Bryan Molko	4439562	4439564	4439563	4439559
0:48	Hung Up HIT	Madonna	4443177	4443179	4443178	4443174
0:32	La Tortura	Shakira	4440785	4440784	4440786	4440778
0:49	Love Generation NEW	Bob Sinclar	4449794	4449793	4449795	4449790
0:28	Yeah HIT	Usher	4421834	4421835	4421833	4421838
0:32	Бригада	Триплекс	4411781	4411782	4411780	4411740
0:29	Бумер	С. Шнуров	4412189	4412212	4412188	4412187
0:57	Весёлый мир	Агата Кристи	4446873	4446875	4446874	4446870
1:11	Даже если ты уйдешь... NEW	Сергей Лазарев	4452629	4452628	4452630	4452624
0:24	Как хотел я	Дима Билан	4440292	4440294	4440293	4440290
0:21	Ночной дозор	Uma2rmaH	4414054	4414055	4414053	4414058
0:54	Тебе понравится	Жасмин	4445824	4445826	4445825	4445821
0:56	Ты не один NEW	Brainstorm	4451068	4451067	4451069	4451064

ПРИКОЛЬНЫЕ ЗВОНКИ ОТ МИШИ ГАЛУСТЯНА

ОТПРАВЬ КОД ЗВОНКА НА НОМЕР **8887**

РЕАЛЬНЫЙ ГОЛОС

Ахтунг! Трубка хохшвайне...	4413731
Время секса завершилось	4413719
Значит так, если не возмешь трубку...	4413722
Похмельная мобила	4413707
Слушай меня внимательно, в меня звонят	4413725
Тебе звонит твоя девчонка!..	4413728
Шеф, алле, это я, мобильник!	4413710
Эй! Звонит кто-то, жми зеленую кнопку!!!	4413695

MP3 + MMF

MMF&MP3-ЗВОНКИ

Отправь SMS с кодом MMF- или MP3-мелодии на номер: **8887**

Вытащи меня из штанов!	Прикольный звонок	4410227
Звонок с бандитской разборки	Прикольный звонок	4410241
Котёночек, ответь, пожалуйста...	Звонок от любимого парня	4410236
Опять звонит какой-то гад!	А. Лукашенко (пародия)	4410316
Тебе звонят, ты чё, не слышишь, опять на ком-то громко дышишь?	Звонок парню	4411463
Тополь, тополь, я - сосна. Как слышно? Приём!	Клара и Дора	4410772
А-а-а! Мой телефон шевелится, он - живой!	Очень страшный звонок	4411820
Звяк-звяк, бряк-бряк, звонит свояк!	Родственники	4412829
Компромат-сервис	Прикольный звонок	4413354
Любимая, все без тебя постыло....	Звонок от любимого	4412744
Малыш, подними трубку.	Звонок от любимого	4412720

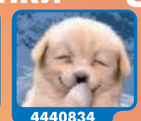
NIKITA

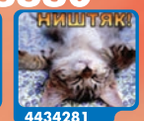
Скачай одну и получи вторую бесплатно!

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

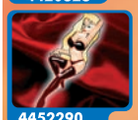
Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8889**

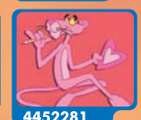
4420828


4440834



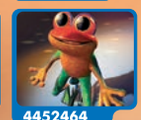
4434281

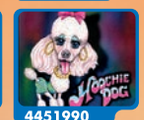

4452290


4452281

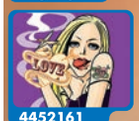
4452047

4452164


4452464

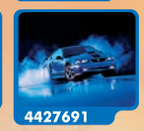


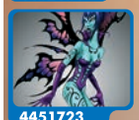
4451990



4452161

4427656


4427691


4451723

4452500

4418448

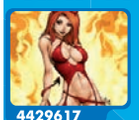
4452071

4452455

4451867

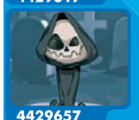
ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

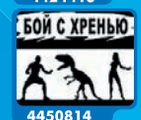
Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**


4429617

4424413

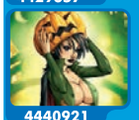
4418437

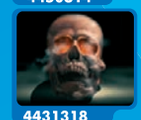

4429657



4450814

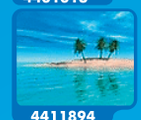
4450805

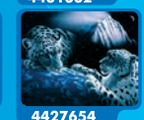

4440921

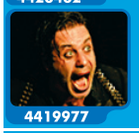

4431318

4431332

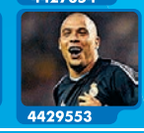
4426462


4411894


4427654


4419977

4412628


4429553

Совместимость телефонов

Цветные картинки: Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Pantech • **Черно-белые картинки:** 101x29: Siemens; 72x28: LG, Motorola, Nokia, Samsung, Sony Ericsson • **EMS-МЕЛОДИИ:** Alcatel, LG, Fly, Motorola, Panasonic, Pantech, Philips, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Voxtel • **Полифония:** Alcatel, Motorola, Nokia, Sagem, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Sharp • **Монофония:** LG, Nokia, Samsung, Siemens • **Видео:** Motorola: V535, V620, V3, E398, MPX200; Nokia: 6230, 7610, 7260, 6670, 6260, 6681, 6680, 7270, 6170; Sony Ericsson: K500i, K700i, S700i, P800, P900, P910, P910i • **АНИМАЦИЯ:** Nokia: 3100, 3200, 7200; Sony Ericsson: K500i, Z600, T610, T290i; Motorola: V220, C650, V180, C156, C155 , V171; Sagem: myX-7, myX-5m; LG: G5310, 1600, 7100, T5100, F2100, C1100, B2000; Siemens: ST60; Samsung: E820, P730; Panasonic: A200; Alcatel: OT557, OT757• **MP3:** Alcatel: OT756, OT757; Nokia: 6230, 6630, 6170, 7270, 6680, 6681, 6260, 6670, 7610, 3230; Motorola: E398, V220, C650, V180, V300, V500, V535, V600, V3, V80; Sony Ericsson: K500i, K700i, S700i, P800, P900, P910, P910i • **ВИБРОТОНЫ (полифония):** LG, Samsung, Nokia • **ТЕМЫ:** Nokia: 6260, 6600, 6620, 6630, 7610; Sony Ericsson: K700, K700i • **MMF:** Samsung, LG, NEC, Panasonic, Philips, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, Voxtel

Служба поддержки: (495) 115-97-77 (9^{00}-21^{00} по будням); e-mail: hotline@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки, видео, темы, анимации, MMF- или MP3-звонка необходимо подключить WAP / GPRS или Internet / GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса (без НДС): на номер 8881 - 0,99$; на номер 8887 - 2$ (МТС - 1,9$); на номер 8882 - 3$; на номер 8889 - 1,5$

Точную стоимость в рублях узнавайте в справочной службе своего оператора

* Скачав полифонию, MP3, MMF, обозначенные этим значком, вы получаете вторую мелодию в подарок.

Хронометраж только для полифонии, полных версий песен.

Copyright: © 2006 Nikita. © Sony Music Entertainment (RUS). © BMG Russia.© Продюсерский центр Игоря Матвиенко © Первое Музыкальное издательство. © ООО «Мейнстрим Продакшн» 2006. © ООО «Шнурок». © Мегалайнер. © EMI Music Publishing Ltd. © SBA Music Publishing Ltd. © ТОБИАС. © MobiLeap. © Z-group. ©Слайд-шоу. ©Антон Волков. ©ООО «Инновационная компания « ИДЕЯ». Все права защищены. Упомянутые товарные знаки являются собственностью их владельцев.

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КРОССВОРД

Предлагаем снова заняться разгадыванием фантастического кроссворда. Как обычно, он составлен из слов, прямо или косвенно относящихся к фантастике, фэнтези и мифологии. Проще говоря — ко всем темам, которые освещаются в «Мире фантастики».

За разгадывание кроссворда мы предлагаем призы. 10 читателей, приславших наиболее полные правильные ответы (а желательно — кроссворд, разгаданный целиком), станут обладателями DVD-дисков с замечательным отечественным мультфильмом «***Князь Владимир***», любезно предоставленных компанией **Lizard Cinema Trade**. Если правильных ответов будет более 10, победителей определит жребий.

Свои ответы присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой «Кроссворд — май». Обязательно указывайте свои **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

По горизонтали

5. Половина названия мультсериала, снятого по его мотивам фильма (2005 г.), а также имени главной героини обоих. **8**. Шотландец, пришедший на экраны в сопровождении музыки Queen. **9**. Местечко на www.mirf.ru, где можно обсудить любые вопросы, касающиеся «Мира фантастики». **10**. Фантастическое существо ближневосточного происхождения. **12**. Планета, где чаще всего развивается действие в фантастических произведениях. **13**. Популярная рубрика «МФ». **16**. Он нашел все кольца и сделал из них одно. **17**. Обойма для огнестрельного или энергетического оружия. **19**. Любимое оружие Гаррета-тени. **20**. Один из ключевых отрицательных персонажей известнейшего цикла Ника Перумова. **23**. Фантастический фильм Д. Кроненберга, у которого «МФ» позаимствовал название для раздела. **26**. Эльфийское название Казад-Дума, родовой обители народа Дарина. **27**. Дух пресной воды, обитает в колодцах, фонтанах, ручьях. **28**. Ее наводят ведьмы. **29**. Персонаж тибетских и монгольских мифов, широко известный благодаря Сергею Лукьяненко. **30**. Место прописки древнегреческих богов.

По вертикали

1. Галадриэль, Келеборн, Арвен, Халдир — все они ... **2**. Мистер Филч не обладает магическими способностями, хотя его родители — маги. Кто он? **3**. 9-ое место в «Топ-10» лучших злодеев по версии «Мира фантастики». **4**. «*Глаза мои были закрыты, но я каким-то внутренним взором необычайно ясно увидела бледного адепта тайных наук, склонившегося над созданным им существом. Я увидела, как это отвратительное существо сперва лежало недвижно, а потом, повинуясь некоей силе, подало признаки жизни и неуклюже задвигалось*». Автор этих строк. **6**. Величайшее изобретение человечества, благодаря которому редакция «МФ» получает тысячи предложений касательно журнала. **7**. Одно из прозвищ Элессара Эльфинита, в прямом переводе — человек с Запада. **11**. Передача мыслей и чувств на расстоянии. **12**. Крупнейший в России и СНГ ролевой конвент, ежегодно проводится в Казани. **14**. Патриарх мировой научной фантастики. **15**. Профессия Джека Воробья и Гайбраша Трипвуда. **18**. Бывает полосатым, а бывает гиперпространственным. **21**. Характеристика героя в ролевой игре, определяющая, насколько часто он будет выходить сухим из воды. **22**. Согласно еврейской народной легенде, исполнив свое задание, он превращается в прах. **23**. Величайший город Морроувинда. **24**. Родители Гермионы Грейнджер. **25**. Автор, размышлявший о жизни, Вселенной и всем остальном.

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Порою по почте приходят коварные вопросы: «А читает ли уважаемая редакция приходящие письма и email'ы, заглядывает ли на рекламируемый форум www.mirf.ru?». Читает, заглядывает. И на все актуальные и просто интересные вопросы отвечает или по почте, или на форуме, или здесь — на страницах журнала. Поэтому пишите письма и сообщения смело — в «Мире фантастики» их внимательно прочтут.

Узкие врата миров

Здравствуйте, уважаемая редакция «МФ»!

Как водится, не можем удержаться от нескольких лестных слов в адрес журнала. Выхода каждого номера мы всегда ждем с нетерпением, а особенно любимые нами рубрики — «Книжный ряд» и «Видеодром», их мы всегда изучаем с особым тщанием, и немало жарких дискуссий вспыхивает вокруг них. Ваш журнал — уникальная возможность вкратце познакомиться со многими произведениями фантастического жанра и авторами, в нем работающими, а заодно составить список вещей, обязательных для более близкого знакомства. Спасибо вам за то, что вы есть.

Однако не можем мы удержаться и от доли критики и замечаний. Это касается «Врат миров». Если задуматься, основная цель этой рубрики — познакомить читателя с новыми мирами, еще ему неизвестными, или добавить что-то новое к давно пройденному. Вот и изучаем мы географию и зоологию, религию и боевые искусства. Безусловно, они важны для целостной картины мира, и совсем упускать их из виду нельзя, но мы, признаться, были слегка удивлены многими статьями.

Создается впечатление, что «Хроники Амбера» отличаются от «Дюны» или Упорядоченного только локациями, артефактами и монстрами, а вся фантастика и фэнтези — на одно лицо. Не упускаете ли вы в погоне за освещением мироустройства то, что, собственно, и делает каждое авторское произведение уникальным и самобытным — мироощущение? Специфику авторских взглядов и концепций, многослойность тех или иных произведений, склонность к каким-то типам героев, отношение к извечной борьбе бобра с ослом. Хотя бы в паре слов.

Например, мы, люди, с творчеством Ника Перумова знакомые лишь поверхностно, хорошо запомнили карты Мельина и Хьерварда, но хоть сколько-нибудь целостного впечатления об уникальности, особенности мира (равно как и авторской позиции) не получили, и так и не смогли решить, а стоит ли знакомиться с ним поближе. За «Дюну» нам даже стало несколько обидно — право, нельзя так поверхностно пробегаться по глубокому, философскому произведению, сводя его к карточному раскладу Великих Домов и типичных, на первый взгляд, сюжетных коллизий. Чем же Герберт принципиально отличается от Мартина или Камши? Не сразу и догадаешься.

А поскольку всякий более или менее глубокий анализ подразумевает субъективность, мы от всех души поддерживаем идею «альтернативного мнения».

С уважением, Локи и Демосфен.
(сообщением по электронной почте)

Дать однозначное определение термина «дух вселенной» или «атмосфера мира», полагаю, не сможет никто. Локи и Демосфен, например, даже не пытались. Но я согласен с ними: такая субстанция, похоже, действительно существует. Определяющим здесь будет авторский стиль, если мы говорим о художественной литературе, видение режиссера — если о кино, и так далее. Чтобы уловить пресловутый «дух», авторы письма надеются на «альтернативное мнение».

Напомню читателям, что «альтернативное мнение» — это предлагавшаяся на «Почтовой станции» идея «двойной» рецензии или обзора. Первый автор хвалит произведение или вселенную, второй — критикует в пух и прах. Тем самым в одной статье представлено два полярных взгляда, один из которых должен быть близок читателю.

Понятно, что две схожие статьи про одну и ту же вселенную, одна из которых хвалит, а другая — ругает, мы публиковать во «Вратах миров» не будем. А вот отдельные комментарии вставлять можем, оформляя их подобно комментариям «Слово творца». Статью об авторском мире обычно пишет поклонник произведений этого автора, поэтому прямой и острой критики во «Вратах миров» немного. Значит, комментариями надо постараться показать все негативные, слабые сто-

Ответы на видеоконкурс («МФ», март 2006)

1 — «Блэйд: Троица» (Blade: Trinity); 2 — «Константин: Повелитель тьмы» (Constantine); 3 — «Фантастическая четверка» (Fantastic Four); 4 — «Автостопом по Галактике» (The Hitchhiker's Guide to the Galaxy); 5 — «Ходячий замок» (Howl's Moving Castle); 6 — «Остров» (The Island); 7 — «Разборки в стиле кунг-фу» (Kung Fu Hustle); 8 — «Роботы» (Robots); 9 — «Город грехов» (Sin City). Все фильмы рецензировались журналом в 2005 году.

Призы — DVD-диски с фантастическим триллером по рассказу Рэя Брэдбери «И грянул гром» — достаются следующим 10 читателям: Артем Устинов (г. Клин), Алексей Сибиряков (г. Екатеринбург), Андрей Глубокий (г. Могоча), Алдар Салчак (респ. Тыва, г. Кызыл), Андрей Савельев (г. Ульяновск), Виктор Хмель (г. Владивосток), Сергей Агеев (г. Волгоград), Григорий Дидковский (г. Екатеринбург), Сергей Петров (г. Владимир), Алексей Корнеев (г. Смоленск).

роны мира. Кому поручить такую работу? Вдруг автор вселенной (а мы в редакции лично знаем всех известных фантастов России) обидится на критику? Вдруг фанаты этого мира забросают наше издательство гнилыми фруктами?

Может, поручить такую критику читателям? Присылайте нам в редакцию аргументы и доводы, почему вам не нравятся те авторские вселенные, которые освещаются на страницах журнала. Если не нравится один персонаж или какой-то миростроительный аспект — пишите про это. Такие отзывы с радостью опубликуем в специальной рубрике на диске «МФ», в структуре популярного раздела «Творчество наших читателей». Полагаю, все с интересом будут ждать весомых, аргументированных суждений.

Мы, в свою очередь, постараемся все-таки найти возможность параллельного комментирования во «Вратах миров». Помнится, в статье Михаила Попова о вселенной Doom (№10 за 2005 г.) я высказывал свое собственное мнение об этом мире в отдельной пространной врезке. Не то, чтобы мой взгляд не совпадал с позицией Михаила, но, в любом случае — противоречил традиционным воззрениям на миры «шутеров». Возможно, в подобном формате мы и решим такие «альтернативные» комментарии.

«МФ» как книгоиздательство

1. Так как литературная часть журнала ничтожно мала (два-три корявых рассказа), может, стоит рассмотреть вопрос о выпуске приложения к журналу, которое будет выходить не ежемесячно, а, допустим, раз в квартал.

2. В разделе «Машина времени» есть страничка «Хронология фантастики». Что, если попробовать выпустить отдельный номер (допустим, в конце года), который будет полностью посвящен этой теме, получится небольшая энциклопедия фантастики, мне кажется, будет очень здорово (надеюсь, народ меня поддержит).

Zero
(на форуме сайта www.mirf.ru)

Я что-то не уловил логики. Если уж рассказы в «Мире фантастики» действительно «корявые», то зачем их выпускать в виде отдельного приложения к журналу? Чтобы их читали «корявые» читатели? И сделать на обложке заголовок «Самая корявая фантастика»?

А если серьезно, то рассказы в «МФ» ругают нечасто, да и Zero явно покривил душой. Не нравились бы ему рассказы в журнале — он не предлагал бы их печатать отдельным сборником. Идея не нова — она и читателями озвучивалась, и в головах сотрудников «МФ» витала. Да и реализовать ее не то, чтобы очень сложно. Действительно, каждый месяц в журнал приходит масса хороших произведений молодых авторов, и лишь единицы попадают в «бумажную» часть «МФ»: ведь рассказов в каждом номере публикуется всего два.

То есть составить и издать сборник из произведений читателей мы можем. Но остается вопрос: это кому-нибудь нужно? Каким тиражом его печатать? Сколько экземпляров раскупят? Если вам интересны такие ежеквартальные, а скорее — ежегодные сборники от «МФ», то пишите нам в редакцию. Количество отзывов и будет решающим. Возможно, благодаря отзывам нам удастся привлечь к сотрудничеству одно из крупных российских издательств, которое умеет выпускать и продавать художественные тексты, и тогда такой проект станет выгодным для всех: и для читателей, и для «МФ», и для распространителей.

Отдельный сборник «Хронология фантастики», возможно, будет красиво выглядеть и вообще — здорово смотреться на книжной полке среди томиков Лукьяненко и Азимова. Единственный вопрос все тот же: а кто его купит?

«Опять ты мне эту икру поставила!»

Здравствуйте, Николай!

Читаю «Мир фантастики» полтора года и, увы, он медленно начинает надоедать. Я помню, с каким нездоровым интересом поглощал первые номера, попавшие мне в руки. К сожалению, это было раньше. Дело тут не в том, что журнал со стечением времени падает на дно (все как раз наоборот), причина кроется в однообразности материалов. Говорю я, конечно, не о содержании, а о стиле, в котором исполнены статьи. Пожалуй, я назвал бы стиль консервативным. Конечно, не сравнишь этот вариант с сухим информационным изданием, каковыми являются многочисленные газетенки, в нашей стране публикуемые, но все же...

Мне кажется, журнал окреп для серьезных экспериментов. Почему нельзя быть сумасшедшими, как Джефф Нун (но не столь «жесткими») или Чак Паланик? Или не поидиотничать, как это делают в «Game.exe»? Ведь на самом деле это интересно читать, это оригинально. Почему не уйти от шаблонов? Я, конечно, не говорю, что нужно кардинально менять то, что сложилось за прошедшие годы. Можно просто допускать, так скажем, неформальные материалы в небольших количествах? Я даже помню случай, когда обзор какого-то из аниме-сериалов был подан более чем нестандартно.

За сим откланяюсь.
С уважением, Roland.
(сообщением по электронной почте)

Если кто забыл — то цитату для заголовка я позаимствовал у таможенника Верещагина из всеми любимого «Белого солнца пустыни». Верещагин, кстати, был типичным консерватором.

Консерватизм — это не синоним «ретроградства», «дряхлости» или «окаменелости». Иногда это скорее хорошо, чем плохо. Простой пример. Вы упомянули «нестандартный» обзор аниме-сериала («Фури-Кури»), который вам (и мне) понравился, но который нещадно критиковали в своих письмах читатели, привыкшие ко вполне «типовым» обзорам нашей аниме-рубрики. Новшества всегда нравятся не всем. Поэтому консерватизм полезен. Если бы «МФ» в каждом номере наполовину обновлял список рубрик, вряд ли журнал был таким популярным.

Но быть все время одинаковыми — скучно и читателям, и нам, работникам редакции. Именно поэтому прошлый номер «МФ» мы наполнили первоапрельскими розыгрышами. Поэтому стиль «Доски почета» своим легким юмором выделяется на фоне прочих статей раздела «Врата миров». Поэтому мы стараемся придумывать новые конкурсы (ждите революции на «Конкурсной площадке» в летних номерах «МФ»). «Идиотничать» мы не будем, потому что корень «идиот» в этом слове намекает на соответствующую проблему или автора, или читателя текста. А вносить разнообразие, придумывать новое и сдабривать толикой юмора — обязательно. Вполне возможно, что одну из будущих «Почто-

Ответы на викторину («МФ», март 2006)

1 — А (муравьев); 2 — В (дающий одну дополнительную жизнь); 3 — Б (цветами васильков); 4 — А (сжечь); 5 — Г («ниндзя»); 6 — Г (Гете); 7 — А (аримаспы); 8 — А (Олимпийского комитета США); 9 — В (мушкетов); 10 — Б (хайлайнер); 11 — Г (зимородком («алкион»); 12 — Г («Кинг Конг»); 13 — В (плотниками); 14 — А (Герберт Уэллс); 15 — Б (Бабы Яги).

Первый правильный ответ мы получили от Вячеслава Дуликова (г. Владимир) — ему и достается суперприз викторины, веб-камера в форме игрушечной собачки от компании NEODRIVE, а также коробка с настольной игрой «Карибские пираты». Остальных победителей, каждому из которых достанется коробка с этой игрой, мы выявляли жеребьевкой. Итак, вот они: Константин Вальштейн (г. Санкт-Петербург), Татьяна Вуколова (г. Тула), Алексей Еременко (г. Омск), Виталий Киреев (г. Железногорск), Марина Полетаева (г. Иркутск), Анастасия Камрукова (г. Саратов), Евгений Лиманов (г. Москва), Любовь Юсова (дер. Ратчино), Сергей Маслов (г. Курск).

Поздравляем победителей мартовских конкурсов!

вых станций» будет вести не главред, а кто-то еще из сотрудников редакции. Ради эксперимента и разнообразия для.

«Вейдер, а чего у тебя меч такой красный?»

Приветствую, «МФ».

Итак, я не буду распекаться о прекрасности журнала и т. п. — это все вы и так знаете. Перейду к главному. Я согласен насчет того, что почту надо развивать. Причем развивать серьезно. Обычно в печатных изданиях почта представляет собой жалкое зрелище. Мне не хотелось бы тыкать пальцем, а придется. Я беру другую сферу — компьютерные игры, за сим ни о какой рекламе/антирекламе речи нет. К тому же это разговор о почте. Несмотря на то, что почта у нас скучновата (правда, только правда и ничего кроме правды), все-таки она нормальная. Тыкаю пальцем — в журнале «Страна игр» почта совсем жалкая — на огромную тираду читателей автор отвечает 1 (!) строчкой. Мда. Я их за это ругал.

Но нормальную почту *скучно* читать. «Какая же почта не нормальная, а хорошая?» — спросите вы. Идеальную почту я видел лишь в одном журнале (хотя сейчас почта у них вернулась в разряд нормальных, о чем я скорблю) — это «Игромания» примерно 3—4 года назад. Тогда почтой заправляли неподражаемые Катя и Геймер. Не поверите, но чтение всего журнала я начинал *именно с почты*! Почему? Приведу один наглядный пример. Вот я раскрыл случайный журнал.

Читатель: Недавно купил новый журнал и не поверил своим рукам — он стал ОООчень тонким, увеличьте его как-нибудь (пожелание), и потом — что за бумагу вы используете? Из запасов МУРа берете? На ней же остаются отпечатки пальцев!

Фангорн

Геймер: Насчет отпечатков пальцев — ерунда и бессовестный поклеп. Но в целом ты угадал — именно оттуда. Название «Игромания» расшифровывается как «Интегральная Гражданская Российская Община Ментальной Агитации Населения Интоксизом Явлений», причем... (следует длинное и интересное рассуждение на эту тему, примерно так на семь объемов этого письма).

И так отвечали на все письма. А какие дебаты были на тему «Насилие и секс в компьютерных играх»! Это надо читать! И цитаты оттуда можно вывешивать на коммунистические (и не очень) плакаты, чтобы все видели. А какие были картинки...

В общем, почта должна иметь изюминку. На мой взгляд, была бы оригинальная изюминка такая — «Вопрос Герою». Что же это такое?

Вы, например на четыре месяца выбираете любого персонажа. К примеру, Дзирта (пишу русское книжное имя, ибо оно более благозвучно, чем Дриззт). И пишете: «С этого месяца читатели могут прислать любой вопрос Дзирту До'Урдену». А потом вывешиваете в почте на отдельной странице сами вопросы и ответы на них, причем так, словно сам Дзирт отвечал на них (используя банальную логику и факты, можно придумать ответ почти на любой вопрос). Через каждые несколько месяцев меняете персонажа. Я бы, например, с удовольствием расспросил бы Дарта Вейдера, задал бы пару вопросов Лине Инверс и т.п. Таким образом, почта будет *очень интересной*. Название рубрики почты можно придумать более хорошее — но мне пока ничего в голову не пришло. А потом можно разные бонусы — например, голосование на сайте по поводу следующего героя, новые конкурсы, например, «ответьте на вопрос (текст вопроса) от лица барона Харконнена». Море возможностей.

В то же время в вашей почте все не так ужасно — просто она настолько неинтересна, что я, например, просто пробегаю ее глазами и забываю о ней — благо есть чего почитать в журнале (и немало). Все здесь — мое мнение. Я не хотел никого обидеть. Надеюсь, письмо подкинет какие-нибудь идейки.

Спасибо, меня можно встретить с ником Ксхл'Бркскх.

(сообщением по электронной почте)

Почта у нас такая не потому, что главред скучный, а потому, что он всегда считал: отвечать надо по делу, а для юмора есть «Комната смеха». Впрочем, концепция «Почты от Геймера» мне тоже нравится. Кстати, многие читатели начинают просматривать «МФ» и «Игроманию» с конца, то есть с почты. Эту рубрику можно сделать интересной и читаемой вне зависимости, смешна она или серьезна — главное, чтобы отвечающему было, что сказать. Специально для любителей «геймеровского» стиля попрошу одну из «Станций» провести Михаила Попова, автора «Доски почета». Надеюсь, у него получится.

«Вопрос любимому герою» — идея великолепная. Будем разрабатывать. Только мне кажется, что на вопросы для героя лучше отвечать не редакции, а человеку, который этого героя придумал. Как вы полагаете?

Между прочим, в «Игромании» почту сейчас ведут Светлана Померанцева и Старпом Макаренкоff, и получается у них на эталонном уровне Кати и Геймера.

Премия имени Владислава Крапивина

Ежегодно в России и ближнем зарубежье вручаются десятки литературно-фантастических премий. К сожалению, большинство конвентов и фестивалей, на которых проходят награждения, игнорируют детско-юношескую фантастику, либо такие произведения участвуют в общем конкурсе.

Для поддержания интереса к детской и юношеской фантастической литературе и стимулирования авторов, пишущих в этом жанре, Ассоциация писателей Урала и региональный общественный Фонд Владислава Крапивина учреждают Международную литературную премию имени В. П. Крапивина, известного писателя-фантаста, чьими книгами зачитывалось не одно поколение детей в Советском Союзе и постсоветской России.

Жюри премии возглавит сам Владислав Крапивин, а приниматься на конкурс будут фантастические произведения для детей и подростков. Допустима любая литературная форма произведения, будь то роман, повесть, пьеса, книга рассказов или стихов.

Премия вручается раз в год, ее денежный размер — **сто тысяч рублей**. Победитель также получает диплом и памятную медаль.

Заявки на участие в конкурсе можно присылать до 1 августа 2006 года по адресу: 620075, Екатеринбург, ул. Пушкина, 12, Ассоциация писателей Урала, с пометкой «На конкурс имени В. П. Крапивина». Полный текст положения о премии вы найдете на диске журнала.

Информация публикуется по просьбе учредителей премии.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Это письмо Ксхл'Бркскха я объявляю «Письмом номера», а его автору (если он напомнит о себе, потому что его контакты потерялись) я торжественно вышлю ценный приз: свежую «Игроманию» с автографом культового человека, известного под ником «Геймер».

●●●

Сразу после сдачи в печать майского номера редакция «МФ» примет участие в Конференции разработчиков игр (Москва) и всеевропейском фантастическом конвенте «Еврокон 2006» (Киев). Надеемся увидеть вас на этих мероприятиях, а также 27 июня — в Москве на «Дне игры». Если же по уважительной причине вы не сможете их посетить, то не отчаивайтесь — мы расскажем обо всех фантастических событиях на страницах «МФ». До встречи в июне!

Николай Пегасов
Главный редактор

Связь с редакцией:
- ***Email редакции: pochta@mirf.ru***
- ***111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»***
- ***форум на сайте www.mirf.ru***

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В ИЮНЕ 2006

ДОЛГОЖДАННАЯ СТАТЬЯ О МУЗЫКЕ!

В РИТМЕ ФЭНТЕЗИ

- ЧТО ТАКОЕ ФЭНТЕЗИ-МУЗЫКА?
- КТО ЕЕ ИГРАЕТ?
- ИСПОЛНЯЮТ ЛИ ФЭНТЕЗИ В РОССИИ?

с эксклюзивными комментариями группы "Эпидемия"!

ГРУППА «ЭПИДЕМИЯ»

БЕСТИАРИЙ

ЧУДОВИЩА СРЕДНЕВЕКОВЫХ БЕСТИАРИЕВ

ОТ ВАСИЛИСКА ДО КАМЕЛОПАРДА

ВРАТА МИРОВ

ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА

ПРИСПЕШНИКИ ТЬМЫ

КОНТАКТ

МАЙКЛ РЕЗНИК

НАЧАЛО И КОНЕЦ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

ИГРОВОЙ КЛУБ

WARHAMMER

ОТНЫНЕ — ПОЛНОСТЬЮ ПО-РУССКИ!

АРСЕНАЛ

СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ

ЩИТЫ И ДРУГОЕ ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

ЕСЛИ БЫ...

ЭВРИКА!!!

АРХИМЕД: ИЗОБРЕТАТЕЛЬ, ОБОГНАВШИЙ ВРЕМЯ

СМОТРИТЕ С "МИРОМ ФАНТАСТИКИ"

АЛЕК БОЛДУИН И ЙЕН МАККЕЛЛЕН В ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНОКОМИКСЕ

ТЕНЬ

(THE SHADOW, 1994)

А ТАКЖЕ:

ПЯТЫЙ СЮЖЕТ ИЗ СЕРИИ "ЛЯПЫ В ЗНАМЕНИТЫХ ФИЛЬМАХ"

ОШИБКИ И ИНТЕРЕСНОСТИ "ВОЙНЫ МИРОВ"

А ТАКЖЕ:

- РЕПОРТАЖ С "ЕВРОКОНА 2006"
- "СОВРЕМЕННИКИ": МАЙКЛ КРАЙТОН
- "ЖАНРЫ": РЕЛИГИЯ В ФАНТАСТИКЕ
- "ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОФЕССИИ": СВЯЩЕННИКИ
- ПОСТЕР FORGOTTEN REALMS
- БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ