THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION • АНИМЕ САЮКИ

№ 6 (34) 2006 ИЮНЬ

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

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

НА DVD
ЗНАМЕНИТЫЙ КИНОКОМИКС
The Shadow «ТЕНЬ»

2 НОВЫХ РУБРИКИ «МУЗЫКА» И «ПИСАТЕЛЬСКОЕ МАСТЕРСТВО»

WARHAMMER
«МОЛОТ ВОЙНЫ» ПО-РУССКИ

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ НА МАРСЕ
...А НА ДРУГИХ ПЛАНЕТАХ?

КОНКУРС:

ВЫИГРАЙ DVD-ПЛЕЕР

ПОСТЕРЫ
WARHAMMER 40000;
RAGNARÖK

ОБЛОЖКА: WARHAMMER, GAMES WORKSHOP

ЖРЕЦЫ ЯЗЫЧЕСКИХ БОГОВ

КУЛЬТУРНЫЕ РАБОТНИКИ В ФЭНТЕЗИ

НА СТРАНИЦАХ «МФ»

СОВРЕМЕННИКИ: МАЙКЛ КРАЙТОН
ЖАНРЫ: РЕЛИГИОЗНАЯ ФАНТАСТИКА
ЕСЛИ БЫ: АРХИМЕД
КОНВЕНТЫ: «ЕВРОКОН»

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

Денис ЧЕКАЛОВ
«СВИСТЯЩИЙ СТРАХ»
Татьяна КИГИМ
«ЗАЖИГАЮЩИЙ ЗВЕЗДЫ»

НА DVD

ФИЛЬМ НА DVD: «ТЕНЬ»
ТЕМА ДИСКА: «RAGNARÖK»
Magic The Gathering: Раскол
Творчество наших читателей

ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006

ЖУРНАЛ С DVD

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

Акелла

СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД

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

© 2005 ATARI Europe SAS. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Created by David CAGE, Developed by Quantic Dream © 2005. All rights reserved. Developed with the help of Centre National de la Cinematographie. All other trademarks are the property of their respective owners.
Themes composed by ANGELO BADALAMENTI. Score produced and orchestrated by NORMAND CORBEIL.
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 подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

© 2006 "Akella"

Akella

Мир Фантастики

ИЮНЬ 2006

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Николай Пегасов
Выпускающий редактор
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, Светлана Карачарова, Николай Арсеньев
Ведущие рубрик
Ксения Аташева, Василий Владимирский, Александр Горин, Дмитрий Злотницкий, 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 Ковалев
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
Пол Дэйнтон
Иллюстрация на постере Warhammer
Эдриан Смит

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 33.500. 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.

О ЗВУЧАНИИ ФЭНТЕЗИ И МАСТЕРСТВЕ ПИСАТЕЛЯ

Здравствуйте, дорогой читатель!

В каждом номере «Мира фантастики» появляется что-то новое, ранее не виданное. Новая рубрика, новое оформление, новые конкурсы... Популярность издания растет, во многом, благодаря таким инновационным мерам. А в этом выпуске «МФ» вас ожидает сразу две долгожданных рубрики, которые жаждали увидеть на страницах журнала сотни читателей. По крайней мере, просьбы об открытии этих рубрик присылались в редакцию с завидной настойчивостью. Вы просите — мы внедряем.

Во-первых, Дмитрий Злотницкий написал первый материал для **«Фантастической музыки»**. Эта рубрика дебютирует в рамках раздела «Врата миров». Можно ли отнести музыкальную композицию к жанру готики или киберпанка, кто и зачем играет фэнтезийную музыку, наконец, стоит ли ее слушать — обо всем этом в материале «Магия ритма». Комментарии профессиональных музыкантов прилагаются.

Во-вторых, Сергей Чекмаев, регулярно публикующий свои рассказы на страницах «МФ» и хорошо известный читателю, выступил создателем рубрики **«Писательское мастерство»**. Хотите публиковаться так же часто, как Сергей, издаваться многотысячными тиражами и зарабатывать собственной фантазией? Читайте статьи этой рубрики: мастера фантастического жанра будут делиться секретами писательской профессии, рассказывать о граблях и подводных камнях и отвечать на тривиальные, казалось бы, вопросы, вроде «где больше платят» и «как оформить рукопись». Так что читатели «МФ» скоро обретут знания, которые ранее с трудом добывались разве что на литературных курсах. И, в конце концов, всем нам интересно, как устроена писательская «кухня», не так ли?

Помимо двух упомянутых материалов, не пропустите вторую статью из цикла «Фантастические профессии» (она посвящена жрецам), обзор творчества великого и могучего Майкла Крайтона, «Бестиарий» про бестиарии и... Да и вообще, бывают ли в «МФ» материалы, не достойные прочтения?

Также обратите внимание на рубрику «Конвент» в «Литературном ряду»: из нее вы узнаете, что отныне «Мир фантастики» официально признан в Европе лучшим фантастическим журналом. И это не шутка!

Увидимся на «Почтовой станции» в конце номера.

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

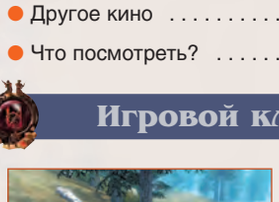
Книжный ряд 17

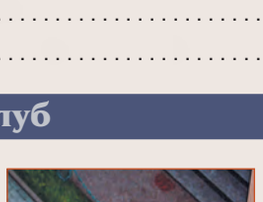
- Литературные новости 18
- Контакт: **Майк Резник** 20
- Рецензии: **Книги номера** 22
- Анонсы новых книг 36
- Современники: **Майкл Крайтон** 38
- Жанры: **Фантастика и религия** 41
- Конвенты: **Еврокон 2006** 44
- Писательское мастерство: **Первые шаги** НОВАЯ РУБРИКА 46
- Другие книги 49
- Что почитать? 50

Видеодром 51

- Новости киноиндустрии 52
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 53
- Рецензии: **После финальных титров** 56
- Новости аниме 60
- Аниме: **Саюки** 61
- Новинки видео 66
- Другое кино 69
- Что посмотреть? 70

Игровой клуб 71

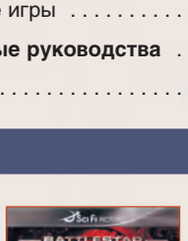




- Новости компьютерных игр: **КРИ 2006** 72
- Лучшие компьютерные игры 76
- Новости настольных игр 80
- Лучшие настольные игры 82
- Warhammer: **Игровые руководства** 83
- Другие игры 86

Врата миров 87

- Новости вселенных 88
- Художники: **Марк Эванс** 89
- **Фантастическая музыка** НОВАЯ РУБРИКА 94
- **Герои Уничтоженных Империй** 98
- Фантастические профессии: **Жрецы** 102
- Бестиарий: **Средневековые чудища** 107
- Информаторий 112



ИЮНЬ 2006

Машина времени 113

- Хронология фантастики 114
- Если бы: **Архимед** 115
- Назад в будущее: **Жизнь на других планетах** 120
- Арсенал: **Щиты** 124
- Что было раньше 128

Сумма технологии 129

- Будущее — сегодня 130
- Теория: **Новое поколение дисков** 132
- Лучшая техника 136
- Полигон: **Xbox 360** 138
- Из жизни роботов 140
- Сети интернета 142

Зона развлечений 143

- **Денис Чекалов «Свистящий страх»** 144
- **Татьяна Кигим «Зажигающий звезды»** 148
- Зона комикса 151
- Комната смеха: **ДТП в небесных сферах** 152
- Видеоконкурс 154
- Почтовая станция 156

Реклама в номере

Обложка журнала с DVD

- 1С 11
- «13Рентген» 29
- «Акелла» ..... четвертая обложка, 1, 13, 75
- «АлеГриС» 81
- «Волшебный Мир» ..... третья обложка, 3
- «Информ-Мобил» 141
- «Кирилл и Мефодий» 135
- «Крылов» 9
- «Мадос» ..... 64—65
- ИД «ТехноМир» 7, 67, 109, 119, 150, 153
- «Цитадель Олмера» 25
- DVTech 73
- Mail.ru ..... вторая обложка
- Mediasign 93
- Nikita 159

Обложка журнала с CD и без диска

СМОТРИТЕ
НА DVD
«МИРА ФАНТАСТИКИ»

КЛАССИЧЕСКИЙ КИНОКОМИКС

ТЕНЬ

«Кто знает, какое зло скрыто в сердцах людей? Тень знает». Эти слова стали девизом популярного американского радиошоу, а также бесчисленных комиксов, книг, телесериалов, посвященных одному герою — Тени. Сегодня на нашем ДВД выходит единственная полнометражная картина, снятая по мотивам этих историй. «Забытый шедевр», «неразорвавшаяся кинобомба», «черная жемчужина жанра» — его можно называть как угодно, но смысл будет один: «Тень» должна иметься в коллекции каждого уважающего себя любителя фантастики.

Тень и тьма

История начинается в легендарной Америке 1930-х. Бандиты и миллионеры, бедняки и герои, автоматы Томпсона, виски, чарльстон, хищные блондинки, гениальные ученые, словом, — если это и не дизельпанк, то, по крайней мере, очень похоже.

Представьте себе ураганный «Небесный Капитан и Мир Будущего», снятый наоборот — и поймете, что такое «Тень». Классический пример фильмов в стиле «нуар»: циничный герой, расследующий какие-либо загадки, сексуальная героиня (роковая женщина или просто дама с сюрпризом), воспоминания-«флэшбэки», слегка параноидальный настрой, игры со светом и тенью (минимальная освещенность, контрастные силуэты персонажей на расплывчатом фоне).

В кадре доминируют индустриальные пейзажи. Техники много, но она какая-то странная, сделанная в лучшем случае под «футуристическое ретро». Почти все приборы по меркам тридцатых более чем компактны и могут считаться фантастикой лишь для того времени (например, кольцо-радиопередатчик). Лазеров или космических кораблей в «Тени», равно как и в других нуар-фильмах, нет.

Юстас — Алексу. Грузите апельсины бочками, клиент дошел до кондиции.

Кто такой Тень? Его зовут Ламон Крэнстон. Если верить сценарию, раньше он был, мягко говоря, плохим. Сперва наш герой воевал на полях Первой Мировой, но вскоре превратности судьбы занесли его в Азию, где парень быстро превратился в кровожадного негодяя, сколотил банду и начал торговать опиумом.

Из этой нехорошей ситуации Крэнстона вытащили буддийские монахи. Они похитили мерзавца, привезли в свой тайный монастырь и принялись активно перевоспитывать. Выяснилось, что темные силы, угнездившиеся в его мозгу, являются источником невероятных сверхспособностей.

Полностью искоренить дьявольские зачатки монахам не удалось, но они сумели направить их в совершенно другое русло. Наш герой получил отличную физическую подготовку, развил боевые рефлексы, стал метко стрелять с двух рук, а главное — научился контролировать чужое восприятие, как бы «стирая» себя из поля зрения противников. Видимой оставалась лишь тень Ламона.

После такой оригинальной контртеррористической подготовки Крэнстон поселился в Нью-Йорке. Он наладил мощную сеть осведомителей и принялся делать то, чему его научили добрые буддисты, — вышибать мозги преступникам.

Дела шли с переменным успехом, пока в городе не появился суперзлодей с еще более мощными способностями. Шиван Хан — последний потомок Чингисхана, и, как выясняется по ходу фильма, хороший знакомый Крэнстона. Этот косоглазый негодяй на полном серьезе решил повторить подвиг своего предка и создать крупнейшую в истории человечества империю — правда не с помощью лихой конницы, а задействовав для этих целей обыкновенную атомную бомбу.

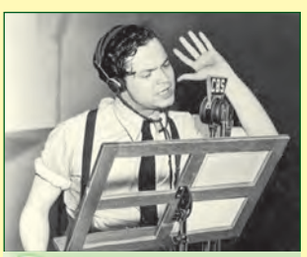
Если Тень умеет лишь затуманивать человеческий мозг, то Хан обладает более ➡

Бедный Санта Клаус...

Один из самых запоминающихся артефактов в фильме — живой кинжал.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Создатели V — персонажа комиксов «V значит «Вендетта» — признаются, что они позаимствовали стилистику своего героя у Тени.
- Выступая на радио в роли Тени, Орсон Уэллс избегал репетиций. Он не хотел видеть свой текст до выступления, чтобы «каждая история была для него такой же новой, как и для слушателей».
- Джордж Лукас планировал озвучить Дарта Вейдера глубоким баритоном Уэллса, однако его голос был слишком узнаваем. Тем не менее, Орсон диктовал текст первого ролика «Звездных войн» в 1976 году.
- Айзек Азимов в своих воспоминаниях называл Тень величайшим героем журнальных историй.



Орсон Уэллс во время знаменитой трансляции «Войны миров», вызвавшей панику у тысяч американцев.

Дополнительные материалы на DVD

В качестве бонусных материалов на DVD вы найдете фильмографии и краткие биографии Рассела Малкэхи, Алека Болдуина, Тима Керри и Пенелопы Энн Миллер.

Материалы «Мира фантастики»

Инструктаж штурмовиков (кадр со съемочной площадки).

Star Wars: Revelations — фильм необычный, особенно если оценивать его как обыкновенный фан-фильм. Дело в том, что «Звездные войны: Откровения» (именно так можно перевести название фильма на русский язык) создавались не только по всем правилам кинематографа, но к тому же осознано и не спеша. Например, прежде чем сценарий был утвержден, его отдали на одобрение двенадцати критикам. Процесс создания фильма длился три года — результат же превзошел все ожидания. Отличная игра молодых актеров, сильная сюжетная линия и потрясающие для фанатского фильма спецэффекты.

Подводя итог, можно сказать, что «Звездные войны: Откровения» — достойная история, которая вполне могла произойти в промежутке между третьей и четвертой серией саги. Сам фильм на английском языке, но он укоплектован подключаемыми русскими субтитрами.

В разделе «**Рубрики журнала**» на компакт-диске вы найдете **ролик** к фильму, а на DVD размещены еще несколько материалов — **пара роликов**, из которых вы узнаете, как создавался фильм, посмотрите **интервью** с режиссером Шейном Фелаксом, а также **видеоматериал с премьерного показа** фильма.

STAR WARS: REVELATIONS

- **Жанр**: Фантастика, фан-фильм
- **Режиссер**: Шейн Фелакс
- **Сценарий**: Доун Ковингз, Сара Яворски
- **В ролях**: Джина Хернандез, Карен Хэмманг, Холланд Гэдней, Фрэнк Хернандез, Шейн Фелакс, Джо Ланкастер, Кевин Забава, Джэк Фоулей, Эррол Спат Октан, Джонатан Троп, Зак Хендерсон, Ник Джамилла, Джейсон Рачелл, Майк Меннез, Стив Монтез.
- **Продолжительность:** 47 минут
- **Производство**: A Panic Struck Production
- **Рейтинг:** PG (рекомендуется присутствие родителей)

И вновь мы выкладываем видеоматериалы об ошибках, допущенных создателями известных кинолент. Даже великие не застрахованы от «киноляпов». Стивен Спилберг и его экранизация романа Герберта Уэллса «**Война миров**» — наглядный тому пример. Впрочем, в ленте все-таки чувствуется рука мастера. Здесь нет чудовищных несостыковок, которые можно наблюдать в других фильмах. Зато присутствуют некоторые нюансы, которые не портят общее впечатление от экранизации, но все же достойны упоминания. Не забыли мы и рассказать об интересных фактах, связанных с картиной. Например, для ее съемок был специально приобретен «Боинг-747», правда, уже отлетавший свое. А военные в «Войне миров» носят новейшее обмундирование, которое только-только появилось в Америке. Этакий армейский «продакт плейсмент».

Shelby Mustang GT-350H — на такой машине рассекает главный герой «Войны Миров».

МИР ФАНТАСТИКИ в интернете
www.mirf.ru

Все номера МФ
Информация о свежих выпусках
Архив журнальных статей
Содержание номеров и дисков

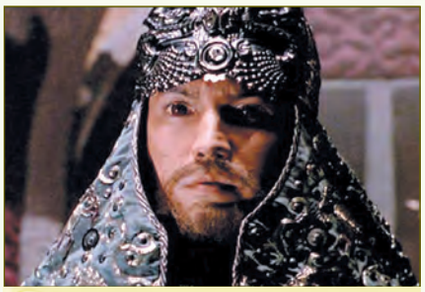
Удобная навигация
Журнальный рубрикатор
Тематический рубрикатор
Каталог фантастических проявлений

"Фэнтези и фантастика во всех проявлениях"

Интернет-бонусы
Расширенные версии статей
Общение на форуме
Опросы и хит-парады

А также
Интернет-магазин
Как стать автором
Информация о подписке

WWW.MIRF.RU



Манхэттенский проект? Да запросто!

«продвинутым» даром полного контроля над разумом. Благодаря этому он обустроил в Нью-Йорке «невидимое» логово и подчинил своей злой воле множество людей — разменных пешек в глобальной игре. К чему приведет столкновение неоднозначного добра и стопроцентного зла? Какие испытания придется пройти Тени, чтобы он смог добраться до своего заклятого друга?

Тривиальное чтиво

Тень «родился» в начале тридцатых годов на радиошоу, где в рекламных целях озвучивались некоторые рассказы из журнального цикла «Детективные истории». Повествование велось от имени некоей «Тени». Ведущий говорил низким глухим голосом, и время от времени разражался жутковатым смехом.

«Детективные истории» в разное время вели Фрэнк Ридик (именно он создал фирменную озвучку Тени, надиктовывая текст в прижатый ко рту стакан) и безвестный тогда Орсон Уэллс (один из величайших режиссеров, продюсеров и актеров за всю историю американского кино).

Закадровый персонаж очень понравился слушателям, и они стали требовать «продолжения банкета». Так уж вышло, что спонсором детективной радиопрограммы был издательский гигант ***Street & Smith***, поэтому журнал, посвященный Тени, не заставил себя долго ждать.

Один из выпусков журнала The Shadow.

Это был классический представитель модного в то время pulp fiction — «тривиального чтива», литературы для неудачников. Великая Депрессия породила целую армию грамотных, но жутко бедных людей, которые не видели в своей жизни никаких перспектив и были рады укрыться от реальных невзгод в красивых вымышленных вселенных.

Для бедолаг, живущих на государственное пособие, печатались дешевые (на самой плохой, чуть ли не туалетной бумаге класса pulp — «мягкая») ежемесячные журналы с яркими обложками и увлекательными, оптимистичными историями. Из такого, казалось бы, низкопробного чтива выросла классическая научная фантастика. На «пульпе» в разное время печатались такие авторы, как Айзек Азимов, Пол Андерсон, Рэй Брэдбери, Филип Дик, Фрэнк Герберт, Роберт Сильверберг и Говард Лавкрафт. Из многотиражных «журналов без картинок» вышли такие герои, как Тарзан, Зорро и, собственно, Тень.

Создателем и основным автором историй о Тени был фокусник Уолтер Гибсон. Он работал в течение 20 лет, написав в общей сложности 282 из 325 историй о таинственном ночном мстителе (Гибсон пахал, как на каторге, печатая по одному роману в месяц). Благодаря его таланту и грамотному маркетингу Тень стал общенациональным явлением — журналы, радиопостановки, комиксы, телесериалы, огромный рынок «сопутствующих товаров».

Популярность Тени не оказалась долгой. Вторая Мировая война, издательские эксперименты (в истории вводились полуобнаженные красотки, а сам персонаж иногда превращался в обычного детектива), конкуренция с другими супергероями превратили мистического гипнотизера в тень — причем буквально.

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).

Обратите внимание на игру света и, извините за каламбур, тени.

Тибетская фабрика по превращению злых психопатов в добрых маньяков.

Лишь в 1994 году справедливость была восстановлена, и Тень появился на большом экране. Режиссер двух первых «Горцев» (сейчас он работает над следующей «Обителью Зла») снял просто отменное кино. Что бы ни говорили о семействе Болдуинов (помните, как в «Южном Парке» их поместье разбомбили канадцы?), нужно признать, что Алек справился с невероятно трудной задачей и воссоздал прежний, оригинальный образ Тени.

Мистики в этом фильме мало. В конце концов мы узнаем, что даже таинственный Хан — никакой не волшебник. Своими уникальными способностями он обязан аномалии в строении мозга. Но, тем не менее, «Тень» — действительно магический фильм: стильный, зрелищный и затягивающий. Вы наверняка не пожалеете о тех полутора с небольшим часах, которые потратите на его просмотр.

Наше досье

ТЕНЬ

THE SHADOW, 1994

- **Жанр**: Кинокомикс, триллер
- **Режиссер**: Рассел Малкэхи
- **Сценарий**: Дэвид Коэпп, Уолтер Гибсон
- **В ролях**: Алек Болдуин, Джон Лоне, Пенелопа Энн Миллер, Питер Бойл, Тим Карри, Йэн Маккеллен
- **Продолжительность:** 108 минут
- **Бюджет**: 40 миллионов долларов
- **Производство**: Universal Pictures
- **Рейтинг:** PG-13 (некоторые сцены могут быть неприемлемыми для детей до 13 лет)

ИСТОРИЧЕСКАЯ АВАНТЮРА

Издательство «Крылов» представляет

ДРУЖИНА ОСОБОГО НАЗНАЧЕНИЯ

По указу великого князя Александра Невского в поморских лесах создан тайный воинский стан. В нем, по примеру древней Спарты, воспитываются воины, способные в одиночку противостоять многочисленным врагам. Молодые дружинники, пройдя сложные испытания, отправляются в заморские страны, чтобы перенять боевой опыт и вернуться на Русь готовыми к встрече с любым противником...

БУДЬ МУЖЧИНОЙ
ЧИТАЙ НОРМАЛЬНЫЕ КНИГИ

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

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.

Омен 666

Очаровательный Антихрист. Они всегда такие.

Пришествие Антихриста запланировано на лето этого года, по крайней мере, так нам обещают создатели фильма «Омен 666». Премьера римейка киноблокбастера прошлых лет запланирована на 6 июня 2006 года (дата подобрана не просто так, записав ее числами, получим — 6.06.06). От вливания «новой крови» в виде спецэффектов по последнему слову кинопроизводства фильм только выигрывает. А вот что нас ждет с точки зрения режиссуры и сюжетной адаптации — увидим только в кинотеатрах. Что ж, с трепетом готовимся к зловещей дате и ловим те крохи, которыми нас кормят создатели фильма. В данном случае это ролик к фильму. Видеоряд впечатляет, заставляет сердце замереть в предвкушении фильма. Не терпится узнать: действительно ли наступит конец света, или же все, как обычно, закончится хорошо.

Гремлины

В далеком 1984 году на экранах кинотеатров появился необычный фильм. Срежиссировал его Стивен Спилберг, в главных ролях снялись не последние актеры. История закручивалась вокруг маленького пушистого зверька, которого величали гремлин. Фильм стал хитом за свой черный юмор, за огромное количество напряженных моментов, и не в последнюю очередь — за главного персонажа, маленького пушистого гремлина, с которого и начиналась история.

Гизмо — единственный положительный гремлин.

В те далекие годы Стивен Спилберг, точно так же, как и сейчас, крепко держал пальму первенства. Мастерство его уже тогда было на высоте. В видеоролике, который вы найдете на диске, вы не увидите ни одного плохого гремлина после перерождения, максимум — затылки. Тогда Спилберг при помощи такого хода завлекал людей в кинотеатры. Сейчас подобное решение вызывает желание пересмотреть фильм. Все же, что ни говорите, но гений в режиссуре — это дар. Особенно если этот гений видно в трехминутном ролике.

А также

«**Код да Винчи**» уже не за горами, и согласитесь, будет не лишним и крайне интересным посмотреть, как создавался фильм. Небольшой ролик такого содержания размещен на электронных просторах диска. Готова раскрыть тайны своего создания и еще одна экранизация — на этот раз не бестселлера, а компьютерной игры. Смотрите на диске ролик о съемках картины «**Сайлент хилл**».

Новый фильм «**Посейдон**» — в неком роде вариация на тему «Титаника». Корабль терпит крушение из-за девятого вала, возникшего неизвестно откуда. У пассажиров одна цель — выжить. И какими средствами цель будет достигнута — вопрос пятый. Создатели фильма начинают поднимать вопрос борьбы за существование сразу же с первых кадров презентационного ролика. Его вы найдете среди материалов диска. А вот отечественная лента «**Комната потерянных игрушек**» задается совсем другими вопросами. В двух словах ее жанр можно определить, как мистический детектив. Зловещая история, в которой нашлось место всему — тайне, детективу, мертвецам и прочим атрибутам подобных фильмов. Работники отечественной фабрики грез, видимо, решили догнать и перегнать зарубежных коллег. Но вот над предоставлением своих работ нужно еще поработать. Сюжетная линия ролика немного хромает, хотя и выравнивается где-то к концу.

Последние новости от создателей «**Человека-паука 3**». Некоторое время назад они обнародовали иллюстрацию того, что в следующей части приключений арахнистого друга он будет носить черный костюм. Теперь же, решив, что нужно ковать железо, пока горячо, они смастерили картинку для рабочего стола с использованием выше обозначенных иллюстраций. Это творение мы и выкладываем на диск. Ролик к новому аниме **Redline** обещает нам невообразимое творение от японских аниматоров. Судя по всему — что-то из области гонок на выживание.

Владельцы DVD-дисков смогут посмотреть последний ролик к фильму «**Мертвые дочери**», записанный в формате DVD-видео.

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

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.

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.

Пятая часть знаменитой серии игр — **Heroes of Might and Magic V** — обзавелась обновленной коллекцией обоев, которые вы и найдете среди электронных материалов этого месяца. Информацию о других «Героях» — игре «**Герои уничтоженных империй**» — вы найдете в разделе «Рубрики журнала».

На DVD

Демо-версия новой глобальной стратегической игры «**Supreme Ruler 2010: Престол планеты**». Выступая в роли одного из военно-политических лидеров, вам нужно будет установить свою власть на планете.

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

- «Лига Хаоса. Кровавый спорт»;
- «Механоиды 2: Война кланов»;
- «Путешествие на Луну»;
- Battle for Wesnosh;
- Astral Masters;
- «Звездное наследие»;
- King's Bounty;
- «UFO: Возмездие»;
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth.

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**.

Начиная с этого номера, мы открываем новую рубрику на нашем диске — «**Музыка наших читателей**». Если вы начинающая группа, которая исполняет музыку в фантастическом или фэнтезистиле, то у вас есть шанс прославиться на всю страну. Все, что вам нужно, — это прислать свои композиции на почтовый адрес **art@mirf.ru**, и мы с удовольствием разместим их на диске. На мысль создать подобный раздел нас навел наш постоянный читатель **Тирган Папазян**, чьими музыкальными творениями вы могли насладиться уже не раз — несколько последних месяцев они появлялись в аудио оформлении диска. Так что с основателя этого раздела мы и начнем. Какие мелодии вы услышите, заранее говорить не будем, пусть это останется сюрпризом. Эстафету быстро подхватил еще один наш постоянный читатель, пожелавший остаться инкогнито. Так что будем называть его по нику, которым он пожелал именоваться, — **Гидра**. Его необычную композицию мы вполне могли бы услышать в какой-нибудь игре.

Настольные игры

Если вас заинтересует какая-нибудь из настольных игр, рассмотренных нами в обзорах, здесь вы сможете получить дополнительную информацию. Также в этот раздел помещаются файлы для самой популярной в мире настольной ролевки Dungeons & Dragons, для не менее популярной карточной игры Magic The Gathering и прочие интересности.

Dungeons & Dragons

Довольно долгое время создатели D&D молчали насчет обновленных правил по психонике в мира игры. Не будем спорить, они исправно поставляли нам новых монстров и некоторые психонические способности, но вот полноценного материала все же не было. Куда больше сил и внимания создатели уделяли различным видам магии. И вот свершилось — в свет вышла книга **Complete Psionic**, которой и предстоит исправить этот недочет. Именно в ней содержится наиболее полная и подробная информация о принципах создания персонажей-психоников, о правилах отыгрыша и интеграции их в мир, о новых монстрах и многом другом. Целых 160 страниц ***Wizards of the Coast*** посвятили этим замечательным героям и психонике в целом. С удовольствием размещаем несколько **отрывков**

© 2005 SCi Games Ltd. Наименование и логотип Total Overdose являются торговыми марками компании SCi Games Ltd. Игра разработана компанией Deadline Games A/S. Наименование и логотип Deadline Games являются торговыми марками компании Deadline Games A/S. Наименование и логотип Eidos являются торговыми марками компании Eidos Plc.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21 Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07, admin1c@1c.ru, www.1c.ru

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.

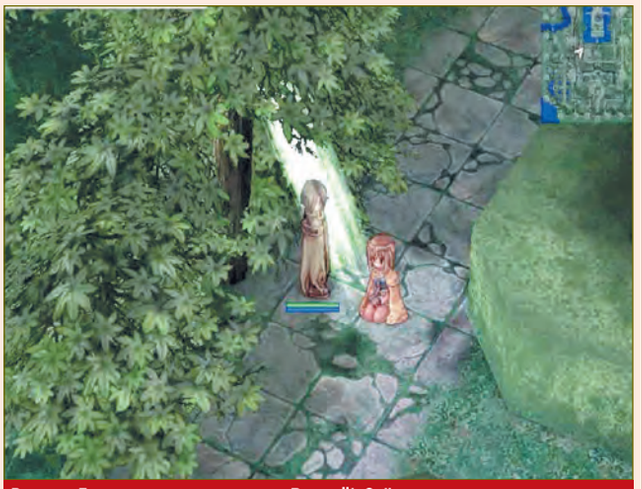
Многопользовательские игры заняли почетное место во многих игротеках. Тенденцию заложила Ultima Online, отгремевшая в начале и середине 90-х годов. Быстро подхватив эстафету, на сцену вышли и другие ныне известные и не очень игры. Но, наверное, самым необычным проектом за последние годы стал **Ragnarök**. Не выделяясь среди родовитых собратьев особой графикой, он, тем не менее, смог занять твердую позицию в тройке лидеров, встав на один уровень с World of Warcraft и Lineage 2. Мы просто не могли обойти стороной столь необычный проект, и, подумав всей редакцией, решили сделать его темой нашего июньского диска.

Конечно, основной составляющей мира является игра. В ней многие люди живут, любят, женятся, разводятся. Ну и, разумеется, просто играют, развивая своего персонажа. Хотя сами подумайте, доставляют ли очки опыта удовольствие, когда вокруг столько возможностей для общения. И жизни, пусть и виртуальной. Не знаем, как для вас, а вот для нас стало приятной неожиданностью, что существуют игроки, которым интересны не только бои, но и театр. Да, вы не ослышались. Сами подумайте, ведь виртуальное пространство — непочатый край для экспериментов. Несколько таких мы и представляем вашему вниманию. Итак, первым номером идет постановка бессмертного творения Уильяма Шекспира — «**Ромео и Джульетта**». Все, что пришлось сделать энтузиастам, которые задались целью поставить пьесу, — разобрать роли. Остальное — дело техники, особенно если учитывать, что костюмы шить не надо. Да и на галерке не будут сидеть зрители с помидорами. Вторая постановка тоже великолепна — «**Смысл жизни**» рассказывает о споре, которые ведут два высших существа: есть ли смысл в такой жизни? И пусть обе работы достаточно специфичны, но при этом действие не скатывается в фарс, хотя они и приправлены хорошей порцией юмора. Насладиться этими творениями смогут все читатели, которые приобрели журнал с DVD.

Так выглядит начинающий персонаж женского пола. А вот кем она может стать, зависит только от вас.

Но это если говорить о работах и проектах игроков в **Ragnarök**. Если же говорить о материалах, напрямую связанных с игрой, то стоит начать с начала. Другими словами, с **открывающего ролика** игры, как сложилось по традиции, —

Фан-творчество, как всегда, на высоте!



Ромео и Джульетта глазами игроков Ragnarök Online.

нарисованного вручную. Обладатели DVD обнаружат на диске еще несколько видеоматериалов. Во-первых, это презентация игры — великолепная **анимационный мини-фильм** с героями игры. Во-вторых, **Ragnarök** теперь не только компьютерная игра. Если вы хотите окунуться в необычный фэнтези-мир, даже когда рядом нет PC, вы можете приобрести клиент для сотового телефона. **Видео-презентацию** мобильной версии **Ragnarök** вы найдете на диске. В-третьих, если вас заинтересовали **персонажи игры**, то не менее интересным будет посмотреть **видео** о них. Сами создатели в общих чертах рассказывают о героях и монстрах, а также показывают рабочие материалы с набросками и зарисовками.

И еще несколько сюрпризов, опять же для обладателей DVD: это **клиент для игры**, любезно предоставленный отечественным локализатором, и **набор раскрасок** для этой программы.

А вот еще один материал, который будет интересен не только игрокам, но и тем, кто только собирается начать игру. Это **руководство на русском языке** по основным моментам игрового процесса: установка клиента игры, регистрация на сервере, создание нового персонажа и описание каждого класса со всеми его умениями и возможностями.

Творчество игроков не ограничивается только театральными постановками — это скорее исключение из правил. В массе своей фан-творчество заключается в создании **обоев** и **изображений** любимых персонажей. Некоторые из таких картинок приурочены к какой-либо дате, например, к Рождеству или Новому году. Также на диске размещена подборка **кадров из игры.** Даже если вы не играли в **Ragnarök**, то сможете оценить всю необычность проекта.

Не забыли мы и про аксессуары для вашего компьютера — на диске вас ждут **две темы для рабочего стола**, выполненные в стиле **Ragnarök**.

Ты следующий!

Не так давно по мотивам игры был создан одноименный аниме-сериал. Как это часто бывает, настолько популярная игра просто не могла не приковать к себе интерес создателей аниме. Так как игра выполнена полностью в «анимешном» стиле, то подобный ход был вполне ожидаем. На диске вы найдете **открывающий ролик сериала** и **кадры** из него.

И, конечно же, традиционная для любой темы диска подборка — **экранная заставка** и **большая подборка обоев** по теме **Ragnarök**.

Акелла

DAUNTLESS
38 БОЕВЫХ САМОЛЕТОВ, ПОЛНОСТЬЮ ИДЕНТИЧНЫХ ИСТОРИЧЕСКИМ ПРОТОТИПАМ: ОТ МЕЛЬЧАЙШИХ ДЕТАЛЕЙ КАБИНЫ ДО КРОШЕЧНЫХ ЗАКЛЕПОК НА КРЫЛЬЯХ

DEVASTATOR
18 МИССИЙ, ДЕЙСТВИЕ КОТОРЫХ ПРОИСХОДИТ В РАЗЛИЧНЫХ УГОЛКАХ ЗЕМЛИ: В АНГЛИИ ГЕРМАНИИ, ФРАНЦИИ, МАРОККО, НА ЯПОНСКОМ ОСТРОВЕ ОКИНАВА

FW-190A
САМОЛЕТЫ ОЧЕНЬ ПРОСТЫ В УПРАВЛЕНИИ – ВЫ НЕ ПОЧУВСТВУЕТЕ СЕБЯ БЕСПОМОЩНЫМ, ВПЕРВЫЕ ОКАЗАВШИСЬ В ГУЩЕ СОБЫТИЙ

P-51D MUSTANG
ВЫ БУДЕТЕ ЛЕТАТЬ В СОСТАВЕ ЭСКАДРИЛЬИ, ОТДАВАЯ КОМАНДЫ ВЕДОМЫМ ПИЛОТАМ

F4U CORSAIR
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ С ПОДДЕРЖКОЙ ДО 16 ИГРОКОВ

Blazing Angels™: Squadrons of WWII

АНГЕЛЫ СМЕРТИ

★★★ АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ★★★

UBISOFT

www.blazing-angels.com

Вы мечтали когда-нибудь оказаться за штурвалом истребителя времен Второй Мировой? Выпускать одну за другой пулеметные очереди, поймав верткий самолет противника в перекрестье прицела. Со злым азартом наблюдать, как он исчезает в огненной вспышке и падает на землю искореженными обломками.
Пройдя через битвы над городами и океанами, Вы превратитесь из неопытного новичка в мастера, чья машина испещрена боевыми шрамами и отметками о сбитых врагах…
К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ? ТОГДА В НЕБО!

© 2006 "Akella"
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
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 подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

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

Акелла

из книги — информация о новом классе, новых монстрах, организациях, связанных с психоникой, а также новые навыки и описание психонических сил. Но это еще не все — на диске вас ждут **галерея изображений** из книги, **географические карты**, фирменные **обои** и **экранная заставка**.

Одновременно Complete Psionic свет увидела новая книга-приключение **Fantastic Locations: Fields of Ruin**. Она представляет две двухсторонние карты-плаката, предназначенных для ролевых игр и игр с миниатюрами.

И напоследок — **последние обновления**, которые нужно внести в книгу «**Tome of Magic**». Их вы также найдете на диске.

Magic The Gathering

Иллюстрация из нового сета магии — «Раскол».

Пришло время нового сета Магии, и он уже тут как тут. Основной материал июньского диска посвящен завершающему сету трилогии гильдийских войн — «**Расколу**». Вы увидите **изображения всех карт** вместе со **спойлером** и сможете прочесть **ответы на часто задаваемые вопросы**. 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, включая карты из сета «Ракол») и **Comprehensive Rules** (правила, из которых вы узнаете все тонкости магической игры).

DC Comics: Justice League of America

Обзор этого расширения универсальной супергеройской ККИ **Vs. System** читайте в разделе «Игровой клуб», а на диске — электронные материалы. Галерея всего сета, спойлер, ответы на часто задаваемые вопросы, базовые правила на русском языке, а также последняя версия подробнейших Comprehensive Rules.

А также

ККИ «**Берсерк**» представлена 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.

Рубрики журнала

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

Десант громов состоялся! («Герои Уничтоженных Империй»).

Новая игра «**Герои уничтоженных империй**» выйдет только в сентябре, но уже успела обзавестись и литературно художественным направлением. На диске вы найдете произведения Ильи Новака: **рассказ** и **отрывки** из романов «Некромагия» и «Магия в крови» — первой и второй новеллизаций. Помимо литературной части, вы обнаружите подборку кадров из игры и коллекцию красивых обоев. И заключительный, но не последний по значимости бонус — презентационный видеоролик игры. Невообразимо красивая графика, созданная профессионалами украинской студии ***GSC Game World***, завораживает с первых мгновений. Единственное, о чем жалеешь, — то, что графика не игровая, а из внеигровых заставок. Но все равно, очень и очень даже неплохо выполненная.

Архимед славен своими научными открытиями и изобретениями. О некоторых фактах из жизни великого ученого вы узнаете из статьи, размещенной в этом номере. А потом стоит воочию увидеть принципы действия архимедовой «лапы». **Видеоролик**, демонстрирующий действие этого изобретения, а также **галерея с изображениями** как чертежей устройства, так и его реконструированных копий, — на диске.

Человечество не одно десятилетие задается вопросом, есть ли жизнь на других планетах. Пытаясь найти хоть что-то, люди посылают экспедиции к далеким звездам. О таких исследованиях вы и узнаете из **видеоматериалов**, которые найдете на диске. Полеты в глубокий космос, марсоходы, исследования звезд, планирование экспедиций — все это вы найдете среди видеоматериалов. На CD роликов поменьше, а на DVD — гораздо больше.

На недавно прошедшем «**Евроконе 2006**» «Мир фантастики» был признан лучшим журналом Европы. Спасибо всем, кто болел за нас. На диске вас ждет небольшой **фотоотчет** о главном европейском фантастическом конвенте.

Обладатели DVD смогут насладиться потрясающим фан-фильмом — **Star Wars: Revelations**, а для **владельцев CD** мы подготовили бонус поменьше — **видеоролик к фильму**. К сожалению, объемы компакт-диска не позволяют нам выложить фильм полностью, поэтому пришлось ограничиться его квинтэссенцией. Другой материал, который найдут и те, и другие читатели, — подборка **постеров** к фильму. Хочется выделить постер, выполненный в стилистике аниме. Работа действительно великолепна.

Вот и началось лето — сезон **полевых ролевых игр**. На диске — **правила и другая информация** по некоторым из них.

Мы продолжаем выкладывать DVD-архив номеров «МФ» посезонно. Пришло время зимы. Итак, **старые номера «Мира фантастики»**: январский за 2006 год на CD и зимняя подборка декабрь 2003 — январь 2006 на DVD.

А также

В этот среди дополнительных материалов к рубрике «Сумма технологии» вы найдете **галерею фотографий игровой приставки Xbox 360**. К сожалению, фотографии консоли — это пока то немногое, что официально доступно российским игрокам.

В этом месяце материалы по рубрике «**Из жизни роботов**» не ограничатся только фотографиями. Чтобы вы могли получить более полное представление о современном роботостроении, на диске размещено несколько **видеороликов**. На них роботы, собранные руками энтузиастов, показывают, на что способны. И, конечно же, среди прочих материалов вы найдете ставшие уже традиционными, **фотографии и информационные брошюры** техники, рассмотренной и протестированной в разделе «**Лучшая техника**».

Помимо самого фильма **Revelations**, читатели смогут посмотреть, как создавался этот фильм. Какие уловки использовались при создании спецэффектов, как работали с актерами во время съемки сложных сцен — все это и много другое в **двух роликах о съемках** фильма. Не менее интересно **интервью с режиссером** фильма Шейном Фелаксом, в котором он рассказывает о фильме, о трудностях, с которыми пришлось столкнуться в ходе работы над картиной, и о славе, внезапно свалившейся на голову съемочной команды.

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 ждет обновленный перечень **полевых ролевых игр сезона 2006**, а также **статья** об онлайн игре **Ragnarök Online**.

Творчество наших читателей

Темой нынешнего литературного раздела стали воры, дети, война, судьба — и любовь.

О ворах — цикл **Сергея Непрозванова «Перчатка вора».** Как же хочется обрести собственное — украденное — тело! Но когда это удается, выясняется, что решены отнюдь не все проблемы («**Вор**»)... Герой попал к тем, кто снимает экстраординарные в своей жестокости «фантазии». Однако когда его спасли, выяснилось, что слишком многие люди хотят продолжения шоу («**Фантазер**»)... Что скрывается за обещанием «хорошо заплатить за работу», данным вору? И что делать вору, всю жизнь избегавшему ответственности («**Застрявший**»)? А каково вору, знающему будущее? Пусть и не свое («**Безымянный**»)... Жизнь же героя последнего рассказа цикла — «**Последняя проверка**» — лучше всего характеризует поговорка «не везет, не везет, а потом как не повезет!». Но надо же хоть как-то попытаться переломить судьбу.

Впрочем, можно и не спорить с судьбой — и все равно оказаться в выигрыше (**Виктор Горбунков, «Сказочка про судьбу»**). Причем свою судьбу может выбирать не только человек, но и... холм! А начинается все с того, что этот холм показал язык! А вот захотелось ему так. И соседнему холму — тоже (**Виктор Горбунков, «Соревнование»**). Да, кстати, о желаниях. Из рассказа **Илианы «А у вас в аквариуме кто живет?»** можно узнать о том... да, конечно, как неожиданно порой сбываются желания, ну и о том, что следует быть внимательнее к питомцам. Да, и не роняйте ноутбуки на пол! Даже если вы — Билл Гейтс. Потому что

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «МИРА ФАНТАСТИКИ»:

- *Новинки D&D: Players Handbook II*
- *Тема диска: Пираты*
- *Полевые ролевые игры 2006*
- *Творчество наших читателей*

СМОТРИТЕ С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ» В ИЮЛЕ

АНИМЕ В ЖАНРЕ ГОТИКА

VAMPIRE HUNTER D: BLOODLUST

Тема диска

Ragnarök Online
- официальный клиент для игры
- официальное руководство
- видеоролики
- галерея кадров из игры
- галерея фан-творчества
- раскраски для клиента
- темы для рабочего стола Windows

Аниме
- видеоролик
- галерея кадров из аниме

Видеозаписи игровых театральных постановок

Экранные заставки

Обои

Видеодром

Код да Винчи
- видеоматериал о съемках фильма

Гремлины
- видеоролик

Комната потерянных игрушек
- видеоролик

Омен 666
- видеоролик

Сайлент Хилл
- видеоматериал о съемках фильма

Посейдон
- видеоролик

Redline
- видеоролик

Человек-паук 3
- картинка для рабочего стола

Компьютерные игры

Supreme Ruler 2010
- демо-версия

Heroes of Might and Magic V
- обои

Руководства и прохождения
- Лига Хаоса. Кровавый спорт
- Механоиды 2: Война кланов
- Путешествие на Луну
- Battle for Wesnoth
- Astral Masters
- Звездное наследие
- King's Bounty
- UFO: Возмездие
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth

Настольные игры

Dungeons & Dragons
- Complete Psionic
- Fantastic Locations: Fields of Ruin
- Tome of Magic: Errata

Magic The Gathering
- правила на русском языке
- Comprehensive Rules
- Oracle Reference
- галерея карт сета «Раскол»
- спойлер сета «Раскол»
- FAQ сета «Раскол»
- обои

Берсерк
- правила
- спойлеры
- список карт
- профессиональных колод
- онлайн-клиент
- флэш-ролик
- оффлайн-энциклопедия

Небожители
- правила
- спойлеры
- флэш-ролик
- обои

DC Comics: Justice League of America
- галерея карт
- спойлер карт
- базовые правила на русском языке
- ответы на часто задаваемые вопросы
- Comprehensive Rules

Выставочный зал

Обои «Мира фантастики»

Журнал «Легион»

Работы наших читателей

Музыка наших читателей

Рубрики журнала

Герои Уничтоженных Империй
- отрывки из новеллизаций
- игровая графика
- видеоролик
- обои

Фантастическая механика Архимеда
- видеоролики
- изображение механизмов
- информационные брошюры

Евроком 2006
- фотографии

Жизнь на других планетах
- видеоролики

Star Wars: Revelations
- видеоматериал о создании фильма
- видеоматериал о создании спецэффектов к фильму
- интервью с режиссером
- постеры

Полевые ролевые игры 2006
- правила
- анонсы
- примеры заявок

Сумма технологии
- фотографии Xbox 360

Бытовые роботы
- видеоролики

Архив «Мира фантастики» — зима

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

Помощь по диску

Информация о диске

Рассказы наших читателей

Основы Magic The Gathering

иначе последствия могут быть непредсказуемыми (**Дмитрий Дзыговбродский, «ИИ»**)!

Ладно, питомцы, ноутбуки... Вы когда-нибудь сталкивались с ребенком, который в качестве игрушки требует себе новый мир? Нет? Вам повезло! Героине рассказа **Тины Швец** («**Из цикла «Миротворцы»**) с этим приходится встречаться регулярно — надо же смотреть, что там насоздавало собственное чадо! А тяжело больной девочке из произведения **Надежды Дворцовой «Айк, Мяврик, Ян и старенькая колдунья»** не до игрушек — выздороветь бы. Но нашлись и те, кто ей помог.

Кто-то — или что-то помогает и Алену, герою рассказа «**Что?**» того же автора. Сильнейший маг — и не может выполнить приказ своего правителя: убить короля соседнего государства. Какая же страшная магия встала на его пути? Что защищает везунчика — кроме влюбленной ученицы священника?

О любви же — и о свободе, о цыганской девушке, о Дикой Охоте — но в первую очередь о любви, горькой и властной, «новелла для контральто, бас-баритона и Дикой Охоты» **Феликса Максимова «Дандо»**. Вымышленное графство Малегрин в Центральной Европе, прекрасные стихи, созвучные стихам Федерико Гарсиа Лорки, и прозрачно-чистые ноты беды — голос человека, посмевшего выбрать свой путь. Из Малегрина и герой другого произведения Феликса, «**Легенда о Лунном городе**», и ему приходится собирать, как разбитое зеркало, — свою страну; но опасно носить на шее ключ от королевства... Тому же автору принадлежит и «**Лисявка**» — о страшной и грязной изнанке войны, увиденной человеком, которого силой захватили вербовщики.

Не относятся к войне бесстрастно и другие авторы. **Мария Диас («Завтрашний день»)** рассказывает, как в преддверии первого боя солдаты, многим из которых не суждено вернуться, мечтают даже не о том, чтобы выжить — чтобы, погибнув, они могли приходить к своим семьям хоть на один день в году. А **Ричард Оул («Конец эпохи»)** — как дух обреченности пал на защитников Барселоны — последнего оплота католичества, хотя защищали ее совместно Жанна д'Арк и Кортес, Торквемада и потомок Ричарда Львиное Сердце...

И, наконец, из рассказа **«Еще раз о героях» Надежды Дворцовой** мы сможем узнать, как плохо иногда бывает даже идеальному герою — в мире, под который он не «заточен». Волею автора, конечно, волею автора...

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: *ИЮНЬ* 18

Контакт: *МАЙК РЕЗНИК* 20

Резник — один из лидеров современной американской НФ, автор более чем 80 романов, лауреат «Хьюго» и «Небьюлы». Дмитрий Тарабанов беседует с писателем о самых разных сторонах его творчества.

Книги номера: *РЕЦЕНЗИИ* 22

С чего начинался фантастический жанр «наш человек в волшебном мире»? Краеугольный камень в эту популярную литературу заложила Андрэ Нортон — и сегодня мы рассказываем о ее «Колдовском мире». А также — «Священная охота» Лоис М. Буджолд, «Тирмен» Г. Л. Олди и Андрея Валентинова, «Дети Полуночи» Салмана Рушди, «Пилот с Границы» Юрия Нестеренко и другие книги.

Новинки издательств 36

Фантастика главных издательств России, выпущенная в этом месяце.

Современники: *МАЙКЛ КРАЙТОН* 38

Кто не знает о Парке Юрского периода? А ведь это далеко не единственный экранизированный роман Майкла Крайтона. Читайте о творчестве отца технотриллера — от «Штамма «Андромеда» до «Государства страха».

Фантастические жанры: *РЕЛИГИЯ В ФАНТАСТИКЕ* 41

Верить в сверхъестественные силы — одно из свойств человека. А фантастам ничто человеческое не чуждо. О том, как преломляются боги и религии в фантастических произведениях — жанровая статья Бориса Невского.

Конвенты: *ЕВРОКОН* 44

«Еврокон 2006», прошедший в Киеве, стал настоящим триумфом российской фантастики. «Мир фантастики» был признан лучшим журналом Европы — и это далеко не единственный итог конвента...

Писательское мастерство: *ПЕРВЫЕ ШАГИ* 46

Мы открываем новую рубрику, предназначенную, прежде всего, начинающим авторам фантастики. В первой статье один из самых публикуемых российских фантастов Сергей Чекмаев расскажет о том, как сделать первые шаги к первой журнальной публикации.

ДРУГИЕ КНИГИ 49

Что почитать? 50

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

Борис Невский, Анатолий Гусев

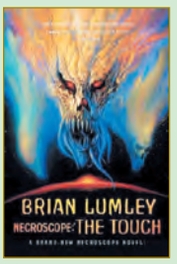
ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

Вампиры и пришельцы

Таня Хафф, известная у нас по детективно-мистическому сериалу о сыщице Виктории Нельсон, продолжает приключения благородного вампира Генри Фицроя. Роман «*Дым и пепел*» (Smoke and Ashes) — уже третья часть нового цикла. Генри оставил в покое Викторию и город Торонто, переместившись в Ванкувер. С собой 450-летний незаконный отпрыск английского короля прихватил юного панка Тони Фостера. Парочку связывают не только общие дела и тайны, но и тесные гомосексуальные отношения. Тони повзрослел, перестал быть мелким воришкой и работает на телевидении помощником режиссера. Ну, а среди творческой богемы полным-полно всякого люда — жиголо, наркодилеры, шарлатаны, а время от времени и кое-кто похуже.

Например, самые настоящие некроманты. Однако когда Тони, сунув свой любопытный нос не в ту дверь, оказывается в очередной смертельной опасности, Генри Фицрой всегда приходит на помощь. Романы Тани Хафф печатаются «***Эксмо***».

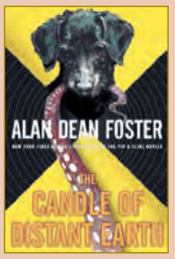
Также в «***Эксмо***» выходит цикл **Брайана Ламли** «*Некроскоп*». Роман «*Прикосновение*» (The Touch) примыкает к этому мистическому сериалу. Правда, в новой книге Ламли решил расширить тематику своей истории, введя в нее пришельцев из космоса. Троица могущественных инопланетян — полные отморозки, уничтожившие собственный мир, — собираются проделать то же самое с Землей. Кроме супертехнологий, чужаки владеют способностью одним прикосновением изменять субатомную структуру живого существа, чем и развлекаются. Только некроскопы, которые умеют общаться с мертвыми, могут остановить безумных пришельцев...



«*Изгнание Валентайна*» (Valentine's Exile) — пятая часть цикла **Э. Э. Найта** о борьбе землян против пришельцев-вампиров. 2072 год, штат Техас и Республика Озарк — первые за много десятилетий свободные от вампиров территории. Однако главный герой человечества Дэвид Валентайн несправедливо обвинен в злоупотреблениях и отстранен от военного командования. Его умирающий от ран товарищ просит найти пропавшую жену. Валентайн отправляется на поиски, которые приведут его к неожиданным открытиям... Цикл выпускается «***Азбукой***».

Похищенный с Земли

Романом «*Свеча далекой Земли*» (The Candle of Distant Earth) **Алан Дин Фостер** продолжает цикл остроумной космооперы «*Похищенный*» о приключениях чикагского брокера Маркуса Уолкера. Его похитили пираты-пришельцы, чтобы продать как редкого домашнего зверька высокоразвитым галактам. Однако Маркус не собирается становиться чьим-то «любимцем». На пиратском звездолете парень подружился с Джорджем, говорящей земной собакой, которому чужаки искусственно увеличили интеллект для придания большей стоимости. Новым друзьям удалось сбежать от похитителей, однако они оказались за миллиарды лет от Земли...



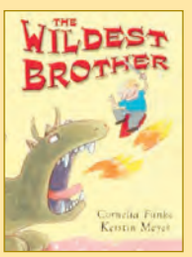
Знание — сила?

Подготовлен к выходу первый номер еще одного «жанрового» альманаха. Ежеквартальное приложение к знаменитому журналу «Знание—сила», в советские времена публиковавшему на своих страницах первоклассную НФ, будет называться незатейливо: «*Знание—сила. Фантастика*». Его соредакторами стали москвичи Дмитрий Байкалов и Евгений Харитонов. Пока альманах ориентируется в основном на молодых авторов, готовых публиковаться в безгонорарном издании, однако составители обещают порадовать читателей и свежими произведениями мэтров. Согласно давней традиции, «Знание—сила» тяготеет к научной фантастике в самом широком понимании — от криптоистории до космооперы. Первый номер альманаха уже собран и должен увидеть свет в самое ближайшее время.

Детям до шестнадцати

Англичанка **Дженни Ниммо** — автор популярного цикла детского фэнтези «*Дети Красного Короля*», который выпускается у нас «***Азбукой***». В июне в Великобритании появится уже пятый роман серии — «*Чарли Бон и Спрятанный Король*» (Charlie Bone and the Hidden King). Одаренный магическими способностями мальчик Чарли Бон по-прежнему ищет своего отца и ведет опасную борьбу со слугами Красного Короля.

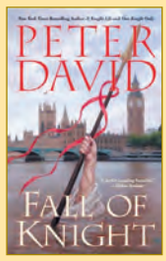
Корнелия Функе — один из немногих иноязычных авторов фантастики для детей, которая добилась огромного успеха в Америке. Ее новый роман «**Самый дикий брат**» (The Wildest Brother), написанный совместно с **Керстин Мейер**, предназначен для братьев и сестер, не слишком ладящих друг с другом. Главный герой Бен — отважный паренек, который ничего не боится: ни диких зверей, ни монстров. Но только днем — потому что Бен панически страшится темноты. И тогда на помощь приходит его сестра Анна... Романы Функе выходят в издательстве «***Росмэн***».



Фэнтези на марше

Главная новинка месяца — «*Фантом*» (Phantom) **Терри Гудкайнда**, десятый том его знаменитого цикла «*Меч Истины*» (в русском переводе — «*Правила волшебника*»). Честно говоря, цикл давно себя исчерпал, но так как книги продолжают хорошо продаваться, автор шлепает роман за романом. Сюжет «Фантома» — очередной квест Ричарда Сайфера в поисках постоянно пропадающей Кэйлен. В общем, цикл представляет собой фэнтезийное пособие на тему «Как не надо организовывать свой брак». Роман выйдет в «***АСТ***».

Питер Дэвид известен у нас совсем недавно, но успел обратить на себя внимание ироничным романом плутовского фэнтези о Невпопаде из Ниоткуда. Однако его новая книга «*Падение рыцаря*» (Fall of Knight) входит в другой цикл — о приключениях короля Артура, который переместился в современную Америку. Завладев Святым Граалем, Артур с самыми добрыми намерениями начинает продавать прокачанную через священную реликвию воду, которая обладает целебными свойствами. Продавать совсем-совсем дешево! Однако бизнес и Грааль — вещи несовместные... Романы Дэвида выходят в «***Эксмо***».



Канадец **Дэйв Дункан** начал новый фэнтезийный цикл. Роман «*Дети Хаоса*» (Children of Chaos) — первый том «*Хроник Додека*». Герои — четверо братьев, детей дожа Флоренжии, отправленные заложниками в агрессивную Империю. Братьев вырастили в разных знатных семьях, и через 15 лет никто не заподозрил бы в них членов одной фамилии. Воспитанник богатейшего магната Фабио превратился в избалованного хлыща. Орландо — суровый офицер имперской армии. Бенар — взбалмошный, но талантливый художник. Дантио — суховатый моряк. Но после смерти отца-дожа один из братьев обязан вернуться домой, чтобы в качестве марионеточного правителя сесть на трон. А другие — должны умереть... Так браться оказываются в одной лодке: если они не помогут друг другу, плохо придется всем. «Дети Хаоса» — первая часть будущей дилогии. Романы Дункана, как правило, выходят в «***АСТ***».

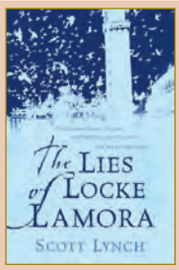
Свенгард

С 3 по 4 апреля неподалеку от Выборга прошла конференция «*Историческая литература как средство формирования национальной идеи*». Участниками съезда стали авторы исторического фэнтези Мария Семёнова, Елена Хаецкая, Алексей Витковский, Тамара Крюкова и другие писатели, литературные критики Юлия Зартайская и Василий Владимирский, профессиональные историки, представители средств массовой информации. Одним из главных вопросов, поднимавшихся в ходе дискуссии, был вопрос о соотношении выдумки и исторической достоверности в современной исторической литературе. Ярчайшим же событием конференции стало посещение Свенгарда, историко-культурного центра, возведенного силами клуба исторической реконструкции и известного прессе под названием «Усадьба викингов». Писатели смогли познакомиться с тщательно реконструированными деталями быта северо-западного военного поселения 11—12 века, примерить доспехи, пострелять из лука, пометать в мишень копья и топоры, а также принять участие в поединке с профессиональными фехтовальщиками. Чрезвычайно полезный жизненный опыт для тех, кто постоянно описывает подобные ситуации в своих книгах.

Добро пожаловать в Свенгард!

Мария Семёнова и Елена Хаецкая в «Усадьбе викингов».

Права и переводы



Издательство «***АСТ***» купило права на выпуск в России семитомного фэнтезийного цикла **Скотта Линча** *The Lies of Locke Lamora*. Главный герой — обаятельный плут и аферист Лок Ламора, который с шайкой авантюристов, называющих себя Благородными Ублюдками, куролесит в магическом отражении Венеции — городе Каморр. Любопытно, что цикл еще не вышел даже на Западе, первая книга появится там только в июне.

Издательство «***Эксмо***» приобрело права на книги англичанина **Джо Аберкромби** — очень многообещающего молодого автора. Его роман *The Blade Itself* (2006) открывает цикл «*Первый Закон*». На 2007 год анонсирована вторая книга цикла — *Before They are Hanged*. Главные герои довольно необычны. Бывший солдат, а ныне инквизитор Глокта — озлобленный на весь мир калека. Распутный дворянин, ловкий фехтовальщик и шулер Джезал — эгоистичный и самодовольный бездельник. И головорез-наемник Логен, пытающийся смыться от своего кровного врага, ставшего новым королем Северных Людей. Эту троицу сводит вместе Бойяз, старик с ужасным характером, который при иных обстоятельствах мог бы стать величайшим магом. Впереди опасные приключения и великие авантюры... По стилю Аберкромби ближе всего стоит к лучшим книгам Глена Кука.

С писателем разговаривал Дмитрий Тарабанов

САФАРИ ЗВЕЗДНОГО ЭЗОПА

БЕСЕДА С МАЙКОМ РЕЗНИКОМ

Сегодня в гостях у «МФ» один из самых плодовитых и талантливых американских фантастов — Майк Резник. Автор более чем 80 фантастических романов, создатель необъятной авторской вселенной — и превосходный рассказчик, удостоенный премий «Хьюго» и «Небьюла». Собственное авторское кредо Резник формулирует так: «Я баснописец и пишу о взрослой вселенной, герои в которой отвечают за свои поступки, — и каждый их поступок влечет за собой последствия».

«Книга понравилась всем!»

Вопрос традиционный — как вы начали писать?

Еще подростком я написал романы цикла «Ганимед», и когда они вышли, даже я смог увидеть, насколько далеки они от совершенства. Поэтому я решил сначала хорошенько изучить писательское ремесло, а уже потом обратиться к фантастике. Так уж случилось, что в это время — шестидесятые-семидесятые — самым быстрым и легким способом подзаработать была эротическая литература. Ее писал я, ее писал Роберт Сильверберг, Барри Мальцберг, даже Мэрион Зиммер Бредли! Я этим ничуть не гордился — и уж тем более не заботился о том, чтобы кто-то, кроме парня, который выписывал мне чеки, знал настоящее имя человека, скрывавшегося под псевдонимами.

Каким романом ознаменовался второй приход Майка Резника в фантастику?

«Пожирателем душ», его я написал в 1981 году. Самому мне роман показался довольно хорошим образчиком НФ, но что меня впрямь удивило, так это критические отзывы: книга понравилась всем! Журнал «Аналог» назвал ее «произведением искусства», а «Обзор научной фантастики» — «самой чертовски хорошей историей любви из всех, когда-либо изданных». Такие отзывы всерьез поспособствовали моему успеху.

Как произошло, что вы решили писать книги об одном и том же мире? Когда в вашей авторской галактике нарисовалась Внутренняя Граница?

Вместе с «Пожирателем душ» я продал моему редактору Шейле Гилберт и вторую книжку — «Право по рождению: Книга Человека», которая охватывала всю историю человеческой расы, начиная с первого межзвездного полета и заканчивая ее полным исчезновением 17 тысяч лет спустя. Шейла тогда спросила: не смог бы я внести в «Пожирателя душ» несколько небольших изменений, чтобы его удалось поместить во вселенную «Права по рождению». Я не смог ей отказать. Позже она попросила сделать то же самое с несколькими последующими книжками. Со временем я стал работать на другие издательства — и все они желали, чтобы действие романов разворачивалось во вселенной «Права по рождению». Так, книга за книгой, вселенная эта выросла до размеров пары миллионов планет, 5 долгоиграющих общественных строев и 17 тысячелетий.

Вселенная «Права по рождению», описанная Резником в цикле о Внутренней Границе, действительно потрясает воображение. В одном из ближайших номеров «Мир фантастики» познакомит своих читателей с ней поближе, а пока предоставим слово самому писателю...

«Они все — мои дети»

Как удается не заблудиться в собственной вселенной?

Знаете, раньше я составлял списки тех планет и рас, которые появлялись в романах. Но со временем делать это стало сложнее. Мне как-то сказали, что есть один писатель, который систематизирует сведения из произведений о Внутренней Границе. Ему не позавидуешь... У меня в активе 25 романов и два десятка рассказов, и я не сомневаюсь, что несоответствий там предостаточно. И сейчас, и в будущем я буду получать письмо от фэна с замечанием: «Хэй, Майк! Ты в Книге А сказал, что эта планета — типа газовый гигант, а спустя 15 лет в Книге Б у тебя на ней здравствует цивилизация. Как это произошло?». Единственный ответ, который я могу на это дать: «Если вам понравилась книга, то — какие проблемы?».

В романе «Прорицательница» Кремниевый Малыш стал первым, кто имплантировал в свой мозг микрочи-

Досье: Майк Резник

Майк Резник — автор более 280 романов, приблизительно 80 из которых — научная фантастика. Его рассказы и повести не раз номинировались на престижные литературные премии фантастики и получали их (единожды — «Небьюлу», и пять раз — «Хьюго»). В 1988 году Майк Резник выступил составителем межавторского сборника рассказов. С тех пор он издал более 30 антологий и дважды удостоился премии «Хьюго» как лучший составитель. Майк Резник и его жена Кэрол — заядлые охотники до сафари, изъездившие Африку вдоль и поперек. Официальная интернет-страница писателя — ***fortunecity.com/tattooine/farmer/2***

пы. В вашей вселенной не было киберпанка — или там просто отсутствует прогресс?

Я создаю мифы и сказки, и мне кажется, что в недюжинных персонажей проще поверить там, где технологии довольно примитивны. В тех малонаселенных мирах, которые прогресс обегает десятой орбитой.

В ваших романах редко встретишь галактические баталии в духе Эдгара «Дока» Смита и Эдмонда Гамильтона. Если кто чего и не поделит, то недоразумения решат полюбовно — с помощью наемных убийц, охотников за головами и частных детективов. Почему так?

Я никогда не был на войне и не заканчивал военной академии, а мои интересы в военной науке и технике мизерны — так с какой мне стати писать о том, что меня не интересует? Другое дело — с жанром детектива. Несколько раз я использовал детективное обрамление, но только как средство закрутить сюжет. Поиск убийцы в этих книгах никогда не был основной задачей. К примеру, «Вальпургия III» рассказывает о сущности зла, а «Эрос в зените» — о результате действий, которые кажутся справедливыми и человечными (арест массового убийцы), а на самом деле далеко отстоят от морали.

Кто из ваших персонажей вам больше всех нравится?

Трудно сказать. Они все — мои дети. Но если мне придется выбирать, я, пожалуй, остановлюсь на Бейкере Катастрофа из «Аванпоста», потому что люблю писать с юмором, а этот персонаж поднимает мне настроение.

Впрочем, многотомная «история будущего» — пусть и самое впечатляющее, но далеко не единственное произведение Майка Резника. Его сильно интересует Черный континент, он создал новеллизацию Tomb Raider, а его рассказы многие ставят даже выше романов.

«Моя работа — писать книги»

Почему именно Африка? Самый фантастический материк?

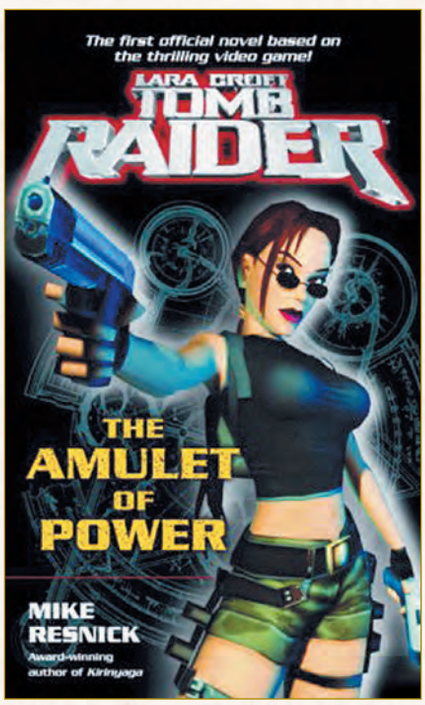
К своим произведениям об Африке, будущей ли, прошлой, параллельной — в том числе и к **«Слону Килиманджаро»** — я отношусь по-особому тепло. Африка — красивый, пленительный и очень чуждый белым людям континент, который, ко всему прочему, предлагает 51 наглядный и четкий пример последствий колонизации как для коренного населения, так и для самих колонистов. Все это сулит бесконечное число идей для научно-фантастических рассказов.

Компьютеры во вселенной «Права по рождению», говорливые и всезнающие, иногда выглядят еще живее людей. У вас большой опыт работы с ПК?

Я пишу на компьютере уже 23 года, но знаю о компьютерах меньше, чем 90% людей, пользующихся интернетом. Меня очень радует, что компьютеры выглядят убедительно в моих произведениях, потому что я почти ничего о них не знаю.

Помимо многотомного цикла о Внутренней Границе, рассказов об Африке и фэнтези-романа «По следу единорога», у вас в библиографии маячит новеллизация игры «Расхитительница гробниц»! Вы частенько играете на компьютере?

Нет, я никогда ни во что не играл. Ни разу. А книгу про Лару Крофт «Расхитительница гробниц: Амулет силы» я написал по той причине, что задолжал по старому контракту издательству роман — и именно роман «по требованию». До сих пор я ни в игру не играл, ни фильм не смотрел. Роман было забавно писать, потому что действие этой приключенческой сказки разворачивалось в Африке. А так вышло, что я побывал почти во всех африканских и французских отелях, лагерях, ресторанах, сафари-парках, аэропортах из тех, что изображены в книге.



Возможно, скоро мы увидим фильмы «Сантьяго», «Вдоводел» и «Стальные слезы» (по рассказу «Роботы не плачут»), которые сейчас находятся на разных стадиях готовности. Чего бы вы больше желали в них видеть — отличной актерской игры или дорогих визуальных эффектов?

Премьера «Стальных слез» состоялась на одном из конвентов. Что касается остальных фильмов, я не имею ни малейшего понятия, когда они появятся в мировых кинотеатрах. Мне заплатили за сценарии к ним, и это все, что я могу на сегодняшний момент сказать. Что же касается дилеммы... Лично меня не заботят визуальные эффекты: если история не цепляет, если тебе безразличны судьбы героев, разве спецэффекты смогут привнести что-то положительное?

Романы «Права по рождению» не получили ни одной уважаемой премии фантастики. Зато рассказы, повести и новеллы регулярно приносят своему создателю «Хьюго» и «Небьюлу». Любовь к малой форме появилась сравнительно недавно?

До 1986 года меня никогда не прельщали рассказы. Кажется, к тому моменту я продал всего 7 или 8 рассказов. Потом я стал замечать, что работаю над ними все с большим наслаждением, и когда в 1987 году я написал «Киринягу», вдруг ощутил, что могу сделать важную работу в малой форме. С тех пор я пишу новеллы и повести всякий раз, когда подворачивается свободная минутка. Так с 1986 года я продал около 175 рассказов. Какой же из них мой лучший? Пожалуй, «Семь видов на Олдувайское ущелье», «Как я прикоснулся к небу», «43 династии Антареса», «Слон на Нептуне», «Прогулки с моими кошками» и «Принцесса Земли». Но я уверен, что у моих читателей иные предпочтения.

На русском языке вышла только половина цикла о Внутренней Границе. Порадуют ли нас новыми изданиями?

Это зависит от моих американских и российских литературных агентов. Моя работа — писать книги, а их — эти книги продавать. Но я, несомненно, надеюсь, что они выйдут в России в скором времени.

Мы невзначай спросили Майка — сколько еще книг о своей вселенной он напишет, прежде чем остановится? На что он ответил: «Остановиться?! А разве писатель когда-нибудь останавливается? Да я умру с сотнями так и не рассказанных историй!».

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

МИЛОСЕРДНАЯ ОХОТА

ЛОИС МАКМАСТЕР БУДЖОЛД. СВЯЩЕННАЯ ОХОТА
LOIS MCMASTER BUJOLD. THE HALLOWED HUNT

Роман ● **Перевод:** *А. Александрова* ● **Издательства:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* ● **Серия:** *«Золотая серия фэнтези»* ● **544 стр.** ● **15000 экз.** ● **Жанр:** *Авантюрно-философское фэнтези* ● **«Проклятье Шалиона», часть 3**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Патриция Бриггз «Призрак дракона»
- Робин Хобб, сага о Видящих

Это интересно

- Роман «Священная Охота» стал всего лишь номинантом премии «Хьюго». А вот «Паладин душ» (см. «МФ» №30, февраль 2006) огреб и «Хьюго», и «Небьюлу», и «Локус», хотя сильно смахивал на откровенно «женский роман». О, времена! О, нравы!
- По словам Лоис Макмастер Буджолд, ее фэнтезийный цикл о Шалионе будет состоять из 5 романов. Пока написано три, но когда появится четвертый — неизвестно.
- Следующая книга писательницы — любовное фэнтези. В октябре 2006 появится Beguilement, первый том объемного романа The Sharing Knife. Второй том Legacy предположительно выйдет в декабре нынешнего или в начале следующего года.

Лорд Ингри, доверенное лицо канцлера-хранителя печати Хетвара, послан расследовать убийство принца Болесо, младшего сына волдского короля. Принц, известный своим необузданным нравом, попытался насильно затащить в постель юную девицу Йяду из небогатой, но знатной семьи. А та, защищаясь, схватила боевой молот и огрела им августейшую черепушку. В общем, Ингри предстоит замять слухи, а заодно доставить труп принца и его убийцу в столицу. Казалось бы, дельце проще пареной репы, Ингри и не такое проворачивал, но...

Ситуация оказалась связана с запретной магией, которую активно использовал непутевый принц. А когда лорд увидел девушку, то основательно утратил самообладание. Йяда была красивой, умной, невинной, она вызывала искреннее чувство симпатии, однако Ингри трижды попытался ее убить.

Но не по своей вине. Оказывается, кто-то наложил на лорда, который благодарю старинному обряду делит свою душу с волком, тайное заклятие... И это лишь одна из мрачных загадок, которую предстоит раскрыть героям.

Действие книги происходит в мире «Проклятия Шалиона» и «Паладина душ». Однако сюжетно они никак не связаны, даже общих героев нет — только сам мир и боги. Взаимоотношениям людей и богов в книге (да и во всем цикле) уделено особое место. Собственно, вся основная интрига связана с верой и исключением свершенных некогда деяний. Пять богов используют Ингри и Йяду, одержимых духами животных (в девушку усопший принц вселил дух леопарда), чтобы уничтожить древнее заклятие, которое пошло вкривь и вкось.

Роман хорош. Как обычно у Буджолд, выделяются достоверные и яркие персонажи. Самое забавное, что в книге нет Главного Гада. Точнее, он имеется, но скорее как жертва, хотя от этого антигерой не становится менее опасным. Впрочем, этот персонаж достоин жалости и милосердия, что он в итоге с лихвой и обретает.

Отсутствуют в романе и красочные боевые сцены, а вот психологических переживаний и философских размышлений могло бы быть и поменьше. Однако книгу все это не портит. Буджолд удалось достигнуть определенной гармонии между увлекательным сюжетом и изображением душевных терзаний героев. Хотя хэппи-энд выглядит несколько нарочитым. Схожая по смыслу и сути ситуация с бессмертным принцем Иннелуки в «Ордене Манускрипта» Тэда Уильямса (рецензию на цикл вы можете прочитать в февральском «Мире фантастики» за этот год) смотрелась куда как драматичнее, оставляя в душе кровавую борозду. У Буджолд же развязка страдает излишней схематичностью, в духе «вот и сказочке конец, а кто слушал — молодец».

Тем не менее, роман показывает, что Буджолд, похоже, успешно преодолела творческий кризис, и ее многочисленным поклонникам можно надеяться прочесть еще немало ярких книг любимого автора.

Итог: качественный образчик психологической фэнтезийной авантюры, где недостаток приключений и битв искупает высокая насыщенность текста острыми душевными переживаниями и внутренними коллизиями. Однако до вершин «Танца Отражений» писательница так и не дотянулась.

ЦИТАТА

Они сидели рядом в дружеском молчании, глядя, как мерцающее пламя очищает землю, как исправляет святотатство запоздалый погребальный костер Священного древа и Кровавого Поля.

Присутствуют

- переселение душ
- боги
- одержимые герои
- истинная любовь

Отсутствуют

- юмор
- Главный Гад
- кровавые битвы
- эпический размах

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

ОЦЕНКА МФ: **9**

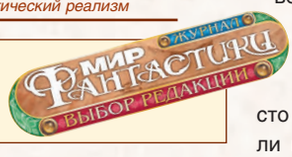
Борис Невский

СУДЬБА ДЕТЕЙ ПОЛУНОЧИ

САЛМАН РУШДИ. ДЕТИ ПОЛУНОЧИ
SALMAN RUSHDIE. MIDNIGHT'S CHILDREN

Роман ● **Обложка:** *А. Веселов* ● **Перевод:** *А. Миролюбова* ● **Издательство:** *«Лимбус Пресс», 2006* ● **760 стр.** ● **10000 экз.** ● **Жанр:** *Магический реализм*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Габриэль Гарсиа Маркес «Сто лет одиночества»
- Умберто Эко «Баудолино»
- Джон Краули «Маленький, большой»



В полночь 15 августа 1947 года в семье Адама Азиза родился Салем Синай. Но не только он появился на свет одновременно с тем, как Джавахарлал Неру объявил о независимости Индии! Судьбы тысячи ровесников Синая становятся накрепко связаны с древней страной.

Синай обладает паранормальными способностями. Он телепат, способный создавать в своей голове некое место, где могут общаться все его удивительные собратья. Один умеет входить в зеркала и выходить через любую отражающую поверхность, другому доступно знание прошлого и будущего, третий может по собственному желанию менять пол...

«Дети полуночи» — жестокая, кровавая книга. Салем Синай, идущий трещинами от боли, повествует о себе, о своих друзьях и недругах. Он не пытается ничего скрыть или оправдаться. Он всего-навсего говорит правду, которая многих может ужаснуть, напугать, вызвать отвращение и в то же время заворожить красивым, замысловатым и тягучим, подобно патоке, слогом.

В его жизни нашлось место не только горестям, печали и скорби, но и чарующим мгновениям счастья. Он не святой. Он — убийца и предатель, он — влюбленный романтик и пошляк, совершивший немало грехов, которые ему все-таки придется искупить. Он — человек, достигший чистоты и осознавший свое предназначение.

К сожалению или к счастью, Рушди не смог обойтись без мрачных пророчеств, подмены детей, явления призраков и прочих традиционных атрибутов индийского кинематографа. Но все это богатство органично смотрится в его произведении, не кажется чуждым и надуманным.

Итог: великолепный роман, который способен доставить истинное наслаждение поклонникам серьезной литературы.

ЦИТАТА

«Но вообразите себе сутолоку в моей голове! Там, за отвратительной физиономией, над языком, хранящим вкус мыла, рядом с тугим ухом, в котором лопнула барабанная перепонка, таился не-слишком-ухоженный ум. В нем было столько же всяких безделиц, сколько их водится в карманах девятилетнего мальца... попробуйте влезть в мою шкуру, взгляните на мир моими глазами...» (Салем Синай).

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

ОЦЕНКА МФ: **9**

Сергей Неграш

ПО СТАНДАРТУ? ДА/НЕТ

ЮРИЙ НЕСТЕРЕНКО
ПИЛОТ С ГРАНИЦЫ

Роман ● **Обложка:** *П. Трофимов* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Русский фантастический боевик»* ● **448 стр.** ● **10000 экз.** ● **Жанр:** *Остросюжетная космическая, приключенческая фантастика*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Андрей Егоров, Евгений Гаркушев «Заповедник»
- Алекс Орлов «Грабители»

В новом романе Юрий Нестеренко не изменил себе. Произведение попрежнему слеплено из заезженных, избитых кусков — и при этом на выходе получается нечто новое и оригинальное. Умение, в российской фантастике присущее немногим.

Дочь миллиардера из-за поломки космической яхты застряла на захолустной планете. Но пилот Роберт Уайт берется доставить ее на свадьбу, куда та и направлялась. В результате неисправности бортового компьютера герои вместо обустроенной планеты оказываются в Дальнем космосе, где их ожидает немало опасностей.

Писатель регулярно ставит главного героя перед вопросом, что для него приоритетнее — мечта, риск для жизни, совесть? Тематика для автора привычная, что, впрочем, нисколько не уменьшает идейной глубины романа.

Роберт наверняка придется по вкусу ценителям жанра: циничен, в меру образован (нередко демонстрирует познания в физике, информатике, биологии и литературе) и сексуален, мечтает о покое, свободе и комфорте. При этом, правда, решает возникающие проблемы не телом, а умом, а также, как принято у Нестеренко, не пьет и не приветствует тесного общения с противоположным полом. Вообще, за всю книгу женский персонаж появился лишь один — та самая дочь миллиардера. К минусам можно отнести время от времени появляющиеся «рояли в кустах», нелогичности в поведении героев, а также чрезмерную сообразительность Роберта Уайта.

Итог: хорошая динамичная фантастика, не без умных мыслей. Нестеренко в очередной раз продемонстрировал свой высокий уровень.

ЦИТАТЫ
- — Почему вы не взяли в свою экспедицию женщин?
  — По-вашему, я идиот? Я не из тех людей, кто сам создает себе проблемы! Мне совсем не нужно было змеиное гнездо под боком. Бесчисленные интриги, идиотские страсти, раздоры среди людей!
- «Распространенное психическое заболевание, которое люди именуют любовью, не имеет надо мной никакой власти. [...] Если человек считает себя лучшим существом во Вселенной, это называют паранойей. А если он считает, что лучшее существо во Вселенной — это особь противоположного пола, это называют любовью» (Роберт).

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ: **8**

Константин Бобов

ДУМАЙ, РЫЦАРЬ ДОН ЧИТАТЕЛЬ!

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ, АНДРЕЙ ВАЛЕНТИНОВ
ТИРМЕН

Роман ● **Обложка:** *В. Бондарь* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Триумвират»* ● **480 стр.** ● **10100 экз.** ● **Жанр:** *Криптоисторическая фантастика*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Андрей Валентинов, цикл «Око силы»
- Генри Лайон Олди, Андрей Валентинов «Нам здесь жить»
- некоторые новеллы из «Пентакля» Олди, Валентинова, Дяченко

Это интересно

«Тирмен» — первая книга, в которой и Олди, и Валентинов (особенно Валентинов, от историка этого ждут с нетерпением!) коснулись темы Великой Отечественной войны. Очень осторожно, словно золингеновской опасной бритвой по щеке провели. Но есть подозрение: первый раз — не последний.

Соавторство — процесс загадочный. Есть один вопрос, который рано или поздно, но неизменно задают любым соавторам: «Как вы пишете вдвоем (втроем, впятером)?». Дмитрий Громов и Олег Ладыженский, не скрывающиеся под псевдонимом Генри Лайон Олди, могут с полным основанием ответить на этот вопрос одним словом: «Хорошо!». И Андрей Шмалько, более известный как Андрей Валентинов, к ним наверняка присоединится.

Первый раз, что ли? Вместе работали над «Нам здесь жить», «Рубежом», «Пентаклем». А теперь этот список пополнился: в серии «Триумвират» выходит новый роман Олди и Валентинова — «Тирмен».

... Каково быть рукой судьбы? Нет, не так — Судьбы. Великой Дамы, что никуда не спешит и всегда приходит вовремя. Хорошей такой рукой, крепкой, недрожащей, с «Люггером-08» наготове. Или с «Береттой 9000S», или еще с чем, столь же действенным... Тирмен имеет право на любимое оружие. Рыцари Великой Дамы — сословие привилегированное, им и жизни отмерено поболее иных, и здоровья. И не только им.

Мене, мене, текел, упарсин.

Не сразу, ох не сразу, выражаясь нынешним арго, въезжаешь в ткань романа. Даром что написан он как раз весьма простым языком, даже поначалу кажется — упрощенным. Легко представить читателя, пусть и знакомого с творчеством Олди и Валентинова, который на половине книги может захлопнуть ее и выразиться где-нибудь в дебрях интернета: «Ниасилил! Испейсались, проходнуху мастрячат!».

А меж тем «Тирмен» — по-своему уникальная книга, предоставляющая читателю максимум свободы. Свободы быть соавтором, додумать недосказанное.

Хотел странного, дон Читатель? А вот: за «нулевым», за «минус первым» и даже за «минус вторым» уровнями старого тира — по миру. Со своими законами и порядками. А нам показывают лишь часть от каждого: тир с «воздушками», тир с настоящим оружием, тир с настоящими мишенями. Тир. Мир. И того, кто всем этим хозяйством заведует — тирщика-тирмена.

Разумеется, не каждый тирщик — тирмен. Но на этом избранность героев и заканчивается. Жизнь у них, если не считать «местные командировки» и стрельбы на «минус первом» и «минус втором», по-прежнему «проста и обычна», и авторы не балуют нас подробным пересказом биографий. Яркие детали, отдельные сцены, врезавшиеся в память и оттуда временами всплывающие. Остальное — на твое усмотрение, славный рыцарь дон Читатель. Тут деталь, там деталь — учимся, поминая заветы Шерлока Холмса, восстанавливать полную картину по ее незначительным частям.

Олди на одном из своих мастер-классов как-то обмолвились: автор обычно переносит в текст не более десяти-пятнадцати процентов того, что знает. Остальные авторские знания незримо присутствуют на заднем плане, придавая объем миру романа. Так вот: после прочтения «Тирмена» кажется, что в нем и пяти процентов не наскребется. Утаил славный рыцарь дон Писатель что-то. Из вредности, не иначе.

Думай, дон Читатель, думай! Ценнее всего не то, что ты прочитал, а то, о чем подумал во время чтения. Лезь в справочники по истории и оружию, отыскивай то, о чем легко, штрихами и враздробь написано. «Шевели мозговой извилиной!» — был такой плакат во времена оны, когда тирмен Канари еще не был районным психом Канарисом, тирмен Кондратьев еще не потерял своего ученика, а будущий тирмен Архангельский еще пеленки пачкал.

Итог: одни загадки, не роман — ребус! Например: из чего стреляли тирмены в те времена, когда не было огнестрельного оружия? Или: тирмен после отстрела делится с «объектом» жетоном. Надпись на жетоне («мене, мене, текел, упарсин») выполнена на древнееврейском. Но это ведь далеко не самый древний язык с известной письменностью. Что писали на жетонах в Поднебесной, в Кемете, в Шумере? Или еще: почему тирмены — только мужчины? Что за дискриминация?

Думай, дон Читатель! Славный рыцарь дон Писатель не зря старался.

ЦИТАТЫ

- Иногда Данька думал, что присутствие стрелков здесь заставляет мазать стрелков там. Такая вот странная интерактивность. Впрочем, это случалось далеко не всегда. Иногда клиенты «минус второго» не успевали вставить в разборку свои «пять копеек» (то есть пару пуль), как в провале дело заканчивалось. Сами управлялись, без посторонней помощи. Клиенты уходили недовольные, хотя раздражения старались не показывать. «Минус второй» — не то место, где возникает желание громко возмущаться хозяевами или качеством услуг.
- Адрес, который заучил маленький Пьеро, оказался бесполезен — но привел на угол Среднего проспекта и 10-й Василеостровской линии. Случайность? Оказавшись поблизости, бывший старший уполномоченный ВЧК Леонид Пантелкин, а теперь — Ленька Пантелеев, наклонился к упавшему беспризорнику. Не бросил, не отвез в ближайший приют — к себе взял. Тоже случайность? А может, адрес был правильный, и Ленька, Гроза Сыщиков, экс-тирмен, дезертир Смерти, ждал в нужном месте? Как нищенка ждала серебряный пятачок?

Присутствуют

- вопросы без ответов
- история России и СССР
- уйма огнестрельного оружия

Отсутствуют

- непреложные истины
- массовые батальные сцены
- «серийность» и «поточность»

СЮЖЕТ	9
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	9

ОЦЕНКА МФ: **9**

Яр Соболев

ЗАВТРА БУДЕТ... ЛУЧШЕ?

САША ЧУБАРЬЯН
ПОЛНЫЙ ROOT

Роман ● Издательство: *«Росмэн», 2006* **● 384 стр. ● 50000 экз. ● Жанр:** *Остросюжетная фантастика, киберпанк*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Филип К. Дик, «Особое мнение»
- отчасти — аниме «Призрак в доспехе», Сергей Лукьяненко, «Фальшивые зеркала»
- некоторые рассказы Уильяма Гибсона

Есть такая профессия — хакер, от слова *hack* — «абордаж». Хакер уже не единожды был воспет как в фильмах, так и в книгах, и воспринимается примерно на том же уровне, что и пират — как романтический и харизматичный неуловимый антигерой, способный взломать базу данных Пентагона просто из любви к искусству.

Это — сегодня. А завтра?..

«Завтра» в романе Александра Чубарьяна — это не четвертое тысячелетие, выходы в гиперпространство и война миров. Действие романа «Полный root» происходит в совсем недалеком будущем, когда хакеры перестали быть одиночками и объединились в кланы, а их деятельность считается преступлением пострашней убийства. Сетевая полиция с ее беспринципным начальником, контролирующая полмира могущественная корпорация «Волхолланд», властные структуры, конкурирующие кланы... Хакеры в этом мире борются за выживание — с переменным успехом: техномантам, ломающим коды доступа и подбирающим ключи к любым системам, ограничили доступ к реальной жизни. Для них осталось только два пути: или умереть, или попасть тюрьму строгого режима, куда сажают без разбора и взломщиков, и воров, и убийц.

И когда сама Сеть предлагает открытый контракт на огромную сумму, не все понимают, что ставками в этой игре станут они сами. Отказаться? Принять условия? Сыграть или жалеть, что не сыграл?

Есть_ли_у_тебя_реальный_выбор_?

Книга получилась действительно очень «компьютерная». Надпись на обложке совершенно справедлива: «Если честно, проще залить данный text прямо в мозг, нажать на кнопку и получить инъекцию «отдых». Текст больше похож на алгоритм к сетевой игре какого-то странного жанра: не то экшен, не то стрелялка, не то стратегия, не то квест. Несколько по-своему интересных сюжетных линий, соединенных в одну полносетевую матрицу, создают впечатление того, что не читаешь книгу, а проходишь демоверсию этой самой игры: сохраниться нельзя, отключаться жалко. Что приятно — герои не ведут себя как непобедимые персонажи голливудских фильмов «про хакеров»: не уничтожают файлы, наивно очищая корзину, не создают за тридцать секунд вирус без несоответствий и не ищут лишних проблем, справедливо считая, что их и так с избытком.

Еще один плюс к колориту книги — терминология. Автор не ленится объяснить читателю, что такое «бэкдор» или «дос-атака», или почему root и 0777 — синонимы, причем объяснения идут в такой ненавязчивой форме, что довольными останутся и обычные пользователи, и специалисты.

Итог: «Полный root» — модель будущего, которая дает окунуться с головой в мир, к которому мы, возможно, придем в ближайшие десятилетия. Эта книга — о людях, поставленных в жесткие условия и вынужденных выживать доступными способами, о людях, которые не хотят, чтобы их поступки были срежиссированы машиной, и, прежде всего, книга о свободе доступа — к жизни.

Это интересно

- Dark Souls — реально существующий клан, правда, не хакеров, а геймеров. При желании их следы можно обнаружить в Сети на игровых форумах и сайте dsouls.ru.
- «Полный root» заканчивается фразой *...to be continued...* Ждем продолжения?

Присутствуют

- сверхлюди
- киберинтеллект
- ненормативная лексика
- полный доступ

Отсутствуют

- техническая неграмотность
- зеленые человечки
- магия и меч
- однозначная концовка

СЮЖЕТ	9
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ: **8**

Ксения Голубкова

ЦИТАТЫ

- Как общаются с совсем маленьким ребенком? Агу-агу, ути-пути... мама-папа, ням-ням...
  Бейсик человечества.
- «Другими словами, пока все будет так, как было до моего появления, я и байтом не пошевелю, чтобы замутить для тебя какую-то тему» (Алиса).
- Устал — умри! (надпись с обложки).

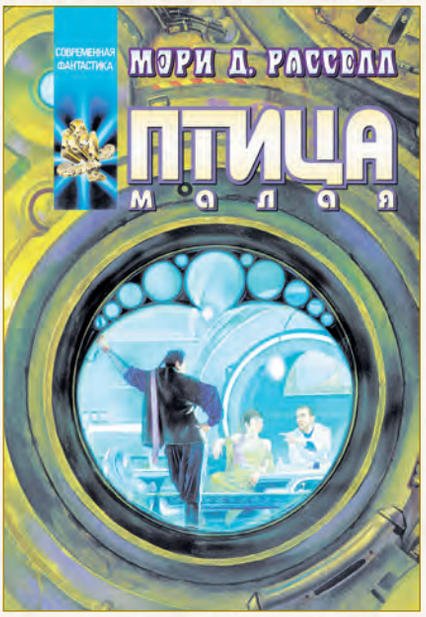
Ведущий литературный портал
www.olmer.ru

6000 посетителей в день!
Постоянная аудитория более 10000 человек!
6 лет ежедневных новостей!

AD MAJOREM DEI GLORIAM: К ВЯЩЕЙ СЛАВЕ БОЖЬЕЙ

МЭРИ Д. РАССЕЛЛ. ПТИЦА МАЛАЯ
MARY DORIA RUSSELL. THE SPARROW

Роман ● **Перевод:** *Г. Доломан* ● **Издательства:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* ● **Серия:** *«Координаты чудес»* ● **480 стр.** ● **3000 экз.** ● *Жанр: Философская фантастика, религиозная фантастика*



ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Орсон Скотт Кард «Голос тех, кого нет», «Ксеноцид», «Дети разума»

В центре романа «Птица малая» — священник-иезуит Эмилио Сандос. Вместе с товарищами из Ордена он отправляется в полет к Альфе Центавра — именно оттуда была получена радиопередача, доказавшая, что иные цивилизации существуют. Возвращается на Землю один Эмилио — покалеченный морально и физически. Теперь ему предстоит рассказать всему миру, что произошло на далекой планете Ракхат.

Аннотация убеждает читателя в «оригинальности и глубине портрета инопланетной цивилизации», с чем поспорить нельзя. Планета Ракхат заселена двумя расами — руна и джана'ата. Последние, будучи хищниками, сумели добиться больших благ, тем не менее, находятся в мирных, построенных на торговле отношениях с руна. Главный принцип ракхатского общества — контроль рождаемости, который порой осуществляется довольно жестоко.

Описывая происходящее с Сандосом, параллельно автор рисует проблемы, которые могут встать на пути человечества в будущем — здесь и борьба с повсеместной автоматизацией труда, и бремя первопроходца (которое ничего общего не имеет с «бременем белого человека»). Особое место занимает любимая тема подобных «миссионерских романов» — различия в самом развитии нашей и инопланетных цивилизаций. Подчас то, что считается у нас мелочью, чем-то обычным, может стать губительным для чужой расы. И наоборот, инопланетные обычаи могут оказаться абсолютно неприемлемыми для человечества.

Расселл очень требовательна к деталям. Она описывает меню застолий, симптомы болезней, детали лингвистического анализа при знакомстве с новой цивилизацией, принцип работы корабля, призванного доставить героев к Альфе Центавра... Это помогает создать непередаваемую атмосферу романа, но слабо способствует динамике происходящего.

Нельзя не отметить язык автора — полный стилистических находок, оригинальных словесных конструкций, и при этом остающийся живым и сочным. Приятное впечатление оставляет и перевод. Правда, не хватает комментариев для множества цитат, а также специфических английских и американских выражений, которыми пестрят диалоги персонажей.

Нетрудно догадаться, что в книге сильно развита религиозная тематика. Поиск Бога, сомнения в вере, понимание своей природы, своего места во Вселенной, наконец, контакт с иной расой — тоже детьми Господа! — все эти вопросы постоянно встают перед персонажами, заставляя тех думать и искать ответы.

При всем вышеперечисленном, у книги есть один серьезный недостаток: Мэри Расселл не сумела справиться с работой монтажера. С самого начала ведя две сюжетные линии — «до и во время путешествия», а также «после миссии», — постоянно забегая вперед в повествовании, писательница лишила действие интриги, оставив лишь общее сюжетное развитие и духовную составляющую.

Итог: роман придется по вкусу тем, кто ценит умную, психологическую прозу, дарящую «пищу для ума».

Это интересно

- На волне успеха The Sparrow в 1998 году Расселл написала продолжение — роман Children of God, готовящийся к изданию в АСТ. Год назад вышел новый роман писательницы A Thread of Grace, посвященный судьбе итальянских евреев в конце Второй Мировой.
- За The Sparrow писательница получила 6 наград, в том числе премию Британской ассоциации научных фантастов.
- Студия ***Warner Bros.*** приобрела права на экранизацию The Sparrow.

Присутствуют

- трагедии и драмы
- множество языков
- безбрачие
- Отец Генерал Ордена иезуитов

Отсутствуют

- хэппи-энд
- расизм и ксенофобия
- отрицательные герои
- Папа Римский

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Константин Бобов

ЦИТАТЫ

- В обычной жизни должен пройти год после смерти любимого человека. Прежде чем станет хоть немного легче, я имею в виду. А хуже всего, как выяснилось, годовщины. Не только формальные, вроде годовщины свадьбы, понимаете? Я продолжаю жить, в общем-то, вроде бы уже со всем справляюсь, а потом вдруг сознаю, что сегодня исполняется десять лет с тех пор, как мы встретились, или шесть лет, как мы перебрались в Лондон, или два года с той поездки во Францию. Такие вот маленькие юбилеи, меня, бывало, напрочь выбивали из колеи.
- Доктор Эдвардс полагала, что концепция «сердца» и теория болезни у руна тесно связаны и служат весьма мягкой формой социального контроля. Руна не склонны к открытой агрессии и утверждают, что никогда не сердятся. Если, например, кому-то отказали в законной просьбе, помешали или его каким-либо образом разочаровали, он впадает в состояние пораи. Когда вы пораи, ваше сердце печально, и вы можете заболеть или стать подверженным несчастным случаям. [...] Если делаешь другого пораи, ощущаешь значительное социальное давление уступить просьбе или обеспечить компенсацию предполагаемой жертве: извиниться либо сделать какой-нибудь подарок, который вернет в сердце жертвы радость.

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем книги по десятибалльной шкале.

Сюжет — насколько захватывает повествование, насколько непредсказуема интрига.

Мир — насколько интересна и оригинальна авторская вселенная.

Персонажи — насколько удались образы героев книги.

Стиль — авторский язык и манера изложения.

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

Для переводных изданий мы также оцениваем качество ***перевода***.

Оценка «МФ» — общее впечатление наших рецензентов о книге. Она складывается с учетом всех остальных оценок, но не обязательно является их средним арифметическим. Каждая книга оценивается в своей «весовой категории».

Сборники и нехудожественные произведения могут оставляться без оценки.

ГЛАВНОЕ — НА ЗЕМЛЕ!

ДАЛЕКОЕ БУДУЩЕЕ
FAR FUTURE

Антология ● **Составитель:** *Г. Бенфорд* ● **Издательства:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* ● **Серия:** *«Координаты чудес»* ● **448 стр.** ● **3000 экз.** ● **Жанр:** *«Твердая» научная фантастика*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- серия антологий «Легенды»
- антология «Человек человеку — кот»
- антология «Пятая стена»

«Главное — на Земле», писали в свое время Аркадий и Борис Стругацкие. «Как бы не так», — возражают авторы сборника, составленного Грегори Бенфордом, одним из столпов современной «твердой НФ». Учитывая успехи науки в области генной инженерии, кибернетики и астрофизики, можно только догадываться, как изменится вид homo sapiens через несколько миллионов лет — и как изменит Вселенную. Именно на эту тему составитель и предложил пофантазировать авторам сборника — Грегу Биру, Полу Андерсону, Дональду Кингсбери, Джо Холдеману и Чарльзу Шеффилду.

По большому счету, Бенфорд поставил перед писателями только два граничных условия: во-первых, тексты не должны противоречить представлениям современной позитивистской науки, во-вторых, героев должно отделять от нас не менее тысячи лет. На первый взгляд, задание не отличается особой сложностью. Но попробуйте представить, какой конфликт может лечь в основу произведения, действие которого разворачивается в мире, где само Солнце обратилось в мертвую спекшуюся головешку!

И вот тут участники антологии возвращаются к памятному тезису «главное — на Земле». Хотя герои некоторых повестей (например, «Судебной машины» Бира и «Генезиса» Андерсона) ушли от нас по эволюционной лестнице дальше, чем современный человек от каких-нибудь трилобитов, их волнуют примерно те же проблемы, что и сегодняшнее человечество. Обреченность любой жизни на страдание. Молчаливое безразличие Вселенной. Неизбежность войны — как главного механизма выживания расы.

Множество других серьезных проблем, корни которых неизменно лежат в дне сегодняшнем.

Итог: глубина научных познаний и богатство фантазии авторов сборника впечатляют. И все же грандиозные картины, которые рисуют писатели, интересны исключительно как декорация, как театральный задник, на фоне которого разворачиваются драмы, древние, как мир.

ОЦЕНКА МФ **8**

Василий Владимирский

ЦИТАТА

Научная фантастика должна ставить во главу угла человека хотя бы для того, чтобы увлечь читателей. Хотя вселенной, насколько мы знаем, до нас нет дела. И в какой-то степени мы стремимся бросить вызов бесконечным пространствам и промежуткам времени именно потому, что своим величием они задевают нашу гордость. Но никакая бессловесная материя не может быть сложнее и величественнее, чем чудо нашего собственного разума.

Грегори Бенфорд.

СОН, ПОРОЖДАЮЩИЙ ЧУДОВИЩ

СЕРГЕЙ ФОМИЧЁВ
МЕЩЁРСКИЕ ВОЛХВЫ: СОН ЯСТРЕБА

Роман ● **Обложка:** *П. Борозенец* ● **Издательство:** *«Крылов», 2006* ● **Серия:** *«Историческая авантюра»* ● **384 стр.** ● **8000 экз.** ● **Жанр:** *Историческое фэнтези, криптоистория* ● **Продолжение романов «Серая Орда», «Пророчество Предславы»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- отчасти — Мэри Стюарт, трилогия о Мерлине

В третьей книге цикла Сергея Фомичёва куда меньше мистики, чем в первых двух, и намного больше интриг. Политика, война, торговля сплетаются в тугой клубок, у каждого из персонажей свои проблемы, требующие срочного и радикального решения. Московский викарий Алексий едет в Константинополь — иначе ему не стать митрополитом, не видать вожделенной власти. За ним по пятам следует гонимый жаждой мести Скоморох. Туда же, в Царьград, артель мещёрских купцов везет сулящий баснословную прибыль груз. И невдомек торговцам, что неспроста за грузом тянется кровавый след.

Пользуясь временным безвластием на Москве, собираются в небывало мощный союз все недовольные политикой московских князей. План атаки разработан до мелочей и, кажется, удача предрешена. Но нам ли не знать, от какой малости зависят иной раз успех или неудача... Годами накопленное серебро Алексия, изворотливый ум Ромки, ненависть и любовь, сжигающие душу Скомороха, нечаянно сложившись, приведут совсем не к тем результатам, каких ждали герои.

А тем временем Соколу снятся тревожные сны. Древняя сила предъявляет права на старейшего из волхвов, и стоит поддаться — он потеряет себя, забудет земные проблемы и тревоги, станет воплощением бога мертвых. Но и восстать против вековечной традиции нельзя. Сокол и Мена отчаянно ищут выход — но при этом не подозревают, что «ловушка судьбы» подстроена отнюдь не судьбой и не богами.

Власть, свобода, месть, нажива — чьи чаянья воплотятся, чьи развеются прахом? Кто из героев поймет, что шел не тем путем? И какой путь можно назвать безусловно верным? Как водится, вопросов больше, чем ответов.

Итог: третья книга «Мещёрских волхвов» — скорее криптоистория, нежели «чистое» фэнтези. «Сон Ястреба» больше понравится ценителям запутанных интриг и многоходовых комбинаций, чем любителям крутого экшена.

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Алла Гореликова

ЦИТАТЫ
- Русское серебро превращалось в выпивку, выпивка в знакомства, знакомства в слова. Среди сплетен и пустой болтовни попадались и ценные сведения.
- «С твоими убеждениями тебя никогда не пригласят на небесную пьянку» (Мена — Соколу).

ЗНАНИЯ — СИЛА!

ДЖЕРРИ ПУРНЕЛЛ. КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ КОРОЛЯ ДАВИДА
JERRY POURNELLE. KING DAVID'S SPACESHIP

Роман ● **Перевод:** *О. Колесников* ● **Издательства:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* ● **Серия:** *«Координаты чудес»* ● **331 стр.** ● **3000 экз.** ● **Жанр:** *Космоопера, военная НФ*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Гарри Гаррисон «Конные варвары»
- Андрэ Нортон «Звездная стража»

Империя Человека, распавшаяся в вихре кровавых войн, собирается вновь. Имперские звездолеты прочесывают Галактику, заново открывая миры, населенные потомками землян. Действует Закон: если мир самостоятельно достиг уровня космических полетов, его принимают в Империю как полноправного члена. Если нет — новая планета становится колонией, туда прибывают поселенцы, а местные жители превращаются в граждан второго сорта. Такая судьба ожидала и Мир принца Самуила...

Если бы не три обитателя планеты: правитель Королевства Гавань Давид, начальник его тайной полиции Дугал и полковник Натан Маккинни. Давиду не хочется лишаться власти, Дугал — ярый патриот, а Маккинни... Этот усталый вояка победоносно сражался против Гавани под знаменами Орлеанской республики. Он не в восторге от Давида, но идея стать холопом Империи его тоже не прельщает. Во главе небольшой экспедиции Маккинни отправляется с невероятно сложной миссией на планету Макассар. Группке смельчаков предстоит проникнуть в Священный Храм, чтобы завладеть библиотекой Первой Империи. Знания — вот спасение Мира принца Самуила!

Роман в меру увлекателен, но оставляет двоякое впечатление. Как будто автор так до конца и не решил, что он пишет: авантюрную космооперу? военную фантастику? шпионский роман? Все это Пурнеллу почти удалось смешать в приемлемое «блюдо». Но только «почти». Некоторые сюжетные линии так и не завершились, герои выглядят схематично, мир набросан грубо.

Самое интересное — описание военной кампании против кочевников, которую Маккинни надо выиграть, чтобы добраться до библиотеки. Не зря Пурнелл в дальнейшем зарекомендовал себя как яркий представитель именнно военной НФ.

Итог: неплохое развлечение, прежде всего для поклонников военной фантастики. Хотя в более поздних книгах, особенно о легионе Фалкенберга, Пурнелл значительно прибавил.

Связующее звено

Роман соединяет два цикла Пурнелла — о СоВладении и о контакте с цивилизацией Моти. Эпоха СоВладения и подвигов наемника Фалкенберга осталось далеко позади, а в самом конце романа приходит известие о первой встрече имперцев с Моти.

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Борис Невский

УЛЬТРАМАРИНЫ В ДЕЙСТВИИ

ГРЭМ МАКНИЛЛ. НЕСУЩИЙ НОЧЬ.
GRAHAM MCNEILL. NIGHTBRINGER

Роман ● **Перевод:** *В. Лушников* ● **Обложка:** *К. Лэнгли* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* ● **Серия:** *Warhammer 40000* ● **478 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Военная фантастика, космическое фэнтези* ● **Источник:** *Настольная военно-тактическая игра Warhammer 40000*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Уильям Кинг «Космический волк»
- Джеф Грабб «Война братьев»

Редко когда в книге, написанной по игровому миру можно найти одновременно и политические интриги, и развитие героев, и много захватывающих битв... Обычно все ограничивается именно «боевкой» — с небольшими вкраплениями сюжета, призванного создавать поводы для бесконечных сражений. «Несущий ночь» относится к редким исключениям и содержит — пусть и в небольших количествах — почти все, чего можно ждать от хорошей игровой книги.

По аннотации можно решить, будто весь роман посвящен приключениям капитана космических десантников Уриэля Вентриса. Тем не менее, в книге присутствует несколько совершенно равнозначных сюжетных линий со своими особенностями и действующими лицами, у каждого из которых свои скелеты в шкафу. И хотя большая часть персонажей обрисована лишь набросками, без глубокого погружения в характеры, во время чтения им сопереживаешь и следишь за их приключениями с неподдельным интересом.

Основная проблема книги Макнилла в том, что автор, очевидно, ориентировался только на поклонников вселенной ***Warhammer 40000*** и потому совершенно не озаботился введением в мир неподготовленных читателей. Чем Ультрамарины отличаются от прочих десантников? Кто отдает им приказы? Откуда берется их сверхчеловеческая мощь? Эти и другие вопросы останутся без ответа, если вы, как говорится, не в теме. С одной стороны, это может побудить читателя на более близкое знакомство с заслуживающей того вселенной. С другой — несмотря на неплохой язык, неподготовленному человеку читать «Несущего ночь» будет нелегко.

С полной уверенностью роман можно порекомендовать тем, кто уже соприкоснулся с «Молотом войны» — по варгейму, компьютерным играм или другим книгам. Ведь что может быть интереснее, чем еще раз окунуться в полюбившийся мир, тем более когда он воссоздан с любовью и хоть не великим, но все-таки мастерством.

Итог: многоплановый и весьма качественно написанный середнячок боевой фантастики.

ЦИТАТЫ

«Сегодня день радости! Ибо сегодня нам дарована возможность принести свет Императора во тьму и уничтожить тех, кто окажется на пути Его слуг» (Клозель).

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Дмитрий Злотницкий

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

РАЗБОРКИ НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

ТРОЙ ДЕННИНГ. БЕЗУМНЫЙ БОГ
TROY DENNING. CRUCIBLE: THE TRIAL OF CYRIC THE MAD

Обложка: *Бром* ● **Перевод:** *Е. Коротнян* ● **Издательство:** *ИЦ «Максима», 2006* ● **Серия:** *«Забытые королевства»* ● **416 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Приключенческое фэнтези* ● **Источник:** *Настольная ролевая игра Dungeons & Dragons* ● **«Аватары», часть 5**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Маргарет Уэйс, Трэйси Хикмэн «Драконы летнего полдня»
- Галина Романова, цикл «Сварожичи»

Из оригинальной трилогии «Аватары» мы узнали о том, как работает божественное кадровое агентство в «Забытых королевствах». Оказывается, небожителя вполне можно уволить «по неполному соответствию» и взять на освободившееся место какого-нибудь смертного. Именно так обрели бессмертный статус вчерашние приключенцы Кайрик и Миднайт. В «Принце Лжи» к ним присоединился Келемвар, а Кайрик велел написать «Кайринишад» — священную книгу, прочитав которую, каждый признал бы его Единственным и Всемогущим. Впрочем, коллеги сорвали планы честолюбца: вместо «Кайринишада» паства услышала разоблачающее «Истинное жизнеописание Кайрика». Зато на самого Принца Лжи книга подействовала, как зеркало на Нарцисса: он повредился рассудком на почве собственной исключительности. Теперь Безумному богу предстоит доказать свою состоятельность — а вместе с ним и Келемвару с Мистрой-Миднайт: эта парочка оказалась слишком гуманной к подданным.

ЦИТАТА

— Неужели это дурно — быть справедливым по отношению к мертвым?
— Не мое дело быть справедливым.

Диалог между Серафимом Смерти и Богом Смерти.

Главная находка Деннинга — фигура рассказчика. Малик-эль-Сами-ин-Нассер, торговец из далекого Калимшана, бесконечно предан Кайрику. Именно ему бог поручает раздобыть «Кайринишад», который Кайрик вознамерился зачитать другим богам на суде. Но Малик имеет собственное мнение о том, что лучше для его покровителя, — и выполняет его приказ по-своему. Колоритный и неоднозначный персонаж, эль-Сами выгодно смотрелся бы и в «первосортном» фэнтези. К сожалению, другие герои не так интересны. Сюжет выстроен профессионально, но без изысков; местами повествование затягивает, местами — выглядит затянутым. В целом Деннинг подтвердил свою репутацию умелого ремесленника, создав, пожалуй, самую интересную часть «Аватар».

Итог: если вы последовательно продирались сквозь дебри первых четырех томов, то «Безумный бог» вознаградит вас за усилия. Впрочем, роман можно читать и отдельно: краткое содержание предыдущих серий в тексте имеется.

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Петр Тюленев

НОЧЬ, СЕКС, КРОВЬ

Л. А. БЭНКС. МИНЬОН. ПРОБУЖДЕНИЕ
L. A. BANKS. MINION. THE AWAKENING

Романы ● **Перевод:** *М. Левин («Миньон»), С. Буренин («Пробуждение»)* ● **Издательство:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* ● **Серия:** *«Холод страха»* ● **512 стр.** ● **4000 экз.** ● **Жанр:** *«Вампирская» мистика*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- телесериал «Баффи — истребительница вампиров»
- киноцикл «Блейд»

Главное достоинство книги — в мире, созданном автором. Два основных темных племени — демоны и вампиры — издревле враждуют друг с другом. Но времена меняются: мастер-вампир Фаллон Нюит сумел заключить с демонами мести Амантра договор, который позволяет приспешнику Нюита путешествовать по подземным каналам демонов, а тем, в свою очередь, дает возможность избавиться от древнего проклятия — привязанности к одному месту. Но Совет Вампиров против подобного союза, ведь он может привести к Апокалипсису, что означает гибель как для всего живого, так и не-мертвого. Дамали Ричардс, главная героиня цикла, которую с детства обучают охоте на вампиров, неожиданно для себя оказывается в самом центре круговерти с участием Совета Вампиров, Ордена Света, отступника Нюита и ее близкого друга, криминального авторитета Карлоса. Зачем она нужна всем им?

Романы сделаны по канонам американской «вампирской» мистики. Упор делается на мысли героев, их чувства и переживания, хватает эротических сцен, действие развивается в двух самых «темных» городах США — Новом Орлеане и Лос-Анджелесе. Бои писатель описывает так, что перед читателем мгновенно предстает картинка, словно воплощенная на киноэкране. При этом многие сцены и сюжетные ходы рассматриваются с точек зрения разных героев, что вкупе с упором на персонажей делает повествование вялотекущим, пусть и чрезвычайно атмосферным.

Огорчает перевод второго романа: глаз регулярно цепляется за неудачно построенные фразы. Да и редакторы выполнили свою работу спустя рукава — просто-таки непозволительное количество опечаток, несоответствие имен героев (в «Миньоне» — Хосе и Ковбой, а в «Пробуждении» — Хозе и Райдер), — все это не добавляет удовольствия при чтении.

Итог: романы придутся по вкусу любителям неторопливой, «женской» «вампирской» мистики.

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Константин Бобов

Это интересно

Лесли Эсдейл Бэнкс опубликовала свыше 20 книг (7 из них — в серии про Дамали). Предпочитая жанр дамского романа, также она не раз радовала своими произведениями поклонников мистики, триллера и детектива.

ИСТИННАЯ ПРАВДА О ТОМ, ЧЕГО НЕ БЫЛО

АНДРЕЙ ЛЯХ
ИСТИННАЯ ИСТОРИЯ ДЮНЫ

Романы ● **Издательства:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* ● **Серия:** *«Звездный лабиринт»* ● **416 стр.** ● **5100 экз.** ● **Жанр:** *Литературная мистификация, космическая опера*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Кирилл Еськов «Последний Кольценосец»
- Александр Бушков «Д'Артаньян, гвардеец кардинала»
- Юлия Галанина «Да, та самая миледи»

Переиграть с точки зрения «не так все было, совсем не так» можно любой текст, претендующий на сакральность: Новый Завет («Евангелие от Афрания» Кирилла Еськова), хоть «Сильмариллион» («Черная книга Арды» Наталии Некрасовой и Натальи Васильевой). Да и сакральность, по большому счету, не обязательна, достаточно широкой популярности — кто только не переписывал у нас в последние годы, например, «Трех мушкетеров»! Вывернуть наизнанку, доказать, что положительные герои отнюдь не «белые и пушистые», а отрицательные персонажи совсем не так отвратительны, как утверждается в первоисточнике, — желание вполне понятное. В конце концов, кто из нас в детстве не сочувствовал несчастному волку из «Ну, погоди!»?

В заглавном романе сборника Андрей Лях берется анатомировать таким образом один из самых величественных НФ-эпосов, существующих в мировой литературе, — знаменитый цикл Фрэнка Герберта о планете Дюна. Серьезная заявка: хотя по влиянию на массы «Дюна» и уступает «Властелину Колец», преданных поклонников и глубоких знатоков у нее хватает. К сожалению, Андрей Лях пошел по пути наименьшего сопротивления. В первой половине романа он разносит в пух и прах «официальную историю Дюны», но вместо того, чтобы искать слабые места в сочинениях Герберта, опровергает некий конструкт, самим же Ляхом и составленный. Писатель приводит массу разнообразной информации о планете Дюна, которую днем с огнем не сыщешь в первоисточнике, а потом на ее основе делает далеко идущие выводы. Пол Атридес, например, оказывается у Ляха маниакально одержимым властью отцеубийцей, Лето Атридес — мелочным домашним тираном, а вероломный император Шаддам, напротив, блестящим политиком и вполне порядочным человеком. Как отреагируют на эти откровения поклонники цикла, догадаться несложно.

ЦИТАТА

Император выразился еще определеннее. Его низложение на Дюне, отречение от престола и перепалка с Муад'Дибом были в видеозаписи продемонстрированы всему миру — об этом занятном представлении еще пойдет речь, здесь же замечу, что допущен к показу был неполный, тщательно отредактированный вариант. Существует оригинальная, немонтированная пленка, хранящаяся в коллекции императрицы Ирулэн; в самом последнем эпизоде, отсеченном цензорами, император Шаддам, выходя из зала под конвоем и обращаясь к своим теперь уже бывшим подданным, произносит буквально следующее: «Посмотрю, каково вам придется под властью этого отцеубийцы».

Что же, полагаю, император знал, о чем говорил...

Человек-загадка

Андрей Лях — загадочный персонаж отечественного фэндома. Он не посещает конвенты, не участвует во встречах с читателями и вручении литературных премий. Он не появляется в чатах и в интернет-форумах, не реагирует даже на самые резкие реплики читателей. Те любители фантастики, которые якобы лично встречались с ним, не могут сказать о писателе ничего определенного. Широкая читательская аудитория может только догадываться, существует ли Андрей Лях в действительности, или это всего лишь чей-то литературный псевдоним...

Однако самое забавное начинается во второй части романа. Приключения обаятельного авантюриста и дипломата Владимира Синельникова, волею судеб угодившего на родину Пряности, описаны Ляхом талантливо и остроумно, но при чем тут, извините, «Дюна»? Нелепостей и анахронизмов Лях насажал здесь куда больше, чем Герберт в первоисточнике: достаточно сказать, что фримены, верные принцессе Алии, пользуются старыми добрыми АКСами. Не обошлось, разумеется, и без любимого героя Андрея Ляха, маршала Кромвеля, с которым читатель мог познакомиться еще в романе «Реквием по пилоту».

«Маршал Кромвель» становится одним из важнейших персонажей второго романа, включенного в этот сборник (длиннющее авторское название произведения, «Воспоминания государственного преступника доктора искусствоведения Хедли Холла во время его путешествия на автомобиле по секретному поручению маршала Кромвеля через Центральную Европу в направлении Окна», сокращено издателями до

невнятного, но энергичного «В направлении Окна»). Чувства главного героя этой вещи знакомы всякому, кого на рубеже тридцатилетия настигало ощущение бессмысленности и тщеты всего сущего, и кто пускался от этого в разнообразные авантюры. Доктор искусствоведения, уважаемый и обеспеченный гражданин благополучной Земли будущего, Холл идет на вербовочный пункт, чтобы добровольцем отправиться на далекую войну. Начиная с этого момента, дикий водоворот событий подхватывает его: главному герою доведется побывать на фронте, испытать себя на стыке науки и большой политики, угодить в ссылку, стать профессиональным убийцей и легендой колониальных войн...

Итог: на мой взгляд, Андрей Лях не столько хороший стилист или мастер запутанного сюжета, сколько замечательный психолог. Следить за внутренней эволюцией доктора Холла безумно интересно. К сожалению, обрывается эта история на полуслове: главный герой только-только получил новое задание и прикидывает, чем это может для него обернуться. Я, честно говоря, предпочел бы, чтоб автор пожертвовал страстями, разворачивающимися вокруг Дюны, но этот сюжет довел до логического конца.

Присутствуют

- Пряность
- фримены
- песчаные черви

Отсутствуют

- мистические откровения
- предвидение
- явленные Муад'Дибом чудеса

СЮЖЕТ	4
МИР	5
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: **7**

Василий Владимирский

ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ НЕ УДАЛАСЬ

ТОМ КЛЭНСИ. КРАСНЫЙ ШТОРМ
TOM CLANCY. RED STORM RISING

Роман ● **Перевод:** *И. Почиталин* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **2 тома по 480 стр.** ● **7100 экз.** ● **Жанр:** *Альтернативная история*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● прямых аналогов нет, но по стилю Клэнси сильно напоминает Фредерика Форсайта

Как бы мы ни относились к Соединенным Штатам, нельзя не признать, что воспитывать патриотизм американцы умеют. И литература служит в этом деле таким же инструментом, как, скажем, кинематограф. Наверное, самым известным автором патриотических боевиков о храбрых и умелых американских военных остается на протяжении двух десятилетий Том Клэнси.

В рамках «Вселенной Джека Райана» выпущено множество романов. Некоторые из них, например, «Охота за красным октябрем», экранизированы, а по мотивам других сделаны компьютерные игры. «Красный шторм», повествующий о крупномасштабном вооруженном конфликте между СССР и США, одновременно похож на прочие творения Клэнси и неуловимо от них отличается.

С одной стороны, автор, как всегда, превозносит военных, которые почти все, как на подбор, умные, доблестные и честные... Вот только политики вставляют им палки в колеса, ради собственной выгоды заставляя сражаться. Результат такого взгляда очевиден: герои отличаются друг от друга только функциями, возложенными на них автором, а по сути, все они — вариации одного и того же образа. Конечно, попадаются солдаты и с гнильцой, но исключительно в советской армии, и их злодеяния, конечно же, не остаются безнаказанными.

С другой стороны, прежде Клэнси старался не касаться столь глобальной темы, как война между двумя сверхдержавами, ограничиваясь чем-нибудь попроще — вроде устранения группы ирландских террористов. Соответственно, и столь грандиозных военных действий, как в «Красном шторме», он раньше в своих книгах не показывал. Впрочем, миллионной бойни в романе вы не обнаружите: хоть и предполагается, что танковая война порушила пол-Европы, автор бережет впечатлительных читателей от подобных зрелищ. Да и вообще, гражданских в романе очень немного. Видимо, по мнению автора, война их особо не касается.

Хотя роман писался еще до развала Советского Союза и отдает неприкрытой пропагандой, несколько примечательных находок в нем есть. Во-первых, СССР начинает войну из-за... нефти. Клэнси демонстрирует просто чудеса предвидения — вот только агрессора указал с точностью до наоборот. Во-вторых, автор проявил незаурядную смекалку, умудрившись свести результат войны к полному паритету, несмотря на то, что полтысячи страниц войска НАТО и СССР самозабвенно уничтожали друг друга. И в-третьих, «Красный шторм», при всей своей однобокости, считается самым реалистичным сценарием войны между Советами и империалистами и даже проходится в некоторых военных учебных заведениях Америки.

Пусть даже так — но в плане создания атмосферы «Красный шторм» весьма посредственен. Война выглядит едва ли не игрушечной: гибнут у Клэнси только безликие статисты, а все центральные герои благополучно добираются до итога «и жили они долго и счастливо». Нет ощущения безысходности, впечатления, будто весь мир вот-вот скатится в пропасть войны.

Опытный профессионал, Том Клэнси пишет увлекательно — но вот по-настоящему сильных эпизодов в двухтомнике не так уж и много. И сосредоточены они в самом начале истории, еще до начала военных действий, когда холодная война внезапно перетекает в самую что ни на есть горячую. А вот сама война едва ли способна вызвать что-то, кроме вялого желания узнать, чем же все это закончится. Хотя предугадать последнее и несложно, благо писатель выбрал самую банальную изо всех возможных развязок.

Итог: творчество Клэнси можно порекомендовать тем, кому интересно, по каким произведениям большинство американцев судит о нас с вами.

ЦИТАТА

«Если мы сумеем нанести войскам НАТО достаточно серьезные потери, чтобы помешать началу крупного контрнаступления, мы удержим завоеванную территорию и дадим вам — Политбюро — возможность вести переговоры с позиции силы» (Иван Сергетов).

А Клэнси ли?..

В последние годы ходят упорные слухи, что Том Клэнси сам уже не пишет книги — говорят, под его раскрученным именем теперь работают совсем другие авторы. Действительно, на титульном листе романа «Красный шторм» стоит, помимо имени Клэнси, еще и фамилия другого автора — Ларри Бонда.

Насколько эти слухи близки к правде, судить сложно, но что заветное имя Том Клэнси уже давно стало успешной торговой маркой — факт, не вызывающий сомнения.

Присутствуют

● война на суше, море и в воздухе
● ничья
● глупые политические лидеры

Отсутствуют

● оружие массового поражения
● Джек Райан
● террористы

СЮЖЕТ	8
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ: **7**

Дмитрий Злотницкий

ВСПОМНИТЬ ВСЁ

ДМИТРИЙ КАЗАКОВ
УДАР МОЛНИИ

Роман ● **Обложка:** *М. Калинкин* ● **Издательство:** *«АСТ», 2006* ● **Серия:** *«Звездный лабиринт»* ● **384 стр.** ● **5100 экз.** ● **Жанр:** *Остросюжетная приключенческая фантастика*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● любые приключенческие боевики — от «Миссия: Невыполнима» Стивена Спилберга до «Часа расплаты» Филипа Дика

Очнувшись в компании пяти трупов, главный герой обнаруживает в руке пистолет, неизвестный артефакт и полную пустоту в памяти. А издалека уже раздается вой полицейских сирен... Кто он такой, чем занимается, как попал на эту планету и оказался среди этих трупов, что это за артефакт, и, главное, как выжить, когда за тобой охотятся две спецслужбы и одна мафиозная организация — вот вопросы, на которые предстоит ответить главному герою. К сожалению, после того, как во второй половине книги персонаж узнает свое прошлое и назначение артефакта, сюжет лишается всякой интриги, и дальнейшее действо (выживание героя) может заинтересовать разве что ярых поклонников боевки.

Книга сделана по канонам жанра: налицо любовь автора к перестрелкам и дракам, которыми герой занят постоянно; стиль, который принято называть «сценарным», — простые, рубленые фразы, минимум лишних описаний и мыслей; а также стандартные типажи — обычный парень, мастерски владеющий оружием и кулаками, роковая красотка и случайные попутчики-рубаки.

Нашлось место и особой «фишке» Казакова — в этот раз говорящие названия достались планетам, поименованным в честь западных кинорежиссеров. Есть и достойные упоминания образы и сюжетные находки. Особо стоит отметить гостиницу на пиратской планете, где для того, чтобы заселиться, нужно любым способом выселить предыдущих жильцов комнаты. Единственное условие — постояльцы будут предупреждены, что им в скором времени предложат сменить прописку.

На качестве романа сильно сказывается скорострельность автора. Публикуя новые книги раз в два-три месяца, Казаков не в силах вычистить мелкие сюжетные и стилистические ляпы, а также досадные «рояли в кустах».

Итог: «Удар молнии» придется по вкусу любителям остросюжетной фантастики, благо технически роман исполнен достойно. Книга идеально подходит для чтения в дороге — прочел, отдохнул и забыл.

ЦИТАТА

Я заказал Диане хитрый коктейль, а сам взял местного пива с чудным названием «Вохаз Оболон».

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: **7**

Константин Бобов

ИЗ ПУНКТА А В ПУНКТ Б

ЮЛИЯ МОРОЗОВА
ДОРОГАМ ПРОРОЧЕСТВА

Роман ● **Обложка:** *М. Поповский* ● **Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006* ● **Серия:** *«Магия фэнтези»* ● **390 стр.** ● **9000 экз.** ● **Жанр:** *Юмористическое фэнтези* ● **Продолжение романа «Телохранитель для мессии»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Ольга Громыко «Ведьмины байки»

Итак, благополучно выбравшись из пункта А — дворца обретенного помимо собственной воли супруга-Императора, — жестоко обкромсав магически улучшенные волосы, замаскировавшись под мальчика и приобретя компанию в лице двух воинственно настроенных девиц, Избранная Лия направляется в пункт Б — мятежный Остров Неран, оплот амазонок-феминисток. Впрочем, «направляется» — слишком мягкое определение. Иногда приходится бежать что есть духу, а порой — брести, едва переставляя ноги. И разумеется, уж если случаются в дороге встречи, то по большей части неприятные, а то и смертельно опасные.

Тем временем за поимку сбежавшей алонии Лии назначена несусветно большая награда, лучшие маги Империи дни и ночи совещаются, решая вопрос, как найти бесследно пропавшую Императрицу, а муженек, стоит заснуть, притягивает к себе ментальную составляющую бегляпки-жены — что тоже, знаете ли, чревато.

Но чего не вытерпишь ради призрачного шанса вернуться в родной мир! Вот только сбудется ли этот шанс? Мелькают в тексте несколько намеков на то, что Избранная остается Избранной даже помимо собственной воли — и это, вкупе с объяснениями Дэрриша и наконец-то прозвучавшим пророчеством, заставляет нас усомниться в благополучном исходе бегства. Впрочем, поживем — увидим: до развязки, с такими-то темпами, еще идти и идти.

Итог: промежуточное звено между первой и третьей книгой, не имеющее самостоятельной ценности. Без малого 400 страниц героиня со товарищи месят дорожную грязь, развлекают читателя стычками и перепалками, но история при этом почти не движется. Выкинь половину книги — возможно, пострадает мир, лишившись парытройки занимательных деталек, но никак не сюжет. Рекомендуется дождаться завершения истории и читать ее с начала до конца.

ЦИТАТЫ

● «Да обычная я! Обычная! Самая обыкновенная недотепа, которую развели брачные пройдохи. У них только титулы высокие, а на деле как есть жулики. Да я не в обиде, сама виновата. Мне б домой вернуться...» (Императрица Лия Всеблагая, она же Избранная).

● «Давно не было в столице показательных казней» (Дэрриш, Император).

СЮЖЕТ	4
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: **6**

Алла Гореликова

СКОЛЬКО У НАС ШПАГ?..

ИАР ЭЛЬТЕРРУС
БРЕМЯ ИМПЕРАТОРА. ТРОПОЙ МАСТЕРОВ

Роман ● **Обложка:** *С. Григорьев* ● **Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006* ● **Серия:** *«Магия фэнтези»* ● **392 стр.** ● **9000 экз.** ● **Жанр:** *Героическое фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- по накалу антиклерикальных страстей — цикл Ника Перумова о Фессе
- по уровню исполнения — худшие образцы межавторских циклов новеллизаций

...И вовсе не четыре, а десять. И не шпаг, а мечей-картагов. И речь в романе идет не о четырех мушкетерах, а о пятерке Избранных. Да, разумеется, и автор данного опуса не Александр Дюма. Совсем не Дюма.

Небогатый, но донельзя благородный Лек ар Сартен прибывает из глухого уголка Империи в торговый Тарсидар — послужить государству. Юноша недавно вступил в ряды горных мастеров, воинской элиты Элиана. Обстоятельства вынуждают Лека взять четверых учеников: скомороха, аристократа, орка и эльфа. Разумеется, столь разношерстой компании полагается древнее Пророчество. О нем и судачат мудрые старики-наставники главгероев, в то время как Избранные набираются опыта в мелких стычках, а коварные святоши готовятся продать Империю врагу.

Иар Эльтеррус сделал очень оригинальный ход: главные герои существуют сами по себе, а центральная интрига романа — заговор церковников — сама по себе. Эти линии, конечно, кое-где пересекаются, но не настолько, чтоб образовать цельный сюжет. В чем автору не откажешь, так это в буйстве фантазии, однако никакой логики за этим буйством не стоит. Вызывает искреннее недоумение, откуда в Империи, которую писатель изобразил чуть ли не идеальным государством, берутся нищета, пьянство, преступность, да и сам тайный заговор.

Текст книги местами напоминает плохо отредактированный компьютерный перевод, а вставленные там и сям стихи откровенно бесталанны. Налицо беззастенчивые заимствования: орки именуются урук-хаями (исконно толкиновское слово), эльфа зовут Тинувиэль (имя из «Сильмариллиона», причем женское!), разделение пятерки Избранных по цветам аналогично таковому в Magic The Gathering.

Итог: затянутый пролог к циклу, совершенно не вызывающий желания читать продолжение.

ЦИТАТА

— Церковь... — гадливо скривился Лек. — «Святые» отцы считают, что только у них есть монополия на истину. Честное слово, слишком много его величество этой поганой сволочи воли дал. Давить их надо без жалости, как клопов!

СЮЖЕТ	4
МИР	5
ПЕРСОНАЖИ	4
СТИЛЬ	3
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: **4**

Петр Тюленев

СЛИШКОМ МНОГО ШТАМПОВ

САША МОЛОХ
КЛИНОК ВОРОНА

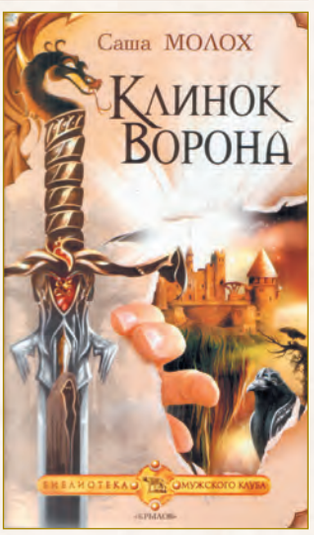
Роман ● **Издательство:** *«Крылов», 2006* ● **Серия:** *«Библиотека «Мужского клуба»* ● **320 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Героическое фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- любой образчик среднестатистического девичьего фэнтези

Итак, перед нами очередной «наш человек в мире магии». Правда, героиня этой книги в нашем мире не была самой обычной девушкой: странности с ней начали происходить задолго до переноса. Непонятный дар проявился у Ани в раннем детстве — девчушка постоянно находила ножи. Оставим за скобками вопрос, почему родителей не тревожило обилие в доме финок, «выкидух», «бабочек» и прочей смертоносной стали. Достаточно того, что однажды очередная находка перенесла девушку в тот самый мир, в котором, согласно законам жанра, ждало ее истинное предназначение.

Мир, отметим, заявлен достаточно интересный: где пришлая, по всей видимости, раса захватила когда-то власть — и застыла на полторы тысячи лет без малейшего прогресса. Но, к сожалению, дальше заявки дело у автора не пошло. Похоже, роман писался по принципу «чудеса и в Африке чудеса, зачем их обосновывать». В итоге миру недостает логики, героям — внятных мотиваций, а сюжету — правдоподобия. Зато красивых ситуаций и не менее красивых эмоций — в избытке, а развитие событий временами вызывает настолько сильное «дежа вю», что объяснения становятся просто излишни. В самом деле, если героиню спасает от верной смерти симпатичный (а как же!) парень, к тому же представитель угнетаемого меньшинства, — что вам еще надо? А то не ясно, что на горизонте маячит Великая Любовь? Соответственно, враги — коварны, клинок — верен, полон магии и обязательно выручит в трудную минуту, а пророчество исполнится совсем не так, как ожидалось.

Особого вопроса заслуживает редакторская работа. Что уж говорить о неловких оборотах и обилии словесного мусора, если то и дело путаются «одеть — надеть» и «чтобы — что бы»?!



Итог: книга имеет все шансы понравиться романтически настроенным барышням, при условии, что они не слишком требовательны к качеству текста. Сейчас автор работает над продолжением, и хочется надеяться, что хотя бы самые откровенные неувязки получат внятное объяснение.

ЦИТАТА

Сабиры всего лишь люди, пусть и наделенные силой. А людям очень хочется, чтобы враг был, ну хоть самый завалящийся.

СЮЖЕТ	3
МИР	5
ПЕРСОНАЖИ	4
СТИЛЬ	3
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: **4**

Алла Гореликова

НЕ ДУМАЙ О ВЕЛИКИХ СВЫСОКА...

АНДРЭ НОРТОН. КОЛДОВСКОЙ МИР
ANDRE NORTON. WITCH WORLD

Роман (в одноименном сборнике) • **Перевод:** *С. Степанов* • **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2004* • **Серия:** *«Шедевры фантастики»* • **848 стр.** • **10000 экз.** • **Жанр:** *Авантюрное технофэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

• любая книга на тему «наши в мире магии»: от «Гобеленов Фьонавара» Гая Гэвриела Кея до «Ричарда длинные руки» Гая Юлия Орловского

КЛАССИКА 1963 год

Отставной полковник Саймон Трегарт вынужден бежать от мафии. С отчаяния он принимает предложение известного в преступных кругах ученого Петрония бесследно исчезнуть. Петроний с помощью древней кельтской магии переносит беглеца в параллельный мир, в страну Эсткарп, которой управляют женщины-колдуньи. Они ведут войну против агрессивных княжеств Ализон и Карстен, однако самый страшный их противник — кольдеры, пришельцы из технологического мира. Трегарт находит в Эсткарпе приют, переживает массу приключений, завоевывает любовь...

Схема «наши в ином мире» полна штампов, да и сама по себе давно превратилась в штамп. Сколько приходить читать книг о героях, которые переносились в параллельное пространство, на иную планету или в далекое прошлое... На фоне изощренной фантазии современных писателей роман Нортон не поражает воображения. Более того, может показаться, что книга вобрала все привычные сюжетные клише. Однако кое-что не позволяет просто взять и задвинуть роман на затянутую многолетней паутиной полку забытых авторов и книг.

Обратим внимание на год издания — 1963. Вдумайтесь! Роберт Говард — стараниями Спрэга Де Кампа — только начинает возвращаться из посмертного небытия. «Властелин Колец» написан и даже издан, но до его массовой популярности еще несколько лет. Про Ле Гуин и Желязны никто и не слыхивал. Джордж Мартин лишь начинает увлекаться комиксами, даже не помышляя о грядущих свершениях. А Андрэ Нортон одной книгой прокладывает дорогу сонму авторов, которые будут писать тысячи томов на ту же тему. Снимаем шляпу, господа!

К тому же, Нортон не соблазнилась сочинить простую историю о том, как «наш человек», попав к дикарям, наводит там шороху. Ведь и до Нортон на схожую тему уже было немало написано, иное дело — как... Марк Твен и Де Камп — каждый по-своему — что называется, прикалывались. Бэрроузу ситуация служила лишь поводом для фейерверка приключений супергероя. Ближе всего к открытию чего-то нового подобралась Ли Брэккет в «Шпаге Рианнона», но так и не смогла выбраться из силков говардовщины.

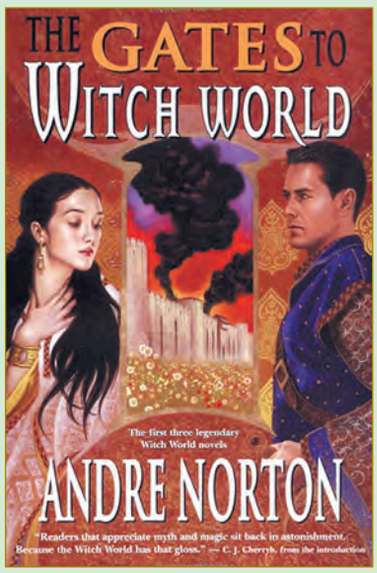
Нортон не просто привела своего героя в мир, где его навыкам нашлось достойное применение. Этот мир стал самостоятельной ценностью, — не зря автор довольно быстро распростилась с Саймоном Трегартом, а потом и с его родней. Истинный герой саги — сам Колдовской мир, в который Андрэ Нортон вложила свою душу.

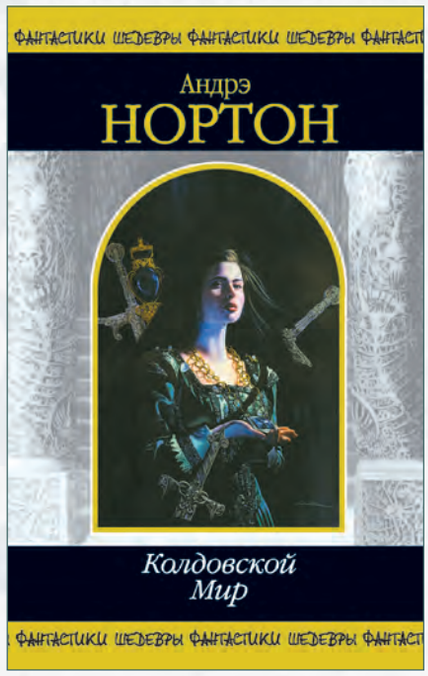
Именно это — главное достоинство и романа, и возникшего на его основе цикла; приманка для многочисленных фанатов и последователей. Прошло уже более сорока лет, но Колдовской мир по праву занимает почетное место рядом со Средиземьем, Амбером и Земноморьем.

Это интересно

• В оригинале роман и цикл называются Witch World, то есть «Мир ведьм». Однако слово «ведьма» носит в русском языке ярко выраженный отрицательный характер, поэтому название изменили.

• В цикл о Колдовском мире входит более 30 книг. Правда, перу Нортон принадлежат лишь первые пара десятков. Новые книги о Колдовском мире — целиком и полностью творение молодых писательниц, хотя имя родоначальницы в качестве соавтора стоит на всех обложках.





ЦИТАТА

Перед Саймоном лежало большое болото, над которым вставал серый рассвет. Свежий ветер трепал волосы, доносил незнакомый, будоражащий запах, вдруг пробудивший в Трегарте нечто, неодолимо зовущее найти источник этого запаха, заставляющее броситься вперед и нестись по болоту, подобно гончему псу.

— Ваш мир, полковник! Желаю удачи!

Отдельно стоит отметить заслугу книги перед нашим читателем. В 1992 году издательство «Северо-Запад» выпустило желтенький томик с двумя первыми романами цикла немыслимым по нынешним меркам тиражом в 200 тысяч экземпляров. И ведь книга разошлась! Наряду с Толкином, Говардом, Желязны и Ле Гуин, именно книга Нортон послужила пропуском в мир фэнтези для огромного количества людей, ранее знакомых с ним лишь понаслышке.

Итог: «Колдовской мир» — это навсегда. Пусть стиль романа кажется немного суховатым, пусть его герои лишь отдаленно походят на полнокровных, психологически выверенных персонажей лучших образцов современного фэнтези. Книга, цикл и сама Андрэ Нортон заслуженно входят в золотой фонд жанра. И каждый истинный любитель фэнтези должен прочесть «Колдовской мир». Хотя бы из уважения к тем, кто открыл для нас эту чарующую Вселенную! МФ

Присутствуют

• герой-землянин
• злобные пришельцы из иного мира
• наука как источник зла

Отсутствуют

• юмор
• бездумная жизнерадостность
• герой-супермен

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

ОЦЕНКА МФ **9**

Борис Невский

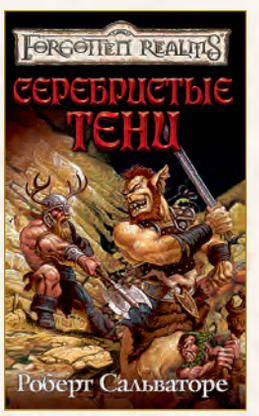
НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ

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

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

ЗАРУБЕЖНАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
	Архивы драконов	ИЦ «Максима», 2006	«Сага о Копье»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	Межавторская антология
	Солдаты Вселенной. Лучшая военная фантастика XX века	«Эксмо», 2006	«Шедевры фантастики»	Межавторская антология фантастики	
Патриция Брей	Честь Девлина	«АСТ», 2006	«Век дракона»	Героическое фэнтези	«Меч Перемен», часть 2
Джеймс Алан Гарднер	Час Предназначения	«Эксмо», 2006	«Фантастический бестселлер»	Фантастика, антиутопия	
Кристи Голден	Повелитель кланов	«Азбука-классика», 2006	WarCraft	Героическое фэнтези, новеллизация компьютерной игры	WarCraft, часть 2
Роберт Джордан	Сердце Зимы	«АСТ», 2006	«Библиотека фантастики»	Эпическое фэнтези	«Колесо времени», часть 9
Уильям Кинг	Серый охотник	«Азбука-классика», 2006	Warhammer 40000	Космический боевик, новеллизация настольной игры	«Космический волк», часть 3
Шарон Ли, Стив Миллер	Торговый баланс	«АСТ», 2006	«Золотая библиотека фантастики»	Космическая опера, военная фантастика	«Лиаден», часть 8
Йен Макдональд	Река Богов	«АСТ», 2006	«Альтернатива. Фантастика»	Киберпанк, фантастика «ближнего прицела»	
Роберт Маккаммон	Голос ночной птицы	«АСТ», 2006	«Холод страха»	«Ведьмовская» мистика	
Джульет Э. Маккенна	Северная буря	«АСТ», 2006	«Золотая серия фэнтези»	Остросюжетное фэнтези	Aldabreshin Compass, часть 2
Грэм Макнилл	Воины Ультрамара	«Азбука-классика», 2006	Warhammer 40000	Космический боевик, новеллизация настольной игры	
Дуглас Найлз	Эльфийские воины	ИЦ «Максима», 2006	«Сага о Копье»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	«Эльфийские нации», часть 2
Роберт Сальваторе	Море мечей	ИЦ «Максима», 2006	«Забытые королевства»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	«Темный эльф», часть 14 (Paths of Darkness, часть 4)
Роберт Сальваторе	Серебристые тени	ИЦ «Максима», 2006	«Забытые королевства»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	«Клерикальный квинтет», часть 2
Кристофер Сташеф	Волшебник на Пути. Последний путь чародея	«АСТ», 2006	«Золотая серия фэнтези»	Ироническое фэнтези	Rogue Wizard, часть 9 и Warlock of Gramarye, часть 13
Джим Хайнс	Приключения гоблина	«Эксмо», 2006	«Меч и магия»	Ироническое приключенческое фэнтези	



РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
Олег Авраменко	Наследник Громовержца	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Героическое фэнтези	«Источник мироздания», часть 4
Иван Алексеев	Засечная черта	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика	«Дружина особого назначения», часть 3
Ирина Андронати, Андрей Лазарчук	Космополиты	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт. Коллекция»	Боевая фантастика	Трилогия «За право летать», «Сироты небесные», «Малой кровью»
Андрей Басирин	Грааль никому не служит	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Боевая фантастика	
Андрей Басирин	Тень Аламута	«Эксмо», 2006	«Боевая магия»	Историческое фэнтези	
Сергей Болотников	Город призраков	«Крылов», 2006	«Мир фэнтези»	Мистика	
Дмитрий Браславский	Ворон, или Паутина Лайгаша	«Азбука-классика», 2006	«Войны магов»	Приключенческое фэнтези	«Войны магов», часть 1
Владимир Васильев	Война за мобильность	«АСТ», 2006	«Библиотека фантастики»	Космическая опера, военная фантастика	Трилогия «Смерть или слава», «Наследие исполинов», «Никто, кроме нас»
Алексей Волков	За оградой есть Огранда	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническая фантастика	
Алексей Волков	Штык и вера. Клинки надежды	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Альтернативная история, остросюжетная фантастика	«Егерский марш», части 1 и 2
Дмитрий Воронин	Наследник Атлантиды	«АСТ», 2006	«Заклятые миры»	Остросюжетная фантастика	«Стражи Границ», часть 4
Константин Вронский	Сыскной воевода	«Крылов», 2006	«Внеклассная история»	Историческая фантастика, детектив	
Елизавета Дворецкая	Огненный волк	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Славянское фэнтези	
Валерий Елманов	Око Марены	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Хроноопера, славянское фэнтези	«Обреченный век», часть 3
Марина Ефиминюк	Ловец Душ	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Фэнтези	
Михаил Зайцев	Провокация	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Конспирология, остросюжетная фантастика	
Вероника Иванова	Право учить. Повторение пройденного	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Фэнтези	4 книга о Джероне
Наталья Игнатова	Змееборец	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетное фэнтези	Продолжение книги «Змея в тени орла»
Алексей Калугин	Геноцид	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Остросюжетная фантастика	
Вера Камша	Зимний излом. Том 1. Из глубин	«Эксмо», 2006	«Фэнтези Н. Перумова»	Историческое фэнтези	«Отблески Этерны», часть 4
Вера Ковальчук	Младший конунг	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика	Продолжение книги «Северный путь»
Владимир Колычев	Армия спасения	«Эксмо», 2006	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Антон Краснов	Душеприказчик	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Алексей Кривошеин	Секта для бога	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика, конспирология	
Сергей Кузнецов	Полигон	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Остросюжетная фантастика «ближнего прицела»	
Лилия Курпатова-Ким	Максимус Гром. Побег из Эдена	ИД «Нева», 2006	«Максимус Гром»	Киберпанк, подростковая фантастика	«Максимус Гром», часть 1
Лилия Курпатова-Ким	Максимус Гром. Атака Джокера	ИД «Нева», 2006	«Максимус Гром»	Киберпанк, подростковая фантастика	«Максимус Гром», часть 2
Владимир Ленский	Странники между мирами	«Эксмо», 2006	«Эльфийская кровь»	Эпическое фэнтези	Продолжение книги «Прозрачный старик и слепая девушка»
Сергей Лукьяненко	Геном. Танцы на снегу. Калеки	«АСТ», 2006		Авторский сборник фантастики	Внецикловые произведения, связанные миром
Виктор Ночкин	За горизонтом	«АСТ», 2006	«Заклятые миры»	Боевое фэнтези	«Король-демон», часть 4
Виктор Ночкин	Тварь из Бездны	«Эксмо», 2006	«Боевая магия»	Остросюжетное фэнтези	
Олег Овчинников	Арахно: в коконе смерти	«Корпорация «Сомбра», 2006	«Триллер»	Мистика	
Алекс Орлов	Конвой	«Эксмо», 2006	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	«Тени войны», часть 16
Юлия Остапенко	Жажда снящих	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Авторский сборник фантастики	
Юлия Остапенко	Зачем нам враги	«АСТ», 2006	«Заклятые миры»	Остросюжетное фэнтези	
Оксана Панкеева	Рассмешить богов	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Приключенческое фэнтези	«Судьба короля», часть 6
Константин Плешаков	Богатырские хроники	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Славянское фэнтези	Тетралогия «Святогор», «Добрыня», «Илья», «Алеша»
Александр Попов	Безумная практика	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническая фантастика	
Андрей Посняков	Из варяг в хазары. Черный престол	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Историческая фантастика	«Вещий князь», части 3 и 4
Владимир Пучков	На службе у Кощея	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническое славянское фэнтези	
Николай Романецкий	У мертвых кудесников длинные руки	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Славянское фэнтези	
Виталий Романов	Выстрел в зеркало	«Эксмо», 2006	«Русская фантастика»	Остросюжетная фантастика	
Владислав Русанов	Мести не будет	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Историческое фэнтези	«Клинки Порубежья», часть 2
Владимир Скачков	Серебряный дракон	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Технофэнтези	
Дмитрий Скирюк	Королевский гамбит	«Азбука-классика», 2006		Авторский сборник фантастики	
Дмитрий Скирюк	Провидец. Кукушка	«Азбука-классика», 2006	«Книги Дмитрия Скирюка»	Славянское фэнтези	Цикл о Жуге, часть 4
Андрей Уланов	Автоматная баллада	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Постапокалипсис	
Юлия Федотова	Наемники Судьбы	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Остросюжетное фэнтези	
Андрей Фролов	Волчьи тропы	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Постапокалипсис	
Галина Черная	Джинния	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническая фантастика	
Олег Шелонин, Виктор Баженов	Битва аферистов	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническое славянское фэнтези	Продолжение книги «Алеша Драконыч»
Александр Шубин	Ведьмино кольцо. Советский Союз 21 века	«Эксмо», 2006	«Войны будущего»	Фантастика «ближнего прицела»	

ОТЕЦ ТЕХНОТРИЛЛЕРА

ФАНТАСТИКА МАЙКЛА КРАЙТОНА

Дмитрий Тарабанов

НКТБ УТВЕРЖД.:
N-22 — НАДЕЖ. СМЛТ.
Майкл Крайтон, «Крылья»

За последние 35 лет продано 150 миллионов книг этого писателя. Его романы переведены на 36 языков. Он стоял у истоков компьютерной анимации в кино. Его именем назван вид анкилозавра, останки которого найдены в Китае, — Crichtonsaurus bohlini. «Автор бестселлеров» и «лидер кассовых сборов» — вторые названия каждой новой его работы.

АВТР И ШДВРЫ*

Майкл Джон Крайтон родился 23 октября 1942 в Чикаго. В четырнадцать лет он издал в газете «Нью-Йорк Таймс» свои путевые заметки и, посчитав это неплохим началом для будущей карьеры беллетриста, поступил на писательский факультет в Гарвард. Однако высоколобые академики невысоко оценили стиль Крайтона. Спустя четыре года, обремененный не самым выдающимся аттестатом, Крайтон окончил университет — и отправился в Кембридж изучать антропологию. Вернувшись из Старого Света, он поступил в Гарвардскую медицинскую школу. Впрочем, род занятий писатель давно для себя выбрал. Еще во время учебы Крайтон опубликовал под псевдонимами несколько романов, один из которых, «Дело первой необходимости» (Case of Need, 1968), получил награду Э. А. По как лучший детектив года. После такого признания писателю не было нужды прятаться за фальшивыми подписями. С тех пор из-под пера Крайтона вышло 14 романов, все без исключения — бестселлеры, 4 научно-популярные книги, и два литературных киносценария.

Особые отношения у Крайтона с кинематографом. Тринадцать его книг экранизированы, семь раз он выступил в роли режиссера, дважды — в качестве сценариста-соавтора, и пять раз — продюсера. Мало кто из писателей может похвастаться столь прочной позицией в Голливуде, а тут и вовсе уникальный случай: права на экранизацию новой книги автора «фабрика грез» покупает задолго до ее написания.

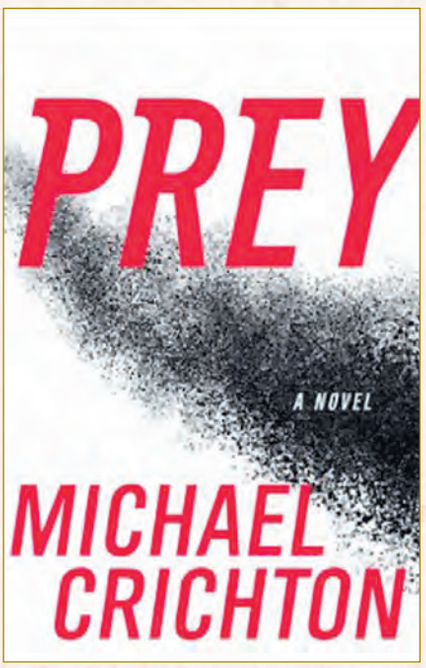
Основательный подход к предметной области, с которой пересекаются темы его романов, четкая структурированность сюжета, крайний документализм изложения, понимание психологии персонажей и восхищение противостоянием природы и техники — все это позволило Крайтону создать новый жанр. *Технотриллер*, который стал литературным символом эпохи конца 20 — начала 21 века.

ШТММЫ И ННРБТЫ

Первая книга, на обложке которой появилось истинное имя писателя, а также снятый по ее мотивам блистательный фильм принесли Крайтону мировую известность. Это был «**Штамм «Андромеда**». Роман-осуждение и роман-предупреждение, гармонично сочетавший увлекательность детектива и достоверность научного доклада. Братья Стругацкие назвали «Штамм» эталоном научной фантастики, хотя сам Крайтон и подавал произведение как правдивую историю уже отгремевшей катастрофы. Он даже датировал ее 1967 годом.

«Штамм «Андромеда» в книжном и кинематографическом вариантах.

Именно тогда космический зонд «Скуп-7», последнее детище программы военного ведомства США по поиску внеземных форм жизни, вернулся на Землю с уловом. Он принес в провинциальный американский городок Пидмонт образец биологического организма — безобидное зеленое вкрапление на обшивке. Впрочем, безобидным оно было только с виду. За считанные секунды жители Пидмонта превратились в задеревенелых истуканов, кровь которых свернулась прямо в жилах. Спастись удалось только старому язвеннику и грудному малышу. Но для тех, кто разрабатывал спутники, это была не катастрофа. Это был успех, ведь «Скупы» искали в космическом пространстве не лекарство от рака и не средство защиты против вероятного инопланетного вторжения, как заявлялось. Их целью было найти принципиально новое биологическое оружие. Вирусы. Боевые штаммы, которые Штаты смогут использовать для укрепления своей внешней политики «мирного урегулирования». Правда, следовало еще укротить «Андромеду», прежде чем вирус выкосит все население страны. Но это уже сходило за мелочь... Мелочь для ведомств — но не для Стоуна и ученых «Лесного пожара», задачей которых было в считанные дни понять, с чем же человечество теперь имеет дело, и как обезопасить его от его же тупой вероломности.



* *Такая форма записи слов позаимствована из романа «Конго». В 1976 году, когда происходят события романа, спутниковая связь обходилась катастрофически дорого, и ее пользователям приходилось жертвовать гласными.*

Как вспоминает сам Крайтон, причиной, по которой он взялся за роман, было звучное название. В нем писатель находил успокоение и из него черпал уверенность всякий раз, когда возвращался из издательства с ворохом страниц, которые следовало снова переписать. Так закалялся стиль будущего бестселлериста...

Тема «научного кризиса», ведущая родословную от «Франкенштейна», нашла свое отражение в более позднем романе автора «**Рой**». Теперь это уже были не вирусы, но столь же ничтожные и в тысячи раз более организованные и опасные существа — нанороботы. «Покорные» слуги, созданные ради астрономической прибыли, в жуткой, подогреваемой конкурентами спешке и — с серьезными ошибками. Тридцать пять лет, которые прошли с крушения «Скупа-7», не могли не повлиять на расстановку сил в мире. Теперь угроза исходила не столько со стороны министерств обороны, сколько от занятых в сфере высоких технологий корпораций. Полем боя стал международный рынок. Естественно, что герой тоже эволюционировал, превратившись из микробиолога в заботливого отца, обсуждающего в супермаркете различия между «Хаггисом» и «Памперсом». Ведь на шкуре такого человека явственнее проступают последствия глобальных экономических сражений.

По словам Крайтона, врачебное искусство позволило проникнуть ему глубже в психологию человека, научиться понимать мотивы каждого, действия — и способ лечения травм, к которым те приводят. Увлечение медициной вылилось в телесериал «Скорая помощь», имевший успех по всему миру.

ДИЗВРЫ И ПРМТЫ

Высочайшим пиком в графике популярности Крайтона стал выход фантастического романа «**Парк Юрского периода**». Теперь в Крайтоне заговорил антрополог, к чьим словам примешивалось восторженное «вау!» ребенка, расплющившего нос о витрину, за которой блестел резиновой кожей огромный зеленый трицератопс. Ведь изначально именно глазами мальчишки Крайтон хотел взглянуть на древних чешуйчатых великанов. Закончив роман, писатель разослал его доверенным читателям, которым книга совершенно не понравилась. Привыкший к редактуре со времен «Штамма», Крайтон переписал ее. Снова и снова, пока один из читателей не сказал: «Ты всегда писал книги с позиции взрослого. Напиши и в этот раз». Крайтон так и поступил. Что из этого вышло, известно.

Образ парка уже появлялся в творчестве Крайтона. Его режиссерская работа — фильм «Мир Дикого Запада», при съемках которого, кстати, был впервые использован компьютер, — повествует о тематическом парке, в котором роли бравых ковбоев выполняют подчиненные сложной компьютерной системе роботы.

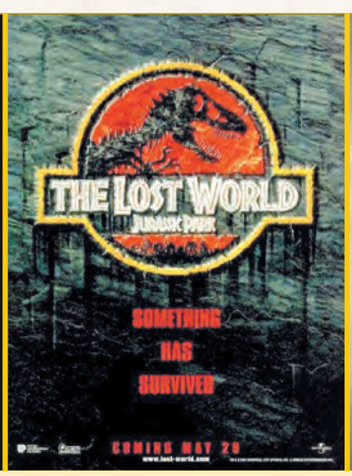
Все мы видели фильм Спилберга, снятый «по последнему слову девяностых», с реалистичными спецэффектами и первоклассной игрой актеров. Но те, кто читал роман Крайтона, наверняка подпишутся под привычным постулатом «Книжка — лучше!». Ведь роман Крайтона — это прежде всего средоточие теорий. Например, о том, динозавры были не ящерами, а теплокровными существами, своеобразным аппендиксом эволюции, который вовремя удалили. А чего только стоит «теория хаоса», популярно изложенная Яном Малкольмом! *Природу нельзя контролировать.* Позднее во многих романах Крайтон будет возвращаться к этому вопросу, осуждая и высмеивая объяснимое человеческое желание обезопасить себя от агрессивной внешней среды или даже заставить ее работать на себя.

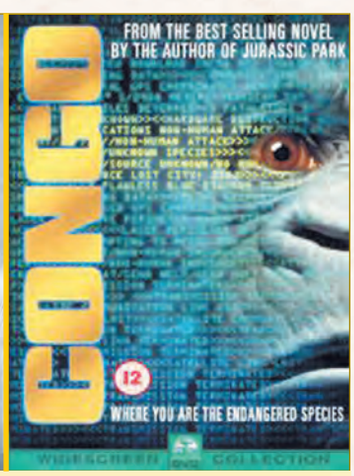
Очень похож на «Парк Юрского периода» более ранний роман писателя — «**Конго**». В одном из интервью автор признался, что его всегда захватывали приключенческие истории о путешественниках, особенно «Копи царя Соломона» Райдера Хаггарда. Чтобы показать, что и в конце 20 века остались географические загадки, Крайтон отправил экспедицию ученых в непробиваемые для объективов спутниковых камер экваториальные джунгли Африки. В задачи экспедиции входил поиск мифического города Зиндж, в копях которого якобы можно было добыть редкие алмазы, обладающие сверхпроводимостью. Зачем алмазным подвескам электрический штепсель? Затем, что в свете компьютерного бума войны перешли в разряд информационных, и победителем в них стал бы тот, у кого более мощные процессоры. Тогда, в 1976 году, сверхпроводимость еще могла решить проблему производительности.

Вторым вопросом, который поставил перед собой Крайтон в романе «Конго», было: «Можно ли научить животное говорить?». Горилла Эми благодаря усилиям лингвиста Элиота овладела 600 словами языка жестов, и тем самым спасла экспедицию от стражей города Зиндж. А люди — судя по конфликтам, которые потрепали героев романа, — так и не удосужились найти общий язык...

Романы Майкла Крайтона

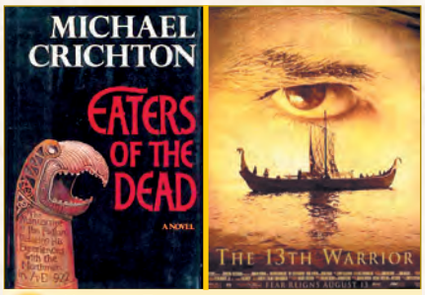
- Штамм «Андромеда» (The Andromeda Strain, 1969)
- Терминальный человек (The Terminal Man, 1972)
- Большое ограбление поезда (The Great Train Robbery, 1975)
- Пожиратели мертвых (Eaters of the Dead, 1976)
- Конго (Congo, 1980)
- Сфера (Sphere, 1987)
- Парк Юрского периода (Jurassic Park, 1990)
- Восходящее солнце (Rising Sun, 1992)
- Разоблачение (Disclosure, 1994)
- Затерянный мир (The Lost World, 1995)
- Крылья (Airframe, 1996)
- Стрела времени (Timeline, 1999)
- Рой (Prey, 2002)
- Государство страха (State of Fear, 2004)





Личный кинозверинец Крайтона. К сожалению, «Парк Юрского периода 3» почти ничего не унаследовал от оригинальной книжной дилогии.

ВОИНЫ И ИСТРКИ



Книга «Пожиратели мертвых» и ее экранизация «Тринадцатый воин».

Майкл Крайтон никогда не загонял себя в рамки. Он всегда писал о том, что его особенно интересовало, — неважно, были это взаимоотношения Японии и США или последствия сексуального домогательства. Выпуская книжку в свет, он на некоторое время закрывал для себя разработанную тему и с головой углублялся в новую предметную область. Не остался он безучастным и к истории.

В основу романа «**Пожиратели мертвых**» легли события, зафиксированные в двух условно исторических источниках — древнеанглийской саге «Беовульф» и «Путешествии Ибн Фандлана в Волжскую Булгарию». Крайтон предположил: а что если отправленный в изгнание представитель багдадской знати Фандлан на своем пути в татаро-монгольский стан встретил племя викингов и стал тем тринадцатым воином, которого взял скандинавский герой Беовульф для битвы с Гренделем, его матерью и драконом?

Чтобы остаться верным научным доктринам, писатель допустил: Гренделя как чудища не существовало, но было некое племя каннибалов, которые поклонялись кровавому культу Матери. Что касается дракона — на страницах манускрипта он неоднократно назывался «огненным червем». Такой дракон получался ночью, когда каннибалы шеренгой спускались с гор, неся в руках зажженные факелы.

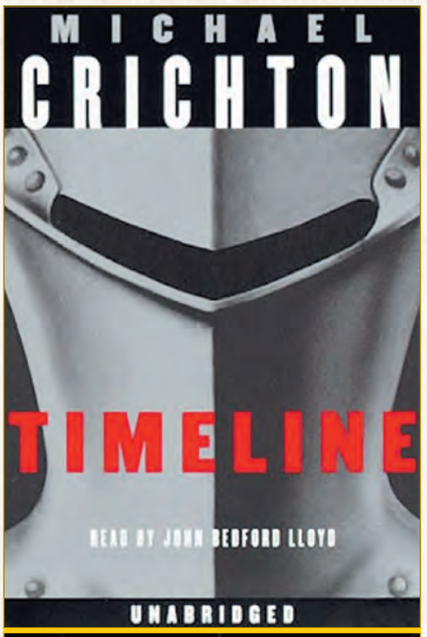
Фильмы Майкла Крайтона

Экранизации

- Штамм «Андромеда» (1971)
- Лечение Кэрри (1972)
- Терминальный человек (1974)
- Большое ограбление поезда (1979)
- Парк Юрского периода (1993)
- Восходящее солнце (1993)
- Разоблачение (1994)
- Конго (1995)
- Затерянный мир: Парк Юрского периода 2 (1997)
- Сфера (1998)
- Тринадцатый воин (1999)
- В ловушке времени (2003)

Фильмы, снятые Крайтоном

- Мир Дикого Запада (Westworld, 1973)
- Кома (Coma, 1978)
- Торнадо (Twister, 1996)



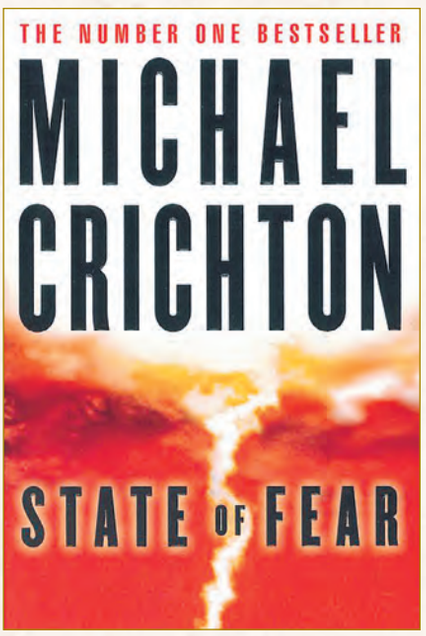
По прихоти отечественных прокатчиков русские названия книги и фильма различаются.

Работая над «**Стрелой времени**», уносящей читателя в позднее средневековье, Крайтон ощутил, как сложно порой применить документальный стиль к описанию той эпохи — ведь ему нужно было знать все о еде, быте, порядках, чтобы сделать повествование правдоподобным. Почти год Крайтон потратил на чтение образчиков темпоральной фантастики и сбор информации. Наконец он выбрал период с 1300 по 1360 годы, с одной стороны, ограниченный недостатком исторического материала, с другой — тем фактом, что с конца 14 века рыцарство стало утрачивать свою роль в судьбе европейских государств. Именно во Францию периода Столетней войны отправил писатель группу современных ученых, которые рискнули пройти через «червоточину» в ткани пространства-времени, чтобы спасти застрявшего в прошлом историка. Приключения ученых привели к возникновению парадоксов, которые добавили роману пикантности классической хроноопери.

СМЛТЫ И ПРВЗЫ

Главные виновники появления технотриллеров — машины. Эти провонявшие маслом и бензином громадины — или невидимые невооруженным глазом достижения нанотехнологии — стали символами эпохи, ее неизменной декорацией, глубинной сутью и частью атмосферы. Уже по тому, как часто Крайтон вводит в текст романов данные перфокарт, внутренние документы, снимки экранов, таблицы, графики, блок-схемы, фрагменты цепочки ДНК, можно понять, насколько изменился образ человеческого мышления. Сам человек не стал хуже или лучше, но поступки борцов с промышленным шпионажем в «**Крыльях**» нам проще понять, чем чувства, которые испытывал Одиссей, покидая Итаку. Налетчика на инкассаторский железнодорожный экспресс в «**Большом ограблении поезда**» проще осудить, чем проклятое Иисусом неплодоносящее дерево смоковницы. Крайтон нашел тот язык, при переводе на который не теряются вечные истины и вопросы дня сегодняшнего, и который с восхищением или подспудным ужасом понимает читатель.

●●●



В своем последнем романе — «**Государство страха**» — Крайтон развенчивает опасения насчет глобального потепления. Ведь Земля за свою многомиллиардную историю сотни раз нагревалась до куда более высоких температур и не раз покрывалась льдом. Тогда почему тысячи активистов-экологов кричат об угрозе «парникового эффекта»? И не стоит ли над ними кто-то еще, в чьих руках — оружие, способное насылать цунами и раскалывать ледники?..

О чем будет следующая книжка Крайтона? Неизвестно. Известно другое: она будет такой же гениально техничной, как и все предыдущее.

ЭТО МЫ ВМ ГРНТРМ.

Борис Невский

БОГИ И ЗВЕЗДОЛЕТЫ

РЕЛИГИЯ В ФАНТАСТИКЕ

Бог умер!
Фридрих Ницше

Они верят. И счастливы.
Джордж Мартин, «Крест и Дракон»

Для фантастов, особенно в США, религия долгое время была сродни сексу, находясь под негласным запретом. Все изменилось после ядерного пламени над Хиросимой и Нагасаки. Ранее лишь Господь мог позволить себе роскошь одним махом уничтожить целые города. Однако в деле массового убийства люди наконец сравнялись с богом. А как насчет всего остального?

Когда-то Айзек Азимов заявил, что фантастику пишут атеисты. Конечно, был Клайв Льюис, чьи тексты насыщены религиозной символикой, а в фэнтези боги вообще встречаются на каждом шагу. Хотя подавляющее большинство произведений о богах относятся к фантастике мифологической, где многочисленные пантеоны вовсе не означают присутствия Господа... Так существует ли подлинно религиозная фантастика?

Немного философии

В фантастике, герои которой не только с упоением занимаются членовредительством, но еще мыслят и чувствуют, есть внутреннее содержание, которое условно можно назвать «философией». Что такое человек? В чем смысл жизни? И вообще, ради чего существует Вселенная? Вечные вопросы, от которых до поиска бога рукой подать.

Спектр **религиозно-морально-этико-философской фантастики** невероятно широк. От «Божественной комедии» Данте и «Потерянного Рая» Д. Мильтона до «Мастера и Маргариты» М. Булгакова и «Отягощенных злом» А. и Б. Стругацких. И далее, и далее, и далее... Поэтому в нашем обзоре мы уделим внимание лишь произведениям, которые укладываются в привычные схемы НФ и фэнтези.

Рыцари именем Его

Подлинной **религиозно-клерикальной фантастики** не так уж много. Речь идет о произведениях, авторы которых в прямой или аллегорической форме пытаются изложить существующие религиозные и церковные догматы, как правило, христианские. Пожалуй, наиболее известные и талантливые произведения христианской фантастики — циклы **Клайва С. Льюиса** «Хроники Нарнии» и «Космическая трилогия», а также его повесть «Письма Баламута» (подробнее — в «МФ» №29, январь 2006).

Из более современного христианского фэнтези можно вспомнить цикл **Кристофера Сташеффа** про Мага-стихотворца, чья основополагающая идея — противопоставление божественного христианского Добра и сатанинского Зла. И никаких полутонов! Нельзя быть хорошим, если ты не с богом.

Относительно нескучная мораль.

Есть, конечно, и клинический догматизм, который проявляется, например, в выступлениях ряда церковников против Гарри Поттера. Из книг здесь стоит помянуть недавний роман Никоса Зерваса «Дети против волшебников», в котором приверженность устоям веры доходит до идиотизма.

Главный недостаток таких произведений — в боязни отступить даже на миллиметр от существующих религиозных канонов. Сомнение в Великих Истинах авторами традиционной религиозной фантастики не приветствуется, попытка непредвзятого анализа отметается с ходу как ересь. Вот слово божье, вот священные книги, что еще надо для счастья? Остальное — от лукавого!

Наглядный пример добропорядочного православного фэнтези — недавний отечественный мультфильм «Князь Владимир». В шикарно красивую обертку вложено «житие святых» с главенствующей идеей — чудеса могут быть лишь с небес. А магия — удел нечестивцев и идолопоклонников.

Святой супротив окаянной магии.

Такой подход отталкивает искренне верующих, но мыслящих фантастов, чья сверхзадача — не простое вдалбливание традиционных ценностей в духе воскресной проповеди. Верующие писатели-мыслители не пытаются за ручку привести кого-либо к райским вратам, а наде-

ются подвигнуть читателя к самостоятельному поиску Господа. Именно по этой каменистой дороге, следуя заветам великого остроумца и мыслителя-христианина Г. К. Честертона, пошел **Джон Р. Р. Толкин** во «Властелине Колец». Профессор прямо называл свой роман «католической» книгой, что не помешало ему при создании мира Средиземья активно использовать дохристианскую мифологию и магию, вовсе не порицая их. Отправился за Толкином и **Гай Гэвриел Кей** («Гобелены Фьоновара»).

Еще один яркий представитель «мыслящего» крыла религиозной фантастики — убежденный мормон **Орсон Скотт Кард**. Его великолепный «Голос Тех, Кого Нет» — не просто история о встрече чуждых разумов, но и блестящее размышление о вере, терпимости, искуплении и милосердии. Фэнтезийный цикл Карда о Мастере Элвине более традиционен, в метафорической форме изображая борьбу Бога и Дьявола.

Заступники, милостивцы...

Если авторы религиозной фантастики делают упор на пропаганде традиционных ценностей и догматов, то цель фантастов-клерикалов — возвеличивание церкви как главной опоры человечества. Самый известный роман клерикальной НФ — «Страсти по Лейбовицу» **Уолтера Миллера**, где показан мир после ядерной войны, коим жестко, но справедливо управляет церковь. А в православном фэнтези «Анафема» **Сергея Чекмаева** единственное спасение для России, страдающей от моральной деградации и дьявольских происков, — новые инквизиторы, которые словом божьим и большими «пушками» упокоят навеки любую нечисть.

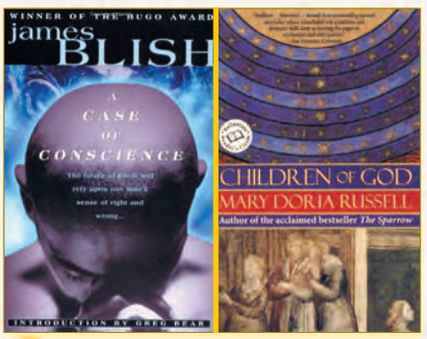
Несколько лет назад в России выделилась группа авторов так называемой **сакральной фантастики**. Поначалу речь шла об ответвлении мистической фантастики, авторы которого ставят бога в центр мироздания и не видят во вмешательстве потусторонних сил в нашу действительность ничего невероятного. Затем «сакральные фантасты» разделились на христианское (православное) и «пестрое» (мистическое) течения. Самые яркие авторы сакральной фантастики — ее основатели Д. Володихин, М. Галина, О. Елисеева, Н. Иртенева, и примкнувшие к ним Е. Хаецкая, Д. Трускиновская, В. Каплан, С. Кизюков.

В поисках истины

Еще один пласт околорелигиозной фантастики — писания людей, в принципе почти верующих, но сомневающихся. Условно назовем их книги **агностической фантастикой**. Если не влезать в философские дебри, то агностики, в принципе допуская существование бога как высшей силы, отрицают возможность его истинного познания человеком. Дескать, бог, возможно, есть, но люди просто не способны уяснить его природу, а значит, любая религия и церковь — чисто человеческие изобретения.

Основные темы агностической фантастики — кризис религиозного сознания, показ несостоятельности церковных догматов и ортодоксального мышления перед морально-этическими нормами настоящей веры, обретение бога путем самосовершенствования и самопознания. Главная идея агностической фантастики — мир, где есть вера и бог (пусть и абсолютно непохожие на то, какими видят их мировые религии), все же лучше реальности, где торжествует безграничный атеизм.

Заметное место занимает роман **Джеймса Блиша** «Дело совести». Взгляды писателя балансируют на грани между агностицизмом и умеренным атеизмом. По его мнению, ортодоксальное христианство играет негативную роль при развитии современной интеллектуальной цивилизации: герой-священник искренне убежден, что чужая раса — порождение дьявола, и посему должна быть уничтожена.



Верить — не значит бояться!

Мэри Дориа Расселл в романах «Птица малая» и «Чада божьи» полемизирует с Блишем. В ее книгах также исследуется проблема кризиса веры, ее утраты и нового обретения. Главный герой — тоже священник-иезуит, который участвует в Первом Контакте, что, однако, приводит его к переосмыслению своих традиционных убеждений.

К агностическому фэнтези можно отнести некоторые произведения писателя-гуманиста **Клиффорда Саймака**, прежде всего роман «Братство Талисмана». По Саймаку, вере нельзя научится, ее надо выстрадать. В «Большой игре» **Дэйва Дункана** сюжет строится на борьбе традиционных богов и героя-атеиста, который вынужденно встает на путь Мессии. Чтобы победить, ему придется умереть — только так человек может стать богом. Оригинальный гибрид размышлений на тему христианской религии, морали, веры, института церкви и их взаимоотношений со своеобразной магией — фэнтезийная эпопея **Кэтрин Курц** о Дерини.

К богу можно прийти по-разному.

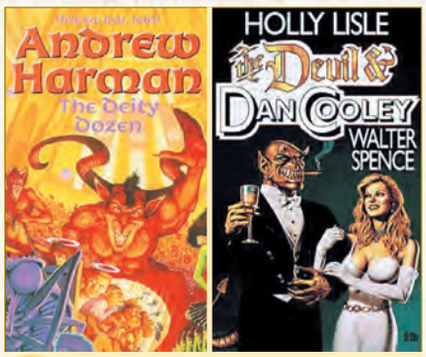
Любопытно, что агностическую фантастику пишут авторы разных взглядов, среди которых есть и искренне верующие (Рэй Брэдбери, «Человек» и «Огненные шары»), и откровенные атеисты (Гарри Гаррисон, «Смертные муки пришельца»). К агностицизму можно отнести немало ярких фантастических произведений: «Гиперион» Дэна Симмонса, «Пандем» Марины и Сергея Дяченко, «Мелкие боги» Терри Пратчетта, «Князь Света» Роджера Желязны, «Дюна» Фрэнка Герберта...

Ничего святого?

Многие фантасты середины 20 века — традиционные материалисты и **атеисты**, особенно представители советской и западной технократической НФ. Чаще всего их атеизм пассивен и прост как булыжник: бога нет, а на ответ любые вопросы способна дать лишь наука. Для большинства героев такой НФ, вопрос бога вообще не актуален.

Где-то на грани пассивного атеизма и активного неверия лежат сатира и юмор на теологические темы. Принцип здесь прост: ради красного словца не пожалею и Отца! До чего только не доходит фантазия! В романе «Иегова на буксире» **Джеймса Морроу** тело Господа находят в Атлантическом океане, причем его мозговые клетки еще функционируют, из-за чего появляются желающие привлечь Иегову к судебной ответственности. Правда, сатира Морроу направлена скорее против современного западного общества, нежели христианства. А зачем бог создал мир? Да просто у него такое хобби. Кто-то мастерит модели самолетов, а Он — целые миры (рассказ «Хобби» **Эрика Фрэнка Рассела**).

Нередко фантасты пытаются объяснить существование бога с материалисти-



Пошутим с Дьяволом!

ческих позиций. Варианты достаточно традиционны и предсказуемы: бог или мессия — это инопланетянин, сверхчеловек, суперкомпьютер, некая непонятная аномалия («Автостопом по Галактике» Дугласа Адамса, «Маски Времени» Роберта Сильверберга, «Евангелие от Афрания» Кирилла Еськова). Герой повести «Се человек» **Майкла Муркока**, решивший выяснить личность Иисуса, отправляется назад во времени только для того, чтобы быть распятым и стать Христом самому. Впрочем, человек способен превратиться в бога и менее кровавым образом, ибо это просто работа такая (цикл «Воплощения бессмертия» **Пирса Энтони**).

Наконец, активное богоборчество. Мало просто не верить, надо уничтожить бога, низвергнуть его, стереть даже упоминание о нем. Самый характерный пример — фэнтезийная трилогия **Филипа Пулмана** «Темные начала».

И на закуску — абсолютный атеизм как осознанный выбор, даже как некая новая теология. Мир лишен всякой логики, но лишь самым отважным доступно трагичное понимание того, что жизнь — всего-навсего одинокая песчинка в равнодушных Песках Пространства и Времени («Солярис» и «Глас Господень» **Станислава Лема**).

Антиклерикалы показывают церковь или отдельных священников как костных душителей свободы и истины. Дескать, проклятые попы, оголтело навязывая давно устаревшие и отжившие правила, строят гнусные козни во имя фанатичной веры или беспринципной корысти («Восстание 2100 года» Роберта Хайнлайна, «Молот и крест» Гарри Гаррисона, тот же Пулман).

Боги должны умирать вовремя.

И если даже появится мессия, то именно церковники с заплывшими мозгами будут в первых рядах его гонителей («Чужак в чужой стране» Хайнлайна). Правда, иногда тотальный контроль клерикалов над прогрессом оказывается благом для человечества («Павана» Кита Робертса).

Лики веры

У фантастики, смысловое или сюжетное наполнение которой связано с религией, есть букет излюбленных тем. Некоторые связаны с вечными вопросами бытия, иные основаны на традициях мировых религий.

Клянусь Святым Айзеком!

На первый взгляд, религии неизменны. Однако с течением времени меняются сами люди, их взгляды и представления. Каким богам они будут поклоняться спустя века? О чем молить? Во что верить?

Какой бы «новой» ни выглядела **фантастическая религия**, в основе ее — призраки прошлого. Традиционный миф о приходе мессии в псевдоисламском мире далекого будущего приводит к типичному исходу — религиозной войне-джихаду («Дюна» Ф. Герберта). И подобно новому Кецалькоатлю, робот с потерпевшего крушение земного звездолета принимается аборигенами чужого мира как Посланник Небес («Последний истинный бог» Лестера Дель Рея).

Боги принимают разные обличья. В надежде обрести Вечную Истину паломники со всей Вселенной стекаются в храм инопланетного бога боли и страданий Шрайка («Гиперион» Симмонса). Император, скрестившись с нечеловеческим существом, превращается в бессмертного, которого люди нарекают богом («Бог-император Дюны» Герберта). После гибели цивилизации в атомном огне оставшиеся в живых поклоняются виновникам мировой бойни («Господь Гнева» Ф. Дика и Р. Желязны). А хитрый мошенник организует Церковь святого Иуды, к чьим стопам радостно припадают толпы уверовавших («Крест и Дракон» Дж. Мартина).

Потребность в вере — свойство существа разумного, ибо только ему ведомы сомнения. Когда в результате научного эксперимента у подопытных шимпанзе инстинкты трансформируются в разум, они находят себе бога — в виде одного из своих умерших создателей («Пастырь» Р. Сильверберга). А если искусственные существа преодолеют путь от заданной программы к интеллекту, им тоже понадобится предмет для поклонения. Роботы и компьютеры могут быть самыми ярыми приверженцами традиционных человеческих верований, например христианства («Иуда» Дж. Браннера, «Поиски святого Аквина» Э. Бучера), даже стать Папой Римским («Добрые вести из Ватикана» Р. Сильверберга, «Проект Ватикан» К. Саймака). Робот-герой романа Фрица Лейбера «Серебряные яйцеглавы» регулярно поминает всуе святых Айзека, Жюля, Герберта, Карела, Рэя, Станислава и Норберта. Имена шести фантастов и «отца кибернетики» Норберта Винера узнает любой истинный поклонник НФ.

Конец — делу венец!

Одна из излюбленных тем фантастики — **эсхатология**, учение о конечности мира и человека. Для фантастики на религиозные темы годится не всякий конец света, а только мистический — с роковыми пророчествами, знамениями и волей провидения.

Частенько фантастам и не требуется придумывать ничего — достаточно использовать реальные религиозные модели. В основе романа Р. Желязны «Создания света, создания тьмы» — принципы, заимствованные из древнеегипетской теологии. А Нил Гейман в «Американских богах» показывает современный вариант Рагнарёка.

Безоглядное вмешательство науки в мистическую суть Вселенной также может привести к печальным последствиям. В рассказе Артура Кларка «9 миллиардов имен бога» дотошные людишки расшифровали все существующие имена Единого Господа — вот только в результате погасли все звезды во Вселенной...

Большинство религий предполагает, что существование человека не заканчивается с его физической смертью. И вот уже каждый из когда-либо живущих пробуждается на берегах Великой Реки, где людям предоставляется шанс начать все заново («Мир Реки» Ф. Фармера). Нечто вроде альтернативной реальности ждет людей после смерти и по Джону Гранту (роман «Мир»). Более технологичен в своей метафизической фантазии «На крыльях песни» Томас Диш: загробной «жизни» можно достигнуть с помощью научных разработок. Истинный Ад оборачивается гротескной вариацией придумки Данте (роман «Ад» Дж. Пурнелла и Л. Нивена). А ёрник Хайнлайн прозаически считает, что на том свете нас поджидает бюрократия покруче земной («Иов, или Осмеяние справедливости»): только успевай бланки заполнять да в очередях стоять. А куда спешить? Ведь впереди — вечность.

●●●

Фантастических книг с религиозным подтекстом немало, даже если в некоторых из них слово «бог» невозможно разглядеть через самый сильный микроскоп. А так как никто доподлинно не знает, существует ли он на самом деле, поиск божественного начала часто лишь прикрывает попытку познания человека и окружающего его мира.

ТРИУМФ РОССИИ И «МИРА ФАНТАСТИКИ»

EUROCON 2006

Петр Тюленев

«Бронзовый Икар»

ESFS Award «Best Magazine»

КОНВЕНТ: *«Еврокон 2006»*
СТАТУС: *Главный европейский конвент фантастики*
ГДЕ: *Украина, город Киев*
КОГДА: *13—16 апреля 2006*
СОБРАЛОСЬ: *около 500 участников конвента и несколько тысяч — на выставке*

Почти два года назад на «Евроконе» в болгарском городе Пловдив было решено, что в 2006 году крупнейший съезд европейских фантастов примет Киев. Впервые за свою 30-летнюю историю конвент пришел в СНГ. «**Еврокон 2006**» состоялся в украинской столице с 13 по 16 апреля. Организаторы, за плечами которых две международных ассамблеи фантастики «Портал», не ударили в грязь лицом: конвент прошел на ура.

По сути дела, «Еврокон» — это не отдельный конвент, а почетное звание, которое год от года переходит от одного европейского фантастического фестиваля к другому. Киевский «Еврокон» проводился совместно с третьим «Порталом». Параллельно с фантастическими мероприятиями все четыре дня конвента работала Восьмая киевская международная книжная ярмарка, где, помимо всего прочего, можно было встретиться с известными фантастами и получить их автографы на приобретенных тут же книгах.

Но, разумеется, европейский масштаб конвенту придавали прежде всего заседания **Европейского общества научной фантастики** (ESFS). Эту авторитетную организацию представляли президент Дэвид Лалли (Ирландия), вице-президенты Олав Кристиансен (Дания) и Роберто Квалья (Италия), бессменный секретарь Бриджит Вилкинсон (Великобритания) и уполномоченные делегаты от европейских стран. Несмотря на то, что основную массу участников составляли хозяева конвента и гости из России, общее число представленных на «Евроконе» стран доходило до 24, включая далекие США и Японию. При этом правом голоса при решении большинства вопросов обладали только двое делегатов от каждой европейской страны.

ESFS провело ряд рабочих заседаний, на которых, в частности, были рассмотрены и внесены поправки в устав общества, выдвинуты номинанты на премии «Еврокона» и проведены их презентации, включены в состав фантастической Европы кавказские страны. А самым эмоциональным стало голосование о месте проведения главного европейского конвента в 2008 году. Мы рады сообщить, что в нелегкой борьбе за право принимать «**Еврокон-2008**» с незначительным перевесом победила **Москва**. Как профессионалы от фантастики, так и рядовые участники конвента отдали предпочтение российской столице перед чешским Хотебором и венгерским Будапештом. Справедливости ради надо сказать, что оба этих города уже проводили у себя «Евроконы», — а вот в нашу страну европейский конвент придет в первый раз.

Впрочем, заседания Европейского общества любителей фантастики интересны скорее для небольшого круга профессионалов (хотя и не могли пожаловаться на малолюдность) — а основную массу участников привлекали книжная ярмарка и зрелищные мероприятия. Приятно, что посмотреть можно было не только на стенды, но и на людей: почетными гостями «Еврокона» стали всемирно известные фантасты **Гарри Гаррисон** и **Анджей Сапковский**, американские редакторы Эйлин Ганн и Эллен Датлоу (составительница серии антологий «Лучшее за год»), немецкие писатели Эрик Симон и Томас Мильке. Не отставала и отечественная литература: конвент посетили Генри Лайон

Главный редактор «МФ» Николай Пегасов получает награду ESFS из рук Б.Вилкинсон.

Руководство ESFS: Д. Лалли, Б. Вилкинсон, Б. Сидюк.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Автор «Стальной крысы» и «Мира смерти» Гарри Гаррисон стал одним из первых европейских грандмастеров.

Генри Лайон Олди получает главную европейскую награду в фантастике.

Олди, Андрей Валентинов, Марина и Сергей Дяченко, Алексей Пехов, Елена Бычкова и Наталья Турчанинова, Роман Злотников, Ольга Громыко, Василий Владимирский и многие другие писатели, критики, редакторы. Знаменитости пообщались с читателями на встречах, а Сапковский, Валентинов и Олди провели еще и мастер-классы. Немалый интерес вызвала презентация литературно-музыкального проекта «Дикая энергия» — совместного детища киевлян Дяченко и украинской певицы Русланы.

Вручение многочисленных премий началось уже в первый день конвента. На открытии «Еврокона» организаторы харьковского фестиваля «Звездный мост» пригласили на сцену лауреата прошлогоднего Гран-при Гарри Гаррисона (мэтр не смог приехать в Харьков из-за болезни) и торжественно передали ему **Философский камень** — искусственный рубин чистой воды. Призеры «Портала» и «Еврокона» были объявлены, как и положено, на закрытии конвента. Киевская ассамблея фантастики отметила Алексея Иванова с романом «Золото бунта», Наталью Резанову с повестью «Явление хозяев», Юлию Зонис с рассказом «Дворжак», Г. Л. Олди со статьей «Десять искушений юного публиканта» и Карину Шаинян (премия «Открытие себя»). Чтобы не затягивать церемонию, вручение премий «Портала» отложили до сентябрьской книжной выставки — и перешли к флагманам европейской фантастики.

Львиную долю последних — лауреатов наград Европейского общества научной фантастики (ESFS Awards) — составили кандидаты от России и стран бывшего СССР. Финальный список призеров, получивших престижнейшие европейские премии, выглядел следующим образом:

- европейский грандмастер — **Гарри Гаррисон** (Ирландия), **Аркадий и Борис Стругацкие** (Россия);
- лучший писатель — **Генри Лайон Олди** (Украина);
- **лучший журнал — «Мир фантастики» (Россия);**
- лучший художник — **Роберт Одегнал** (Венгрия);
- лучшее издательство — «**Хекате**» (Латвия);
- лучший переводчик — **Аста Моркуниене** (Литва);
- лучший промоутер — **Владимир Борисов** (Россия);
- лучший автор постановки — **Алексей Федорченко** (Россия) за фильм «Первые на Луне»;
- лучший фэнзин — «**Шалтай-Болтай**» (Россия).

Для нашего журнала большая честь быть признанным на таком высоком уровне. К победе мы пришли в борьбе с пятью другими периодическими изданиями (из Болгарии, Италии, Румынии, Словакии, Чехии). ESFS Award — самая престижная жанровая премия, которую может получить неанглоязычный журнал о фантастике.

В своей благодарственной речи бессменный главный редактор «Мира фантастики» Николай Пегасов сказал: «Поклонники журнала из России, Украины, Белоруссии и других русскоговорящих стран, наши читатели, которых больше ста тысяч человек, будут счастливы знать, что они каждый месяц открывают новый номер *лучшего* фантастического журнала».

Что не менее приятно, Николай Пегасов был отмечен на «Евроконе» отечественной премией «**Бронзовый Икар**» за личный вклад «в возрождение и развитие научной фантастики». От редакции обещаем, что мы сделаем все возможное, чтобы оправдать доверие читателей «МФ» и профессионалов от фантастики.

Будущий «Еврокон» снова «прыгнет» на Запад: он пройдет 21—23 сентября 2007 в Копенгагене, Дания. А юбилейный тридцатый конвент состоится совместно с «Росконом» весной 2008 под Москвой. Ждем вас на этом фестивале, который обещает стать одним из самых ярких событий в фантастической жизни десятилетия.

«Мир фантастики» — лучший журнал Европы.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

КАК ОПУБЛИКОВАТЬСЯ

Сергей Чекмаев

НОВАЯ РУБРИКА

В этом номере «МФ» открывает рубрику «Писательское мастерство», в которой профессионалы будут давать советы начинающим авторам фантастики. Сергей Чекмаев, ведущий популярного практикума «Как напечататься в журнале?», проведенного на литературной конференции «Роскон», написал для нашего журнала цикл статей. Сегодня он рассказывает о первом этапе писательской карьеры, секретах и сложностях, которые могут стать камнем преткновения для начинающего. В следующих номерах «МФ» вас ждут статья «Политика молодого автора» — о том, как работать с журналами, — и обзор русскоязычной периодики «Там, где нас ждут».

Сальвадор Дали и ноги идеальной женщины

Прежде всего, хочу заметить, что мы будем говорить о том, как **печататься**. Регулярно. Те, для кого цель жизни — опубликоваться и умереть, дальше могут не читать.

Великого Сальвадора Дали как-то спросили, какой должна быть идеальная женщина. Художник долго описывал волосы, нос, уши, шею, грудь, живот... Собеседник кивал, мотая на ус. Потом излишние анатомические подробности ему надоели, и он решил поторопить мэтра: «А ноги?». «Ноги идеальной женщины? — переспросил Дали. — В первую очередь они должны быть».

У нас то же самое. Чтобы публиковаться, в первую очередь важно иметь текст. Я бы посоветовал начать с малой формы — с рассказов.

Почему рассказ? Может, лучше сразу роман, а то и гигантскую эпопею? Благо, издательства сейчас охочи до фантастики...

Боюсь, я вас разочарую. Издательств, прямо или косвенно интересующихся фантастикой, в России всего несколько десятков. Журналов же около двухсот, а ведь есть еще альманахи и тематические сборники... В профильных изданиях — технических, компьютерных, научно-популярных — печатается по одному-два рассказа в месяц, а в литературных — так вообще десяток-два. На досуге рекомендую посчитать шансы.

Вдобавок ко всему, писать роман гораздо тяжелее, чем рассказ, да и времени уйдет на порядок больше. Принято считать, что в романе легко спрятать несоответствия и похоронить бесполезные сюжетные линии. Мне это кажется спорным, но в любом случае, малая форма — хорошая практика для начинающего. И писать проще, и работать с текстом удобнее: править, избавляться от очевидных ошибок, повторов, неудачных оборотов.

Один в поле не воин

У идеальной женщины ног должно быть все-таки ровно две. А вам на первых порах понадобится побольше рассказов. Хотя бы десяток, лучше — полтора-два.

Обычно автор несколько лет пишет в стол или для друзей, прежде чем его посещает гениальное прозрение: раз нравится маме, Васе и Леночке, значит, должно понравится и остальным. Он все сделал правильно — набрал первичный пакет рассказов. Не будем пока его разочаровывать. Поговорим о других авторах — тех, кто готов покорять мир, еще не успев закончить первого в жизни текста. А уж с появлением второго рассказа ничто не может удержать их от массовой рассылки свежих шедевров по журналам. Пусть они и в самом деле гениальны (я не шучу!), однако результатом станет череда отказов, разочарование в себе — и папка «Мои тексты» летит в корзину.

Попробуем разобраться, почему.

У каждого журнала существует определенная **направленность** — если угодно, тематика. Есть издания технические, научно-популярные, информационные, гламурные, музыкальные, даже контркультурные и хулиганские. Прежде чем посылать рассказ в тот или иной журнал, разумно будет прикинуть, какие тексты ему подходят. Сентиментальным историям нечего делать в техническом издании про DVD, а кровавый трэш-хоррор противопоказано посылать в женский глянец с супермоделью на обложке.

Однако, кроме направленности, у издания существует еще формат. Что это за таинственная штука, вряд ли ответит даже редактор. Матерый журнальный волк ограничится, скорее всего, туманными фразами, а под конец посоветует «почитать несколько номеров». Совет, кстати, чрезвычайно полезный. Даже если вы на все сто уверены, что знаете, о чем пишет журнал, все равно почитайте на досуге парочку последних номеров. Возможно, вы будете удивлены, обнаружив, что журнал с того момента, как вы видели его в последний раз, заметно изменился. Например, один мужской глянец долгое время пребывал в массовом сознании просто красивой галереей с голыми девочками. Но постепенно, почти неощутимо для читателей, он менялся, пока не превратился в интересное, где-то даже полезное чтение для успешных в жизни мужчин. Обнаженного тела там и сейчас хватает, но значительная часть страниц отдана «мужским игрушкам» — машинам, оружию, дорогой акустике...

Здесь как раз и кроется основная суть термина. **Формат** — это совокупность тем (но не общей тематики!), идеологии и смысловой нагрузки журнала в данный конкретный момент. Причем изменение формата зависит не только от прихода нового спонсора или главного редактора. Часто бывает так, что даже со сменой руководства литературного отдела журнал круто меняет политику, а вместе с ней — и формат принимаемых текстов.

Рассмотрим простейший пример. Если, скажем, в компьютерном журнале наличествует рубрика «юмор», а на отборе сидит человек, который давно и плотно любит боевую фантастику, рамки подходящего рассказа можно очертить довольно четко. Не забывая, что генеральным спонсором выступает фирма электроники из Европы, где политкорректность цветет буйным цветом.

Вернемся теперь к гению, который разослал по журналам все два своих рассказа. Сколько у него шансов попасть в формат, даже если тематическую направленность он определил идеально? Исходя из теории вероятности — немного. Тексты «зарежут», а у нашего друга есть все шансы попасть в черный список, ибо он *уже* — написав всего два текста — воспринимается как автор вполне опре-

деленной прозы. Той самой, что не попадает в формат издания. Минус один журнал если не навсегда, то надолго.

Как этого избежать? Полностью — никак. Но можно сильно поднять свои шансы, приступая к активной работе с журналами с десятью, дюжиной, двумя десятками рассказов. Не забывая о качестве текстов, желательно иметь и количество. Ведь вероятность обнаружить хотя бы один форматный текст в подборке из четырех-пяти рассказов, *по вашему мнению*, подходящих журналу Х, значительно выше. И пусть даже редактор ничего в номер не возьмет, у него останется впечатление о вас как о разноплановом авторе.

Заранее хочу предупредить от «гениального решения» выслать подборку больше чем из пяти рассказов. Редактор тоже человек, глаза у него не казенные и, прочитав в письме «...для ознакомления с моим творчеством предлагаю *все* свои тексты», он твердой рукой отправит ваше послание в корзину.

Дан приказ ему на запад, ей — в другую сторону

Дюжину рассказов можно значительно увеличить в количестве, хотя бы виртуально. Для этого нужно, чтобы ваши тексты были **разносторонними**, даже многоплановыми. Нет-нет, я сейчас не о сложных высоколитературных материях вроде второго дна или скрытых смыслов. Идея в другом — объединить в рассказе несколько смысловых нагрузок, может быть, даже несколько стилей.

Давайте посчитаем. Скажем, у вас есть три медицинских рассказа. В лучшем случае, публикуя по одному тексту ежемесячно в медицинском журнале, можно получить три публикации. Это в идеале, в реальности два рассказа из трех забракуют, и три текста выльются в одну-единственную публикацию. А теперь изменим условия. Идеи, темы и направленность рассказов оставим прежними. Только первый текст пусть станет детективом с медицинским подтекстом: кража формулы нового лекарственного препарата. Второй рассказ превратится в мелодраму из жизни молодого доктора и умницы-медсестры, а третий — в мистический триллер о суровых буднях работников старой больницы, прозябающей на окраине городка в сибирской глуши. Количество возможных публикаций на каждый рассказ увеличивается как минимум вдвое, кроме того, вы учитесь разноплановости. Не так просто одинаково достоверно описывать эмоции героя триллера, любовные томления и ход детективного расследования. С первого раза, конечно, не все получится, но опыт вы приобретете.

А если новый препарат будет лекарством от рака, доктор встретится с медсестрой на Марсе, а городок в сибирской глуши окажется единственным выжившим после ядерного апокалипсиса, все три текста можно смело отправлять еще и в фантастические журналы. В идеале почти полтора десятка возможных публикаций, и даже по пессимистическому сценарию — штук пять-шесть против одной.

Как вам, нравится такая арифметика?

Кроме того, быстрый рост публикаций поможет в дальнейшем продвижении. Если новый (для вас) редактор увидит, что автор не совсем дилетант, что в приложенном списке публикаций наличествует определенное количество пусть негромких, но *разных* изданий, поверьте, он отнесется к вам с большим вниманием. Нет, не бросится, конечно, немедленно читать гениальные нетленки, но и в дальнюю папку не задвинет тоже — не говоря уж о корзине.

Сергей Чекмаев

На сегодня Сергей Чекмаев — писатель, наиболее активно публикующийся в разнообразных периодических изданиях. В газетах, журналах, сборниках вышло более сотни произведений этого автора. Регулярно публикует Сергея и «Мир фантастики». На конвентах «Роскон 2005» и «Роскон 2006» писатель провел практикумы, на которых поделился секретами своей востребованности у редакторов. А теперь он рассказывает о них и всем читателям «МФ».

О том, что стоит, а чего не стоит писать в представительском письме, поговорим в следующий раз. Сейчас же просто хочу отметить: автор, чьи произведения выходили в журналах, аудитория которых не пересекается абсолютно, заслуживает большего уважения, чем автор с тремя десятками публикаций в одном издании. Кто его знает, может, он там работает внештатным корреспондентом? А вот успехи первого говорят, что он пробует себя в разных жанрах и стилях, причем у него это получается. Хотя бы иногда.

Издатель журнала — такой же бизнесмен, как, скажем, владелец модного бутика. Он не склонен к риску и вряд ли бросится печатать неизвестного автора, как бы хорошо тот ни писал. Как и хозяин бутика, издатель предпочтет уже проверенный товар, отмеченный интересом как других галантерейщиков, так и покупателей.

Веселые старты

Я всегда считал **конкурсы** делом сугубо полезным. Грех отказываться от них при таком количестве плюсов. Есть приз или денежная премия? Ну, здесь объяснять не нужно. В жюри замечены редактора журналов? Это дает шанс на публикацию.

Но в любом случае, даже если ваш текст занял последнее место из 700 участников, это *еще один рассказ*. Каким бы сырым он ни был, его всегда можно переписать, доработать и попытаться пристроить в журнал, альманах, сборник.

К сожалению, в последнее время конкурсы из-за своей многочисленности ста-

ли приносить рядовому участнику больше вреда, чем пользы. Во-первых, авторы привыкают писать из-под палки. Думаю, всем понятно, что ничего хорошего здесь нет, как с коммерческой, так и с творческой точки зрения. Постоянно участвуя в конкурсах, автор разучивается писать по воле сердца, ему все больше становится нужен выстрел стартового пистолета.

А во-вторых... Вот закончился, к примеру, конкурс на тему «Зеленые человечки на летающей тарелке похищают президента США». Ваш текст занял 20 место — не шатко, не валко, но и не полный разгром. Переписав текст пару раз, вы начинаете предлагать его в журналы. А теперь представьте себя на месте редактора, который за две-три недели с момента окончания конкурса получил уже полторы сотни рассказов о зеленых человечках. Они снятся ему по ночам, и бедняга просыпается в холодном поту. Результат? Даже если наш текст получился супергениальным, редактор в ста случаях из ста выбросит его в корзину и еще минимум полгода близко не подпустит на страницы лелеемого журнала что-либо с зелеными человечками. Но других-то рассказов у вас нет! Потому что конкурсы либо отнимают все время, либо настолько вошли в жизнь и кровь, что по-иному писать уже не получается.

Вывод прост: если вы хотите учиться, если намерены публиковать свои тексты, если стремитесь к известности — конкурсы нужны и важны. Но! *Конкурсы — не панацея!* Необходимы и мастер-классы на конвентах, и журнальные публикации, и общение с профи, и статьи соответствующей тематики... и конкурсы. Все вместе. Старайтесь следить за тем, чтобы конкурсное творчество не занимало среди ваших текстов основное место. Даже половину, даже треть.

Никогда не сдаваться!

А теперь о плохом. Помните, друзья, — первые публикации будут очень сложными. Потом станет чуть-чуть полегче, но в самом начале помучиться придется. И депрессия обязательно будет, как же без нее. Запомните одно: как бы вам этого ни хотелось — никогда не сдавайтесь, не опускайте руки. Все это сказки, что в журналах не читают «самотек», что в издательства можно пробиться, только выпив с нужными людьми. Неправда. Наберитесь терпения и не опускайте руки, если вам вдруг откажут пять, десять раз. Пробуйте еще. Правьте текст, если вам указали на ошибки, и — пробуйте. Обязательно получится.

Нельзя не упомянуть еще один неприятный момент. Такое, кстати, случается со всеми, даже с известнейшими авторами. Оригинальный, как вам кажется, рассказ послан в журнал или на конкурс, вы сидите и ждете восторженных отзывов, а вместо этого от рецензентов сыплются обвинения: «Было! Было!».

Обычно такие претензии предъявляют самодеятельные критики и профессиональные обозреватели. О первых помолчим, а вторым такая позиция простительна в силу огромного числа прочитанных книг. Рядовой же читатель, скорее всего, не знаком с рассказом малоизвестного финского писателя 1976 года и с интересом прочитает современную версию. Прошу понять меня правильно: я не призываю в массовом порядке переписывать старые идеи, но отказываться от хорошего рассказа только потому, что это уже когда-то было, тоже нельзя. Всегда есть шанс, что удастся набрести на новый поворот темы, взглянуть под другим углом. Известный сюжет или идея в современных российских реалиях, что называется, «здесь и сейчас», обязательно заинтересуют читателя. Если будут хорошо написаны, конечно.

И все-таки, преодолев все узкие места, рассказ принят. Из журнала пришло уведомление: «Ваш текст выйдет в таком-то номере. Поздравляем!».

Присоединяюсь к поздравлениям. И сразу хочу огорошить бочкой дегтя в ложку меда. Во-первых, не стоит кричать от радости на всю улицу и рассылать восторженные письма всем знакомым. С журналами много чего происходит: они закрываются, меняют редакторов, спонсора, формат, объем... И если ваш текст вдруг снимут с уже сверстанного номера, будет очень стыдно. Да и радоваться нечему.

А во-вторых, еще раз подумайте, где вам предлагают печататься. Понятно, что отговаривать от первой публикации — занятие достаточно бесперспективное: публикация же, печатают! Но я попробую. Кроме числа публикаций, есть еще **имидж** автора. И один неосторожный шаг может испортить отношение к вам на годы. Как, по-вашему, отнесутся к автору в научных изданиях, если его первая публикация состоялась в журнале гадалок и астрологов? Да и политический окрас здесь играет не последнюю роль. Потом, когда начнете печататься с завидной периодичностью, все это покажется детской игрой в песочнице. Но в самом начале пути стоит поостеречься.

И еще. Цените свой труд, не злоупотребляйте безгонорарными изданиями, особенно теми, что предлагают выкупить авторские экземпляры, то есть фактически публикуют вас за деньги. Да, в них проще пробиться, и это в любом случае публикация, какая ни есть; а когда их всего пять, каждая — на вес золота. Но в будущем перебор с такими журналами может сыграть против вас. Автор, в списке которого одни лишь безгонорарные издания, вызывает оправданное недоверие: «Что, его больше нигде не берут? А зачем он нам такой нужен?». Да и про коллег не забывайте, что вот-вот придут на ваше место. Им тоже надо где-то печататься, а вам пора двигаться вперед.

●●●

Но вот пришел счастливый день — у вас состоялась первая публикация в солидном гонорарном издании. Ура! Вы потрясаете только что купленным на лотке журналом, будущее кажется светлым и безоблачным. Но после того как ваш текст прочитают все друзья, встанет вопрос: что дальше? Как продолжить эту счастливую серию? Как публиковаться регулярно?

Об этом — в следующих номерах.

Полезные ссылки

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

ДРУГИЕ КНИГИ

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

ОБМАНУТЬ АФЕРИСТА

ДЖЕФФРИ АРЧЕР. НИ ПЕНСОМ БОЛЬШЕ, НИ ПЕНСОМ МЕНЬШЕ
JEFFREY ARCHER. NOT A PENNY MORE, NOT A PENNY LESS

Роман ● Перевод: *Ю. Бондаренко* **● Издательство:** *«Азбука-классика», 2006* **● 384 стр. ● 5000 экз. ● Жанр:** *Детектив, триллер*

Легко говорить о христианских ценностях, если сам обеспечен, сыт, обут, одет. А вот когда некий авантюрист лишает вас последних сбережений, тут-то и задумаешься, так ли уж хочется тебе быть смиренным!..

Могущественный аферист Харви Меткаф организует липовую компанию и наживается на продаже ее акций. А вот четверо разных людей теряют в общей сложности миллион долларов. Теперь они — оксфордский профессор, наследный граф, популярный доктор и арт-диллер — выходят на тропу войны. Задача, которую они себе поставили, на первый взгляд кажется невыполнимой: обдурить мерзавца Меткафа и выманить у него обратно свой миллион, ни пенсом больше, ни пенсом меньше! Каждому предстоит придумать по афере, а выполнять их они станут все вместе — и, разумеется, ни одна не пройдет без накладок...

Итог: увлекательный триллер, который читается взахлеб и выгодно отличается от других книг этого жанра живыми характерами и необычным сюжетом.

Владимир Пузий

ОВЕЩЕСТВЛЕННАЯ ПУСТОТА

АЛЕССАНДРО БАРИККО. CITY
ALESSANDRO BARICCO. CITY

Роман ● Перевод: *Е. Дегтярь, В. Петров* **● Издательство:** *Symposium, 2005* **● 448 стр. ● 4000 экз. ● Жанр:** *Психологический роман*

Незадолго до смерти Клод Моне закончил «Нимфеи». Эта композиция, изображающая заросший пруд художника, считается самой загадочной работой великого импрессиониста. Один из персонажей романа Алессандро Барикко дает толкование «Нимфеям» — в этих полотнах Моне пытался выразить Ничто.

Ничто — вот слово, точнее всего описывающее CITY. Его главные герои — вундеркинд Гульд и его гувернантка Шатци — существуют где-то на грани зыбкой реальности и собственных прочных фантазий. Гульд болеет боксом: рассказывает сам себе историю о великом боксере Ларри Лоере. Шатци надиктовывает на кассеты вестерн о городке, из которого ушло время. Две эти истории захватывают куда сильнее, чем происходящее с героями в действительности.

Итог: книга о людях не от мира сего — и о том, как с этим миром можно примириться. Даже реки текут к морю не напрямик — так нужен ли человеку, спрашивает Барикко, тот самый «жизненный путь»?

Петр Тюленев

СЛЕД В СЕРДЦЕ

ДЖОН ИРВИНГ. МОЛИТВА ОБ ОУЭНЕ МИНИ
JOHN IRVING. A PRAYER FOR OWEN MEANY

Роман ● Перевод: *В. Прахт* **● Издательство:** *«Иностранка», 2006* **● 828 стр. ● 5000 экз. ● Жанр:** *мистика*

За обыгрывание евангельских мотивов брались многие писатели, но вот сделать это и оригинально, и без передергиваний удавалось не каждому. Ирвинг сумел пройти по тонкой грани между насмешничаньем и пафосом. «Молитва об Оуэне Мини» — роман-эпос, роман-бытописание, где смешалось грустное и веселое, немного от Стивена Кинга, немного от Дж. Сэлинджера.

Главный герой — Оуэн Мини, миниатюрный мальчик, настолько легкий, что одноклассники могли без труда поднять его на руки. Настолько мудрый, что мог предвидеть время собственной смерти. Настолько неловкий, что единственный удачный удар по бейсбольному мечу убил маму его лучшего друга...

И все-таки этот самый друг, от имени которого и написан роман, в итоге благодаря Оуэну стал верующим.

Итог: забавно? Странно? Печально? К этим впечатлениям возвращаешься снова и снова — читая или вспоминая о «Молитве». Но, пожалуй, самое точное определение для этой книги — роман, который оставляет след в сердце.

Владимир Пузий

ВСЯ ПРАВДА ЖИЗНИ

ГРЭМ ДЖОЙС. ПРАВДА ЖИЗНИ
GRAHAM JOYCE. THE FACTS OF LIFE

Роман ● Перевод: *А. Александров* **● Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* **● 416 стр. ● 5000 экз. ● Жанр:** *Мистика, магический реализм, семейная сага*

Фрагмент из этой книги уже знаком нашим читателям: он входил в антологию «Лучшее за год» («МФ» №24, август 2005). Теперь же у нас появилась возможность узнать всю «Правду жизни» целиком.

Семья Вайн состоит преимущественно из женщин: у старой Марты — семь дочерей, да каждая со своим непростым характером, каждая — *особенная*! И младшенькая, Кэсси (уж не Кассандра ли полное ее имя?), — *особенней* прочих. Как и сама Марта, Кэсси слышит голоса мертвых и иногда видит то, чему еще только суждено случиться. И вот у Кэсси появляется малыш, который в полной мере наделен ее то ли даром, то ли проклятием!..

Итог: Грэм Джойс создал «семейную сагу», в которой фантастические элементы играют, пожалуй, не самую главную роль. «Правда жизни» — о жизни, в которой есть место и любви, и боли, и чудачествам, и добру, и простой житейской мудрости. А сама Марта Вайн иногда очень напоминает матушку Ветровоск другого талантливого англичанина.

Владимир Пузий

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

Есть книги, которые сразу после выхода просто обречены оказаться на вершине нашего хит-парада. Например, «Последний дозор» Лукьяненко. Или «Гарри Поттер и принц-полукровка» Ролинг. А сегодня у нас новый лидер — патриарх российского фэнтези Ник Перумов. Долгожданная «Война мага 3» вытеснила на 6 место пеховских «Искателей ветра» и закрыла топ-5 для «Времени — московского!» Зорича (7 место). Впрочем, в следующем месяце из хит-парада на заслуженный отдых уйдут «Черновик» и «Темная башня», а это значит, что и у Пехова, и у Зорича имеется шанс засветиться-таки в заветной пятерке.

Выбор читателей. Май 2006

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **706 человек**. Всего было отдано **1854 голоса** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1.	Ник Перумов	Война мага. Эндшпиль	18,5%
2.	Джоан К. Ролинг	Гарри Поттер и принц-полукровка	11,9%
3.	Сергей Лукьяненко	Последний дозор	9,4%
4.	Сергей Лукьяненко	Черновик	8,2%
5.	Стивен Кинг	Темная башня	6,2%

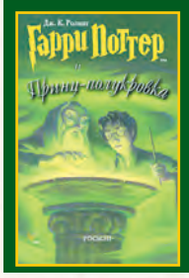
НИК ПЕРУМОВ
ВОЙНА МАГА. ЭНДШПИЛЬ

Фэнтези. Краткость — далеко не единственная сестра таланта. Сколько уже лет мы читаем о приключениях некроманта Фесса — и все равно не теряем надежды узнать, чем они закончатся. Третий том «Войны мага» выводит героев на финишную прямую — и оставляет читателя в ожидании «Конца игры»...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ 9

Рецензия — в №5(33) за 2006 год.

ДЖОАН К. РОЛИНГ
ГАРРИ ПОТТЕР И ПРИНЦ-ПОЛУКРОВКА



Фэнтези. Шестой год обучения в Хогвартсе. Первый год войны между Министерством магии и Сами-Знаете-Кем. Возвращение лорда Вольдеморта уже никем не подвергается сомнению, но разве это утешит Гарри Поттера, потерявшего любимого учителя?.. Читайте предпоследнюю книгу о молодом волшебнике.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ 9

Рецензия — в №2(30) за 2006 год.

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
ПОСЛЕДНИЙ ДОЗОР

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

Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

Рецензия — в №2(30) за 2006 год.

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
ЧЕРНОВИК

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

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 10

Рецензия — в №11(27) за 2005 год.

СТИВЕН КИНГ
ТЕМНАЯ БАШНЯ

Фэнтези, мистика. Долгий путь стрелка Роланда — два десятка лет и семь томов — наконец-то завершен. Теперь он стоит у входа в Темную башню и раздумывает вместе с нами: делать последний шаг или нет. Ответ очевиден: «Делать», — а чего еще мы ждали все это время?

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 10

Рецензия — в №1(29) за 2006 год.

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ
ВРЕМЯ — МОСКОВСКОЕ!

Фантастика. Вторая книга космической трилогии Зорича обрывалась, как и положено, на самом интересном месте. Третью мы ждали больше года — и не были разочарованы. Автор мастерски сводит все сюжетные линии, угощает читателя неожиданными решениями и доводит войну до победного конца. Достойное завершение достойного цикла.

Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

Рецензия — в №4(32) за 2006 год.

УЭН СПЕНСЕР
ТИНКЕР

Технофэнтези. Городок Питтсбург переместился через гиперфазовые ворота на планету Эльфдом — да там и остался, за исключением одного дня в году. Дочь изобретателя ворот Тинкер спасает аборигена-эльфа и влюбляется в него, но тут на голову девушке сваливаются новые проблемы. Увлекательная смесь триллера, детектива, авантюры и любовного романа.

Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

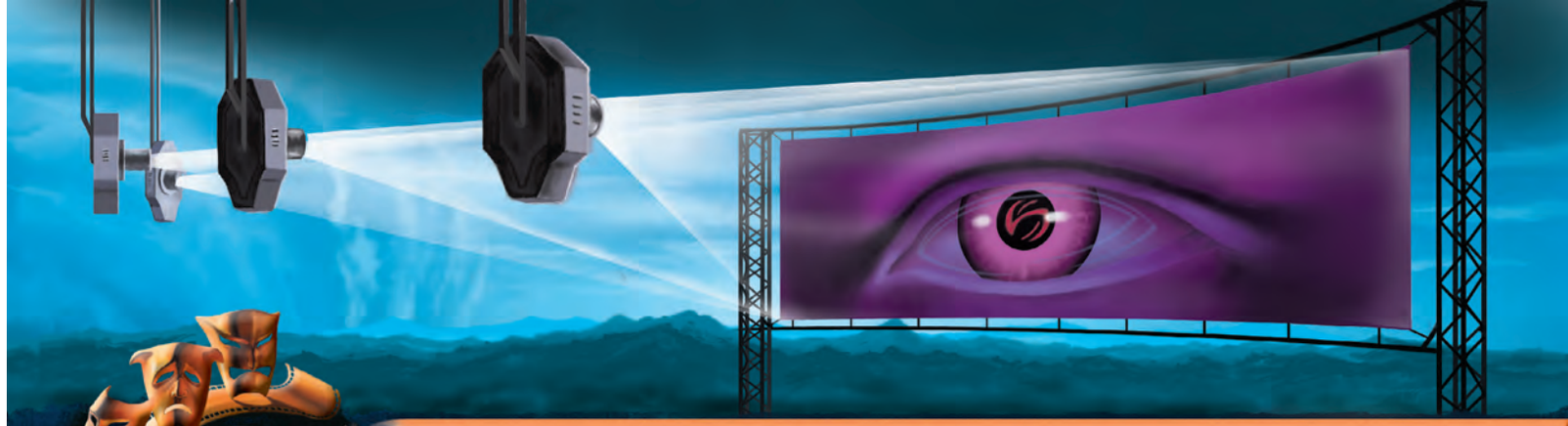
Рецензия — в №4(32) за 2006 год.

АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ
ИСКАТЕЛИ ВЕТРА

Фэнтези. Алексей Пехов открывает новую трилогию — «Цикл ветра и искр». Двое наемных убийц, временно ушедших на покой, вынуждены возвращаться к своем старым коллегам. В это же время Империя, где они живут, стремительно рушится под ударами врага. Обстановка накаляется, когда в дело вмешиваются маги обеих сторон...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ 9

Рецензия — в №12(28) за 2005 год.



ВИДЕОДРОМ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

Новости киноиндустрии: *ИЮНЬ* 52

Съемочная площадка:
КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 53

Ужастики «**Омен 666**» и «**Змеиный полет**», дорогой и зрелищный фильм-катастрофа «**Посейдон**», социальная антиутопия «**Дитя человеческое**» и фантастическая кинокартина «**Солнечный свет**».

После финальных титров: *КИНОРЕЦЕНЗИИ* 56

Фантастический боевик «**Ультрафиолет**», умный и яркий блокбастер «**V» значит Вендетта**», фильм-пародия «**Очень страшное кино 4**» и классика кинематографа, наивная рождественская хоррор-комедия «**Гремлины**».

Новости аниме: *ИЮНЬ* 60

Аниме: *SAIYUKI* 61

Интересный 50-серийный сериал 2000 года, снятый по мотивам романа средневекового китайского писателя У Ченьэня **«Путешествие на Запад».**

НОВИНКИ ЛИЦЕНЗИОННОГО ВИДЕО 66

ДРУГОЕ КИНО 69

Что посмотреть? 70

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

Александр Чекулаев

НОВОСТИ КИНО-ИНДУСТРИИ

Морской скакун

Уже давно Несси не позировала фотографам, но легенды о подводных монстрах живут в сердцах фанатов криптозоологии. Очередным их отражением в кино станет экранизация романа Дика Кинга Смита «**Водяной конь**», повествующего о мальчике, который находит яйцо мифического морского чудовища из шотландских преданий. Разумеется, когда чудо-юдо вылупится из яйца, между парнишкой и легендарной зверюгой завяжутся самые дружеские отношения. В фильме режиссера Джея Расселла («Бессмертные») сыграют Эмили Уотсон («Эквилибриум») и Бен Чаплин («Заблудшие души»), а спецэффекты для него сделает студия Питера Джексона (Weta Workshop).

Это птица? Это самолет? Нет, это водяной конь! Не ржет, зато запросто превращается в подводную лодку.

Крутой против Чужих

Василий Головачев на «Звездном мосту-2005».

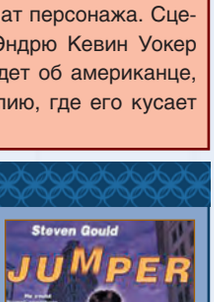
По агентурной информации из недр «Запрещенной реальности», поклонникам Василия Головачева вскорости предстоит ознакомиться с киноверсией его самого известного романа «СМЕРШ-2». Фантастический боевик о борьбе спецназовца Бекетова с силами зла, желающими человечеству дурного, призван ставить Константин Максимов, а худруком и сорежиссером проекта выступит Егор Кончаловский. В окрещенной «**СМЕРШ-XXI**» картине сыграют Алексей Петренко («Волкодав»), а также Эммануил Виторган, Нелла Петыш, Лев Прыгунов, Юлия Рублева и Алексей Горбунов. Картина, к написанию сценария которой приложил руку лично Головачев, должна выйти на экраны в следующем году.

Волчья натура

Придет серенький волчок и укусит за бочок — летом 2008 года. Это произойдет в римейке классического фильма ужасов «**Человек-волк**» (1941) с Лоном Чейни-младшим. В новой киноверсии известного монстра сыграет лауреат «Оскара» Бенисио Дель Торо («Город грехов»), большой фанат персонажа. Сценарий потенциального хита для ***Universal Pictures*** пишет Эндрю Кевин Уокер («Сонная лощина»). Как и в оригинале, речь в римейке пойдет об американце, возвращающемся на родину предков — викторианскую Англию, где его кусает оборотень. Со всеми вытекающими последствиями.

Прыг-скок

Физики скептически относятся к идее телепортации, но, к счастью, писатели и киноделы не разделяют пессимизма ученых. Например, режиссер Даг Лиман («Мистер и миссис Смит») без колебаний взялся за экранизацию бестселлера Стивена Гулда «**Джампер**». Книга рассказывает про юношу, обнаружившего у себя дар телепортации и пытающегося использовать этот талант для поисков человека, погубившего его мать. Фильм с участием молодых актеров Тома Стерриджа («Путешествия Гулливера») и Джейми Белла («Кинг Конг») выйдет в прокат в 2007 году.



Одна нога здесь, другая там — берегитесь побочных эффектов телепортации!

История игрушек

Жанр мистического триллера переживает в России явный ренессанс: вслед за «Мертвыми дочерьми» и двумя «Виями» грядет проект «**Комната потерянных игрушек**» от студии «***Синемафор***». Детали сюжета ленты режиссера Александра Робака засекречены, известно лишь, что действие вращается вокруг цепочки отдающих паранормальщиной убийств, как-то связанных с таинственным клубом, название которого выведено в заголовок фильма. Причем расследующий это темное дело сыщик убеждается: стоит ему выйти на любого, кто способен сообщить ему подробности о клубе, как свидетель немедленно погибает. Роли в картине исполняют Дмитрий Шевченко, Владимир Зайцев, Татьяна Черкасова, Владимир Симонов и Екатерина Стулова.

«Да, без ста грамм в этом деле не разберешься!» — Стулова и Шевченко на съемках «Комнаты...».

В ДВУХ СЛОВАХ

Кинокомикс Shazam! про подвиги супергероя Капитана Марвела снимет комедиограф Питер Сигал («Управление гневом»)... ● Студия Paramount экранизирует роман Марка Уолдена H.I.V.E. про Школу Юных Мегазлодеев... ● Ши Лабёф («Константин») сыграет одну из главных ролей в полнометражных «Трансформерах»... ● Режиссер Зак Снайдер («Рассвет мертвецов») собирается экранизировать супергероический комикс Алана Мура «Стражи»... ● Джон Малкович («Автостопом по Галактике») появится в футуристическом экшен-триллере «Хроники мутантов» в роли могущественного корпоративного воротилы 23 века... ● Фильм Федора Бондарчука «Обитаемый остров» (по одноименной книге братьев Стругацких) должен выйти 1 января 2008 года... ● Валерий Тодоровский («Страна глухих») экранизирует хулиганский кибероман Александра Чубарьяна «Полный root»... ● Студия Warner Brothers купила права на «Коробку в форме сердца», дебютный мистический роман сына Стивена Кинга — Джо Хилла...

Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ОМЕН 666
THE OMEN

Производитель: *20th Century Fox* • **Прокат в РФ:** *«Гемини фильм»* • **Режиссер:** *Джон Мур («Полет Феникса»)* • **В ролях:** *Лив Шрайбер, Джулия Стайлз, Миа Фэрроу, Дэвид Тьюллис, Майкл Гэмбон*

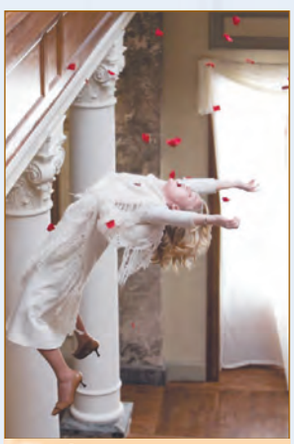
Сейчас состоится переливание крови. Добровольцы есть?

Сюжет: Переделка «Омена» 1976 года — культового флагмана религиозной киномистики про современного Антихриста. Сюжет все тот же. В семье американского дипломата Ричарда Торна (Шрайбер) рождается сын Дэмьен. Акушерки-сатанисты тайком убивают его, а в колыбельку подкидывают совсем другого ребенка — сына дьявола. На его голове под волосами скрыта родинка в виде цифр 666, а сам он, едва встав на ноги, начинает творить всякие паранормальные гадости.

Выход картины был специально назначен на 6 июня. В сокращенной записи эта дата выглядит примерно так: 06/06/06.

Предыдущий «Омен» был синтезом «Экзорциста» (1971) и «Ребенка Розмари» (1968). Он прославился благодаря тонкой стилистике (удачному цитированию Числа Зверя, символическому использованию образа распятия, оклеиванию стен страницами из Библии для защиты от сил зла), откровенной жестокости показываемых смертей, а также великолепной музыкальной теме Джерри Голдсмита — именно за нее он получил «Оскар».

У такого малыша даже неловко спрашивать: «Кем ты хочешь стать, когда вырастешь?».



Осторожнее, здесь ступенька слом...

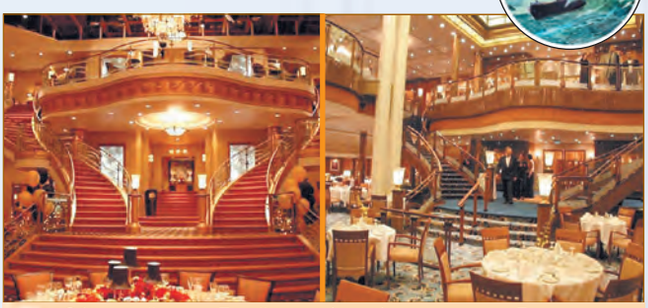
Вряд ли среди любителей мистики найдется человек, который ни разу не слышал мрачный хоровой рефрен: «Sanguis bebimus, corpus edimus» («Мы пьем кровь, мы едим плоть»). «Омен» образца 21 века наверняка будет эксплуатировать удачные находки своего предшественника, а поэтому можно надеяться, что он не получит «детский» рейтинг PG-13.

Премьера в России: 6 июня 2006.

Что ожидаем: Вряд ли новый «Омен» вызовет заметный резонанс. Критики привычно растащат фильм по косточкам, церковь будет старательно игнорировать его, и лишь те, кто до сих пор боится штрих-кодов, ИНН и солнечных затмений, получат хороший повод прийти в кинотеатр с канистрой бензина. Во имя добра.

ПОСЕЙДОН
POSEIDON

Производитель: *Warner Bros.* • **Прокат в РФ:** *«Каро Премьер»* • **Режиссер:** *Вольфганг Петерсен («Троя», «Идеальный шторм», «Эпидемия», «Враг мой»)* • **В ролях:** *Джош Лукас, Курт Рассел, Джэсинда Баррет, Ричард Дрейфусс, Джимми Беннет, Майкл Вогель*



Обеденный зал «Посейдона» (слева) и ресторан «Британия» на лайнере Queen Mary 2 (справа).

Сюжет: В позапрошлом номере мы рассказывали вам о полумифических суперволнах (рубрика «Если бы»). А в июне на экраны выходит новая лента Вольфганга Петерсена — переделка классического фильма «Катастрофа «Посейдона» (1972). На этот раз гигантский лайнер гибнет не из-за цунами, а от удара невиданной волны.

Подобные шторма ранее считались вымыслом. Сегодня суперволны получили статус «условно доказанных», хотя воочию их никто не видел (а если и видел, то не выжил). Представьте себе стену воды высотой с 12-этажный дом, а перед ней — «дыру в море», бездонную яму, засасывающую все на своем пути. В отличие от цунами, суперволны возникают не у берега, а в открытом море, и очень быстро теряют силу.

Бюджет фильма — 140 миллионов долларов.

Бог Посейдон мог вызывать землетрясения и топить корабли. Иначе говоря, как вы яхту назовете — так она и поплывет.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

По сюжету, роскошный лайнер «Посейдон» подвергся удару именно такой волны и перевернулся. Разношерстная компания выживших (член экипажа; отец, потерявший дочь; ее жених; мать-одиночка и умный не по годам сын; юркая безбилетница и депрессивный парень) начинает путешествие по лабиринту искореженных внутренностей тонущего корабля в поисках спасения или хотя бы отсрочки смерти.

Премьера в России: 22 июня 2006.

Что ожидаем: Грандиозное зрелище, засилье дорогих спецэффектов, отчаянная борьба за выживание, немного экшена и чуть-чуть психологической драмы.

ЗМЕИНЫЙ ПОЛЕТ
SNAKES ON A PLANE

Производитель: *New Line Cinema/Hannah Rachel Production Services Ltd./Mutual Film Corporation* ● **Прокат в РФ:** *«Каро Премьер»* ● **Режиссер:** *Дэвид Р. Эллис («Сотовый», «Пункт назначения 2»)* ● **В ролях:** *Сэмюэл Л. Джексон, Байрон Лоусон, Флекс Александр, Адам Бер, Рэйчел Бланчард, Терри Чен, Натан Филлипс*

Сюжет: Агенты ФБР Невилл Флинн и Шон Джонс сопровождают некоего Джона Саундерса в полете на обычном авиарейсе. Их подопечный — бывший мафиози, который вскоре должен дать очень важные показания в суде.

Такие расклады совершенно не устраивают тех, против кого он должен свидетельствовать. Обеспокоенные криминальные воротилы нанимают убийцу, которому каким-то образом удалось протащить на борт самолета незадекларированную живность — очень странных змей, имеющих нездоровую склонность к охоте на человека.

Случайно или по воле наемника (здесь создатели фильма ничего не уточняют) эти твари вырываются свободу, а пассажиры получают бесплатный аттракцион в смешанном стиле фильмов «Анаконда» и «Чужой». Обычные змеи стараются избегать контактов с людьми. Эти же заполонили все закоулки самолета и принялись методично истреблять всех двуногих теплокровных.

Это что — мне на завтрак? Сегодня день вьетнамской кухни?

Милая, хочешь я покажу тебе свою ручную змейку?

Если я сейчас укушу ее за хвост, то она укусит меня за... Нет, лучше не надо.

Нет, девушки, я не Морфеус, а скорее агент Малдер.

В августе 2005 года были проведены дополнительные съемки особо кровавых сцен, чтобы подтянуть возрастной рейтинг фильма с мягкого PG-13 до крайне жесткого R (лица до 17 лет допускаются лишь в сопровождении взрослых).

Если крысы бегут с корабля первыми, то змеям в этом фильме придется покинуть его последними, причем ногами, вернее — хвостами вперед. Почему? Потому что в главной роли задействован герой-на-все-руки Сэмюэл Джексон, а сценарий писал Шелдон Тернер — редактор комиксов серии «Люди Икс». Фильм должен выйти в США 18 августа, однако до России он доберется лишь через два месяца.

Премьера в России: 5 октября 2006.

Что ожидаем: С виду — очередной боевик, а на деле — многообещающий ужастик, эксплуатирующий классическую тему борьбы с чудовищами в замкнутом пространстве.

ДИТЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ
THE CHILDREN OF MEN

Производитель: *Universal Pictures/Strike Entertainment* ● **Прокат в РФ:** *United International Pictures* ● **Режиссер:** *Альфонсо Куарон («Гарри Поттер и узник Азкабана»)* ● **В ролях:** *Клайв Оуэн, Джулианна Мур, Майкл Кейн, Майкл Клешик, Чарли Ханнам, Клэр-Хоуп Ашитли*

Сюжет: Экранизация одноименного романа баронессы Филлис Дороти Джеймс — английской писательницы и пэра Палаты Лордов. Аналогично недавнему хиту «V значит Вендетта», события «Дитя человеческого» происходят в диктаторской Великобритании недалекого будущего.

В 1995 году произошло необъяснимое — по всей планете перестали рождаться дети. Женщины разом потеряли способность забеременеть. Поколение этого года — «дети Омега» —

На киноэкранах России в июне

С 1 июня:
- **Лесная братва** (Over the Hedge) — анимационная комедия.

С 6 июня:
- **Омен 666** (The Omen) — мистика.

С 9 июня:
- **Тачки** (Cars) — анимационная комедия.

С 15 июня:
- **Аквамарин** (Aquamarine) — молодежная комедия.

С 22 июня:
- **Лохматый папа** (Shaggy Dog) — молодежная комедия.
- **Посейдон** (Poseidon) — фильм-катастрофа.

С 29 июня:
- **Внутренняя империя** (Inland Empire) — сюрреалистический триллер.

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

«Дорогой, ты скоро станешь папой!» — «А разве с Бенедиктом XIV что-то случилось?»

оказались привилегированным классом, ведь им предстояло стать последними людьми на Земле. Последней надеждой человечества на спасение.

Бюджет фильма — 116 миллионов долларов.

Цивилизация менялась на глазах. К 2021 году развилась всеобщая апатия. Люди утратили веру в будущее. Статистика самоубийств непомерно возросла, а криминальная, напротив, пошла на спад. Ученые уже отчаялись найти причины аномального бесплодия и переключились на разработку новых методик омоложения. В атмосфере всеобщего страха процветают евангелисты, сатанисты, пророки и мошенники.

Тайная полиция, комендантский час для лиц моложе 65 лет, упадок производства, товары по талонам... О дремучих стариках уже никто не заботится. Если они слабеют и не могут обслуживать себя, у них всегда есть «последняя таблетка» — капсула с ядом. Немногочисленных преступников выселяют на остров Мэн, где они сформировали общество на манер «Повелителя мух» Голдинга. Города быстро пустеют, дороги зарастают травой.

Антиутопия — это когда в правительстве сидит диктатор, а на улицах валяется мусор.

Все меняется, когда одна никому не известная девушка внезапно беременеет. Случай сводит ее с разочаровавшимся в жизни бюрократом (Оуэн). Вместе им предстоит совершить опасное путешествие по стране, где уже очень давно никто не видел женщину с большим животом. Их цель — специально подготовленное убежище на острове. Место, где якобы можно спокойно продолжить род человеческий.

Премьера в России: 12 октября 2006.

Что ожидаем: Социальная антиутопия с интересной моделью общества будущего.

Переносы премьер

- **Хоттабыч** — на 10 августа.
- **Пульс** (The Pulse) — на 17 августа.
- **Параграф 78** — на 23 ноября.

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

Забегая вперед...

ФИДО
FIDO

- **Производитель:** Lions Gate Films/Anagram Pictures Inc. / Telefilm Canada
- **Премьера в России:** еще не определена
- **Дистрибьютор:** еще не определен
- **Режиссер:** Эндрю Карри
- **Актеры:** Кэрри Энн-Мосс, Билли Конноли, Дилан Бэйкер, Генри Черны

Сюжет: Если вам понравился «Зомби по имени Шон» (Shaun of the Dead) — обратите внимание на этот фильм. Его можно назвать продолжением «Шона», хотя в реальности данные картины никак не связаны. Итак: однажды Земля прошла через некое космическое пылевое облако, из-за которого мертвецы дружно встали из могил. Люди быстро справились с нашествием зомби, компания ZomCom разработала для них специальные «приручающие» ошейники, после чего безмозглые покойники стали работать уборщиками, садовниками, посыльными и даже домашними животными.

Мальчик Тимми завел себе ручного жмурика, назвав его Фидо. Но вскоре его ошейник стал барахлить и взбесившийся зомби сожрал соседа. Теперь он подлежит уничтожению, однако Тимми не хочет расставаться со своим любимцем. Их ждут увлекательные приключения в духе «Освободите Вилли», «Бетховен» и «101 далматинец», с той лишь разницей, что вместо смышленого зверька мы будем умиляться на гниющий труп.

Это интересно: В США «Фидо» — популярная собачья кличка. В переводе с латыни это слово значит «я доверяю».

СОЛНЕЧНЫЙ СВЕТ
SUNSHINE

Производитель: *DNA Films/Ingenious Film Partners* • **Прокат в РФ:** *«Гемини фильм»* • **Режиссер:** *Дэнни Бойл («28 дней спустя», «На игле»)* • **В ролях:** *Роуз Бирн, Клифф Кертис, Крис Эванс, Трой Гэрити, Киллиан Мерфи, Хироюки Санада*

Сюжет: Через 50 лет Солнце начнет гаснуть. Не спрашивайте почему — просто начнет, и все. Как водится, США отправляют на Солнце спасательную экспедицию (надо думать — ночью, чтобы космонавты не сгорели), но она исчезает при невыясненных обстоятельствах.

Бравых янки это ничуть не смутило. Они спешным порядком собрали еще один корабль, посадили на него 8 человек, вручили им некое чудо-устройство для «перезагрузки» Солнца и напоследок обрадовали, что еще одной попытки у человечества уже не будет. На подлете к Солнцу радиоконтакт с Землей прерывается, и у наших героев, как водится, возникают проблемы — с техникой и друг с другом.

Сценарист «Солнечного света» Алекс Гарланд недавно закончил сценарий для экранизации компьютерной игры Halo: Combat Evolved.

Голливудские кудесники ранее уже раскручивали ядро планеты атомной бомбой («Ядро», 2003) и ею же взрывали летящую к Земле комету («Армагеддон», 1998). Поэтому если в сценарии «Солнечного света» идет речь о приборе, способном «вдохнуть новую жизнь в звезду», мучиться догадками не нужно. Можно лишь спросить у киношников — а сколько в вашем чуде мегатонн?

Премьера в России: 30 ноября 2006.

Что ожидаем: «Ядро», только наоборот. Не в том смысле, что картина обязательно будет очень хорошей, а в том, что аналогичная история теперь разворачивается в космосе.

РЕЦЕНЗИИ

ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

«Б» ЗНАЧИТ «БЛОКБАСТЕР»

«V» ЗНАЧИТ «ВЕНДЕТТА»
V FOR VENDETTA

Жанр: *Фантастика, триллер* ● **Источник:** *Комиксы Алана Мура* ● **Производство:** *Warner Bros./DC Comix* ● **Режиссер:** *Джеймс Мактиг (помощник режиссера трилогии «Матрица» и второго эпизода «Звездных войн»* ● **В ролях:** *Натали Портман, Хьюго Уивинг, Стивен Ри, Стивен Фрай, Джон Харт, Тим Пиггот-Смит* ● **Премьера в России:** *20 апреля 2006* ● **Прокатчик в России:** *«Каропремьер»* ● **Возрастной рейтинг:** *R (лица до 17 лет допускаются только в сопровождении взрослых)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- «Эквилибриум» (2002)
- трилогия «Матрица» (1999—2003)
- «Бразилия» (1985)

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

Вашему вниманию представляется в высшей степени восхитительный видеокомикс, воспевающий важнейший вид всечеловеческого влечения — воспрепятствование воровству власти, вульгарному вандализму и видимому великолепию вранья.

Одну «Революцию» братья Вачовски нам уже устроили. Теперь они, с божьей помощью и по заветам Че Гевары, устроили не просто революцию, а натуральный погром. Слукавили лишь в одном — слегка подкорректировали первоисточник, убрав проблему морального выбора и закадровые вопросы о том, что такое добро и зло. Фильм был явно адаптирован под запросы американской аудитории. Это не гимн анархизму и не видеопособие для начинающих террористов, а головокружительная и жутко стильная история о том, что «свобода превыше всего», «добро должно быть с кулаками», и «пока взрыв не грянет — Большой Брат не перекрестится».

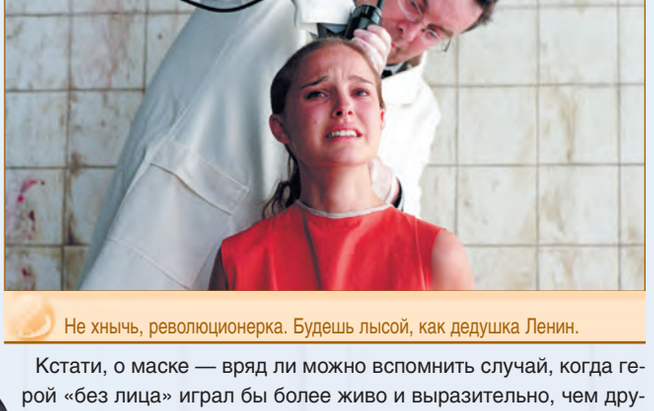
Ни одна борьба против системы не может обойтись без технологических новшеств в стиле «ретрофутуризма». В «Вендетте» они умело замаскированы и не отвлекают зрителя от виртуозной операторской работы. Роботов с красной лампочкой в носу мы не увидим. Зато кое-кто может усмотреть здесь прямые намеки на сегодняшний день. Канцлер Сатлер склонен к патриотическим высказываниям в духе Буша-младшего. Новостные каналы контролируются, а бывший агент Смит в маске Гая Фокса смахивает на арабского боевика с оксфордским образованием.

ЦИТАТЫ
- «Я, как и Бог, не играю в кости и не верю в совпадения» («V»).
- «Умри! Почему он не умирает?» — «Потому что под этой маской нечто большее, чем плоть. Под ней идея, а идеи пуленепробиваемы».

(Диалог после того, как «V» не погиб от пуль).

Своеобразный «кивок» в сторону последней «Матрицы».

ЭТО ИНТЕРЕСНО
- В работе над фильмом участвовал сын премьер-министра Великобритании Тони Блэра.
- Название фильма обыгрывает фразу, которой Уинстон Черчилль охарактеризовал свой знаменитый жест двумя пальцами: «В» — значит «Победа» (V for Victory).
- Любимая фраза «V», переводимая как «Силой правды я, живой человек, покорил вселенную» на латыни звучит так: «Vi Veri Veniversum Vivus Vici».
- Композиция из домино включала в себя 22 000 фишек. Для их установки потребовалось порядка 200 часов.
- Здание парламента, уничтоженное «V» — не то же самое, что пытался взорвать Гай Фокс. Старая постройка сгорела в 1605 году, а новую возвели лишь в 1870.
- Актер Джон Харт сыграл диктатора, а ранее, в экранизации «1984» Оруэлла он исполнял обратную роль — жертвы тоталитарного режима.



Не хнычь, революционерка. Будешь лысой, как дедушка Ленин.

Кстати, о маске — вряд ли можно вспомнить случай, когда герой «без лица» играл бы более живо и выразительно, чем другие актеры. Здесь дело даже не в цитатах из Шекспира и не в броских, запоминающихся репликах. Чисто английский (за исключением Портман) актерский состав настолько удачен, что возникает явление резонанса — игра основных героев как бы усиливает друг друга, создавая бешеный циклон из энергии, драмы и бунтарской философии.

«Боевые» сцены очень грамотно чередуются с «задумчивыми». Реалистичности хоть отбавляй — рейтинг R к тому обязывает (выше — только порнография и следственная съемка с места падения самолета). Цветовая палитра фильма — холодные тона и красная кровь. Несмотря на стопроцентную зрелищность, он «сфокусирован вовнутрь», предлагая не масштабные сражения и тотальные разрушения, а притчу о том, что месть, свобода и любовь — понятия одного порядка.

Итог: блокбастер с большой буквы «Б» — умный и яркий, без неуязвимого супергероя и без могущественно суперзлодея. Вачовски знают, что нужно зрителю для полного счастья, и дают ему это. Жаль, что нечасто.

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

ОЦЕНКА МФ **9**

Михаил Попов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ОЧЕНЬ СМЕШНОЕ КИНО

ОЧЕНЬ СТРАШНОЕ КИНО 4
SCARY MOVIE 4

Жанр: *Комедия* • **Производство:** *Dimension Film/Brad Grey Pictures* • **Режиссер:** *Дэвид Цукер («Очень страшное кино 3»)* • **В ролях:** *Анна Фарис, Реджина Холл, Крэйг Бирко, Саймон Рекс, Энтони Андерсон, Линк Бэйкер* • **Премьера в России:** *13 апреля 2006* • **Прокатчик в России:** *«Каскад»* • **Возрастной рейтинг:** *PG-13 (не рекомендуется детям до 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Голый пистолет» (1988)
- «Космические яйца» (1987)
- «Аэроплан» (1980)
- «Остин Пауэрс» (1997—2002)

В боксе ниже пояса бить запрещено, а в кино — можно и даже нужно. Бить по самым больным местам сверхпопулярных блокбастеров, зарабатывая на этом приличные деньги. При бюджете в 45 миллионов долларов продолжение известной «очень страшной» серии собрало в полтора раза больше — и это всего за неделю проката. Зритель проголосовал звонкой монетой, поэтому назвать этот фильм «объективно плохим» нельзя. Можно лишь говорить о том, понравился ли он вам лично, или нет.

Шутки «ниже пояса» — вещь очень специфичная. В отличие от третьей части, новая серия наполнена ими практически под завязку. Приколы, не связанные с первичными половыми признаками, процессом размножения и отправлением естественных надобностей, можно сосчитать по пальцам. Это, пожалуй, самый главный недостаток фильма. Других недочетов мало. Для оценки фильма будет проще просто перечислить их, а не вспоминать понравившиеся моменты и хвалить команду юморных сценаристов.

В отличие от первой части, сюжет которой вращался вокруг одного конкретного жанра (молодежные слэшеры), четвертая серия выглядит очень «распыленной». Здесь нет явных акцентов — в истории преобладает «Война миров» и «Проклятие», однако поданы они с таким обильным гарниром пародий, что фильм превращается в откровенное попурри из условно связанных друг с другом эпизодов.

Ну, и кому повезло больше?

Особенно это заметно в случае с двумя рэпперами, включенными в сценарий, вероятно, только ради издевательств над «Горбатой горой» (их сцены были досняты в последний момент и явно выбиваются из общего ряда).

На этот раз мир спасла Брэнда. Уэллсу такое бы и в голову не пришло.

К счастью, достоинств у фильма гораздо больше, чем недостатков. Главное — это шутки. Пошлые, циничные, унизительные, зацикленные на сексе, попирающие все культурные ценности и растаптывающие человеколюбие — в общем, бальзам на душу. Цукер все такой же умница, как и раньше: плетет кружева гэгов, разбавляя их своими фирменными сценками «трехминутного урагана» смеха в режиме нон-стоп (например, сцена в ООН). Спецэффекты? Еще бы! Причем такие, что Спилбергу впору уходить на пенсию, а Лукас уже сейчас может начинать откладывать деньги на черный день.

Итог: Данте написал «Божественную комедию», а Цукер снял дьявольскую. И чертовски хорошую. Если вы не падаете в обморок при слове «попа», то наверняка со мной согласитесь.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	7
СЮЖЕТ	5
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	8
РЕЖИССУРА	6
АКТЕРСКАЯ ИГРА	6

ОЦЕНКА МФ **7**

Михаил Попов

ЦИТАТЫ

- «Осторожно! У Рассела Кроу в руках телефон!» (Брэнда, разговаривая во сне).
- «Никогда не любил детей. Напомните мне подписать билль об абортах». (Президент Харрис).

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Первый фильм из «Очень страшной...» серии, снятый в цифровом формате HD (высокого разрешения).
- В 2007 году Дэвид Цукер выпустит фильм «Супергерой» — пародию на последние супергеройские фильмы (от «Бэтмен: Начало», «Фантастическая четверка» и т. д.).
- Вопреки слухам, Лесли Нильсен не использовал двойника для съемок сцены в ООН и действительно разделся догола в присутствии почти сотни статистов.
- Первоначально Цукер хотел снимать пародию лишь на «Звонок 2», но зрители отнеслись к этой идее негативно, поэтому из фильма сделали «ассорти».
- По некоторым сведениям, в следующей, пятой картине будут фигурировать зомби.

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.

Странно... Пахнет паленой эктоплазмой.

МИЛА И ГЕМОФАГИ

УЛЬТРАФИОЛЕТ
ULTRAVIOLET

Жанр: *Фантастический боевик* ● **Производство:** *Screen Gems Inc./Ultravi Productions Inc.* ● **Режиссер:** *Курт Уиммер («Эквилибриум», «Сфера»)* ● **В ролях:** *Мила Йовович, Кэмерон Брайт, Ник Чинланд, Уильям Фихтнер, Себастьен Андрье, Ида Мартин, Рикардо Мамуд* ● **Премьера в России:** *20 апреля 2006 года* ● **Прокатчик в России:** *«Пирамида Кино»*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Эквилибриум» (2003)
- «Особое мнение» (2003)
- трилогия «Матрица» (1999—2003)

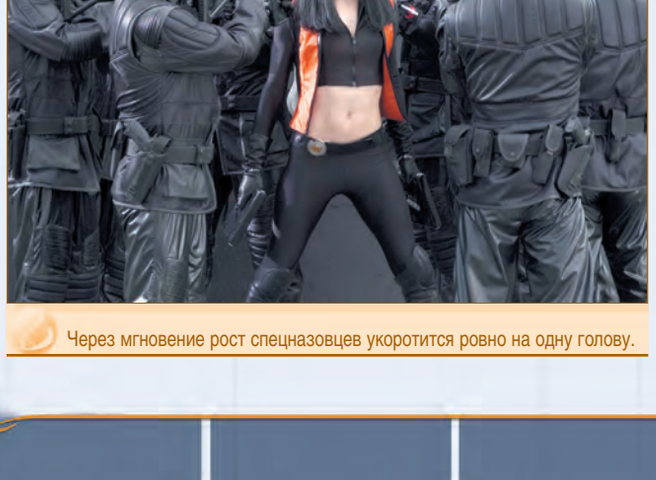
Тем, кто не читал комикс «Ультрафиолет», разобраться во всех сюжетных линиях фильма будет непросто. Суть сюжета такова: в отдаленном темном будущем человечество страшно пострадало от ужасного вируса, вырвавшегося из недр секретных военных лабораторий. Вирус попадал в кровь, и заболевшие им люди приобретали сверхспособности, попутно становясь вампирами. Однако в чем это выражалось, кроме выпирающих клыков, непонятно: кровь никто ни из кого не пьет, к свету вампиры относятся терпимо, и вообще, создается впечатление, что если бы их оставили в покое, то они бы мирно себе жили-поживали и никого не трогали. Но злым людям не понравилось, что какие-то «гемофаги» с клыками свободно разгуливают на свободе и задумали они решить проблему кардинально, по-сталински.

После первых 10 минут фильма проницательному зрителю уже несложно понять, чем он окончится. Архизлодей в белых перчатках, живущий в огромной цитадели, окруженный толпами спецназовцев и ставящий опыты на беззащитных детях, навевает грустные мысли о Half-Life 2. Бои на мечах сильно напоминают дилогию «Убить Билла», впрочем, фильму по японскому комиксу это простительно: куда ж здесь без мечей! Также можно заметить заимствования из «Матрицы» и «Особого мнения». В общем, сюжет сложно назвать оригинальным.

ЦИТАТА

«Мы вовремя успели завербоваться в команду кремации» (Нерва – очнувшейся Вайолет).

Главный злодей. На вид не особо внушителен.

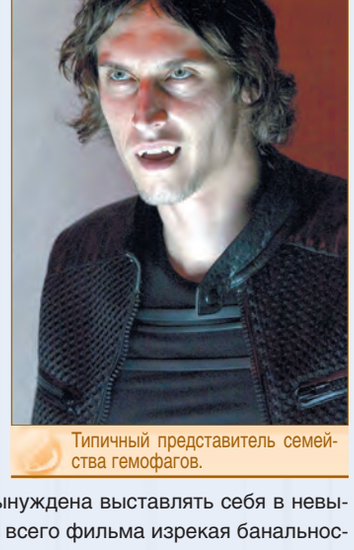


Через мгновение рост спецназовцев укоротится ровно на одну голову.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Сценарий писался с расчетом на то, что главную роль исполнит Мила Йовович.
- Прежде чем приступить к съемкам, Мила полгода усиленно тренировалась по специальной методике под руководством тренера по спортивной гимнастике и мастеров восточных единоборств.
- После того, как Курт Уиммер попросил Милу продемонстрировать какой-нибудь элемент смертоносной техники ган-ката, которой актриса обучалась специально для съемок этого фильма, режиссеру пришлось несколько дней ходить с синяком под глазом.

Плановый осмотр в поликлинике будущего.



Типичный представитель семейства гемофагов.

Фильм спасает красотка Мила Йовович, заметно возмужавшая со времен «Пятого элемента», но отнюдь не утратившая привлекательности. Только по вине режиссера и сценариста она вынуждена выставлять себя в невыгодном свете, на протяжении всего фильма изрекая банальности, и вызывая смех зрителя там, где он, по идее, должен проникнуться жалостью и состраданием.

Спецэффекты в фильме — один из немногих компонентов, выполненных на высоком уровне. Для фильма с бюджетом всего 30 млн. долларов они выглядят «на пять».

Итог: фанатам японских комиксов с обилием экшена, вроде боя на самурайских мечах и расстрела противников в упор из футуристических автоматов, однозначно рекомендуем ознакомиться. Для всех остальных «Ультрафиолет» — средний фантастический боевик с большим количеством драк и неметкой стрельбой. Впрочем, на фоне фильмов Уве Болла даже «Ультрафиолет» смотрится прилично.

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Григорий Спицын

ЧЕБУРАШКА ПО-АМЕРИКАНСКИ

ГРЕМЛИНЫ
GREMLINS

Жанр: *Городская сказка* • **Производство:** *Warner Bros./Amblin Entertainment* • **Режиссер:** *Джо Данте («Луни Тюнз: Снова в деле», «Солдатики», «Внутреннее пространство»)* • **В ролях:** *Хойт Экстон, Джон Луи, Кай Люк, Дон Стил, Сьюзан Бургесс, Скотт Брэйди* • **Дата выпуска:** *8 июня 1984 года* • **Длительность:** *106 минут* • **Бюджет:** *11 миллионов долларов* • **Кассовые сборы:** *153 миллиона долларов*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Корпорация монстров» (2001)
- «Солдатики» (1998)
- «Гремлины 2: Новенькая партия» (1990)

Гизмо. Гибрид Чебурашки и Йоды.

«Гремлинов» планировали выпустить в прокат под конец декабря, однако по маркетинговым соображениям этот «зимний», рождественский фильм вышел летом. Несмотря на полное отсутствие новогоднего настроения у зрителей, картина почти сразу же стала культовой.

История начинается с того, что изобретатель-неудачник Рэндалл Пелтцер приезжает с семьей в Нью-Йорк. Ему нужно найти подарок для своего сына Билли — и он, будучи человеком доверчивым, следует за каким-то странным китайским мальчиком в лавку его дедушки. Среди всякого антикварного барахла Рэндалл обнаруживает маленького пушистого зверька — могваи (в переводе с мандаринского диалекта это означает «злой дух»).

Старик отказывается продать это чудо, поскольку «животное требует большой ответственности», однако его племянник тайком передает могваи Рэндаллу и сообщает три главных правила: не подвергать его воздействию яркого света (в особенности солнечного — он может быть смертелен), не допускать контактов зверька с водой, и не кормить его после полуночи.

Гизмо — такое имя получил новый домашний любимец — оказался на удивление спокойным и ласковым. Это усыпило бдительность Билли, и он случайно нарушил два последних правила. От воды животное начало делиться, производя десятки себе подобных. А поев после полуночи, маленькие могваи превратились в злобных гремлинов. Гизмо, впрочем, остался прежним — и даже стал помогать хозяевам бороться со своими озверевшими родичами.

Гремлины оказались очень прожорливы. В раннем варианте сценария была шутливая сцена: они нападут на Макдональдс, сожрут всю мебель, но не тронут ни одного гамбургера, сочтя их несъедобными.

Монстры в этой картине противные, наглые, кровожадные, но при этом потешные и не слишком страшные. Их роль играли механические куклы. Самой маленькой и сложной моделью был Гизмо — он часто ломался, что выводило механиков из себя. Последние «отомстили» могваи своеобразным образом — они уговорили режиссера снять эпизод с гремлинами, кидающими дротики в Гизмо.

КЛАССИКА 1984 ГОД

Фильм «Гремлины» уникален тем, что органично сочетает в себе рождественский сказочный дух, атмосферу детского «фильма о милых животных» и самый настоящий ужастик. С технической точки зрения он выглядит, мягко говоря, несовременно, но своеобразный юмор и оригинальный сюжет делают его вполне пригодным для неспешного семейного просмотра даже в 21 веке.

Итог: рождественская хоррор-комедия — вещь, которая на дороге не валяется. Старая добрая классика: несерьезная, кое-где даже наивная, но сделанная с любовью и от души.

ЦИТАТА

— Ты подпишешь петицию? Они хотят закрыть таверну Дори!
— Да, конечно. Там мой папа сделал предложение моей маме.
— Да там все наши папы делали предложение нашим мамам...

(Диалог между Кейт и Билли).

«Гремлины» до сих пор актуальны. Эти плюшевые игрушки выпущены в 2005 году.

Это интересно

О боже! На режиссера напал гремлин!

- В сцене, где гремлины смотрят по телевизору «Белоснежку», один из них отбрасывает на стену тень Микки Мауса.
- Сценаристом проекта выступил Крис Коламбус, а продюсером — Стивен Спилберг. Именно он убедил Данте не делать из Гизмо злодея, как это предполагалось по сценарию.
- Миссис Дигл — самая богатая дама в городе, называла своих кошек в честь разных видов валют. Кличка одной из них была «Копейка» (Kopeck).
- На конференции изобретателей среди статистов можно заметить Стивена Спилберга и композитора Джерри Голдсмита. Также ходят слухи, что там был и Джордж Лукас, однако в кадре его не видно.

✓ Присутствуют

- милый пушистый зверек
- злобные мелкие твари
- черный юмор

✗ Отсутствуют

- гоблины и гномы
- традиционное волшебство
- жесткий рейтинг R

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8
СЮЖЕТ	9
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	9
РЕЖИССУРА	7
АКТЕРСКАЯ ИГРА	7

ОЦЕНКА МФ **8**

Михаил Попов

НОВОСТИ АНИМЕ

Ксения Аташева

Итоги Tokyo Anime Fair

Мечта фаната — фигурки героев лучшего аниме года в полный рост.

23—26 марта в Токио прошла международная выставка **Tokyo Anime Fair**. В ее рамках прошла церемония награждения *Tokyo Anime Award*. Победителями стали:

- аниме года — Fullmetal Alchemist: The Conqueror of Shambala;
- лучшие фильмы — Mobile Suit Zeta Gundam: Heirs To The Stars, Detective Conan: Strategy Above the Depths;
- лучшие телесериалы — Eureka 7, Black Jack, Mushishi;
- лучшие сериалы на видео — Karas, Yukikaze.

Также на выставке было объявлено о ряде проектов. Студия ***Telecom*** снимает сериал по мотивам комедийной манги **Muteki Kanban Musume**. Студия ***Toei Animation*** — полнометражки по сериалам **Pretty Cure Splash Star**, **Clannad** и **Rose of Versailles**. Компании ***TBS*** и ***Pony Canyon*** — 24-серийный римейк фантастической мелодрамы **Kanon**. А студия ***Madhouse*** показала трейлер своего нового фильма о гонках будущего **Red Line**.

Стенд студии ***Ghibli*** украшала голова дракона из «Волшебника Земноморья».

Аниме от Gonzo

Студия ***Gonzo*** планирует создать онлайновую игру и аниме-сериал по мотивам фэнтезийной аркады **Tower of Druaga** от ***Namco***. Выход игры **Tower of Druaga: The Recovery of BABYLYM** запланирован на конец 2007, сериал должен стартовать в начале 2008.

Brave Story — сказка с бюджетом в миллиард йен.

8 июля состоится премьера нового фильма студии ***Gonzo*** под названием **Brave Story**. Это история о десятилетнем мальчике Ватару, жизнь которого превратилась в сплошной кошмар. Его отец бросил семью и исчез, а мать попыталась покончить жизнь самоубийством. В отчаянии Ватару находит дверь в иной мир, где живет богиня, способная изменить его судьбу. Режиссером фильма стал *Коити Тигира* (Last Exile, Full Metal Panic!).

Black Blood Brothers

Студии ***Live*** и ***Group TAC*** приступили к работе над новым вампирским боевиком **Black Blood Brothers**. Его сюжет вращается вокруг могущественного вампира Мосизуки Кодзиро, его брата Котаро и их жизни в Специальной Зоне — единственном месте, где люди и вампиры могут более-менее мирно сосуществовать. Однажды они встречают девушку по имени Кацураги Мимико, и их судьба начинает меняться... Режиссером телесериала стал Хироаки Есикава (You're Under Arrest), сценарист — Ю Сугитани (Gin Rei), дизайнер персонажей — Тосиюки Сугано (Black Lagoon, Trigun), композитор — Тосихико Сахаси (Gunslinger Girl, Hunter X Hunter).

Сюжет и дизайны Black Blood Brothers вызывают стойкое дежа вю...

Аниме-игры

Компания ***Bandai*** разрабатывает новый экшен по стартовавшему в апреле меха-сериалу **Zegapain**. Игра для платформы Xbox 360 будет называться **Zegapain XOR**.

На 1 июня запланирован выход ролевой игры **Sunrise Eiyuutan 3** для платформы PlayStation 2. Игроку достанется роль торговца, путешествующего по мирам аниме от студии ***Sunrise***, включая **Gundam Wing** и прочие известные сериалы.

Компания ***Ubisoft*** разрабатывает игру по аниме-сериалу **Naruto** для Xbox 360. Американский релиз запланирован на 2007, жанр игры пока неизвестен.

Этой осенью в продажу поступит игра в жанре action/adventure по популярному меха-сериалу **Eureka 7**. Игра будет называться **Eureka Seven Vol. 1: The New Wave** и выйдет для PlayStation 2.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

...Студия ***Wonderfarm*** работает над продолжением аниме **Saint Beast**. Дата выхода нового телесериала пока не уточняется... ● Студия ***J.C. Staff*** объявила о начале съемок полнометражного фильма по аниме-сериалу **Shakugan no Shana**... ● Начались съемки телесериала по мотивам фэнтезийного романа *Наоко Уехаси* **Seirei no Moribito**. Производством сериала занялась студия ***Production I.G***... ● На июнь запланирована премьера нового меха-сериала **FLAG** от компании ***Aniplex***... ● Компания ***Shueisha*** объявила о съемках второго сезона сериала **Honey and Clover**. Продолжение лучшей мелодрамы прошлого года выйдет на экраны этим летом. Также в производстве игровой фильм по этому аниме... ● Студия ***4°C*** работает над полнометражным фильмом **Tekkon Kinkurito**. Его премьера состоится в следующем году... ● Студия ***Deen*** планирует снять второй сезон недавнего мистического ужастика **Jigoku Shoujo**... ● Компания ***Bandai Visual*** работает над новым сериалом на видео **Onikoushi Enma** (Принц демонов Энма) по манге *Го Нагая*... ● На июль назначена премьера аниме-сериала по седзе-манге **Bokura ga Ita**...

Елена Воронова

ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЗАПАД

SAIYUKI

Если встретишь Будду — убей его, если встретишь патриарха — прикончи и его. Разорви цепи и стань свободным — и твоя жизнь станет такой, какой она должна быть.
Генджо Санзо

В далекой Азии роман средневекового китайского писателя У Ченьэня «Путешествие на Запад» известен повсеместно. Японские аниматоры не раз обращались к нему и выпустили много достойных адаптаций книги. Однако самой зрелищной и неординарной из них считается вышедший в 2000 году сериал «Саюки: Путешествие на Запад», который вернулся к истокам легенды о путешествии буддийского монаха и трех его спутников за священными писаниями из Китая в Индию.

«Саюки» — это красивое и оригинальное переложение старой легенды на новый лад. В основу сериала легли работы популярной в Японии мангаки (автора манги) Казуи Минекуры, которой удалось органично переплести современность и фэнтези и сдобрить повесть блестящей мишурой из экшена, драмы и комедии. Согласитесь, история о беспринципном монахе с противодемоническим пистолетом, которого сопровождают полудемон-бабник, вечно голодный ребенок и постоянно улыбающийся владелец ручного дракончика-джипа, как минимум, своеобразна.

Сериал приобрел известность во всем мире и до сих пор продолжает собирать новых поклонников. На волне популярности вслед за первой ласточкой выпустили четыре продолжения, два из которых — полноценные сериалы. Возможно, «Саюки» нельзя назвать чем-то революционным и беспрецедентным, однако его мир загадочен, интересен и, прежде всего, оригинален.

Легенда о сутрах

Легенда начинается в альтернативном Китае, государстве Шангри-ла. Это место долгое время было раем, где люди и демоны мирно сосуществовали на протяжении веков. Но в один момент все изменилось. Демоны вышли из-под контроля и стали разрушать все на своем пути. Некоторым удалось побороть странную напасть, но спустя некоторое время незавидная участь постигла и их. Для людей наступило время тяжелых испытаний, когда смерть поджидала за каждым углом.

В сериале демонов называют «юкай». По сути юкаи — те же оборотни, но их изначальная форма — звериная. Согласно древнему договору между ними и людьми, юкаи остаются в человеческом облике. Однако теперь почти все демоны-юкаи стали берсерками, и звериная форма стала нормой.

В то же время далеко от Шангри-лы, в индийском замке Хотоу появилась таинственная императрица Гукумень, желающая возродить своего возлюбленного — великого демона Гю-ма-о. Он отказался жить в гармонии с людьми и решил ими питаться. Однако древнее Зло долго здравствовать не может, и посему 500 лет тому назад в ожесточенной схватке демон был побежден богом войны, принцем Натаку. Императрица приказала возродить демона, и ученые Тенджику воспользовались запретным заклинанием — смешали магию с наукой. Эти два компонента враждебны друг к другу, и соединять их строго-настрого запрещено. Такие вещи нарушают баланс мироздания и создают минус-волны, из-за чего демоны становятся безумными и опасными.

Бывший бог войны, принц Натаку с тигром.

Для успешного завершения эксперимента ученым нужны сутры «основания небес», которых на свете всего пять. У каждой сутры есть свой владелец, который носит звание Санзо Хоши. История скупа на подробности, и мы узнаем лишь об одном владельце сутры — Генджо Санзо. Чтобы отнять у него сутру, к Генджо отправляется группа демонов под предводительством мага Коугайджи.

Оригинальный сериал имеет две связанные сюжетные канвы. Если первая его половина отведена противостоянию Генджо Санзо и Коугайджи, то во второй половине появляется новый враг. Оказывается, Гукумень не единственная, кому нужны сутры. Путь императрице преграждает бог Хомура, который имеет свои взгляды на использование сутр. Почти всю жизнь он был узником на небесах, а после освобождения случайно встретился с местной красавицей. Но их любовь оказалась запретной, поэтому девушку сразу же отправили жить на

Сериал

GENSOMADEN SAIYUKI
(GENSOU MADEN SAIYUKI)

- **Формат**: 50-серийный сериал (2000)
- **Жанр**: Приключения, комедия, фэнтези, боевик
- **Производство**: TV Tokyo, Dentsu, студия Pierrot
- **Режиссер**: Хаято Датэ (Naruto, Tokyo Underground)
- **Другие создатели:** дизайн персонажей — Юдзи Мориями (Bleach, End of Evangelion), сценарист — Кацуюки Сумисава (Naruto, Inuyasha), звукорежиссер — Мотои Сакураба (Star Ocean EX, Knight Hunters Eternity)
- **Официальный сайт:** www.tv-tokyo.co.jp/anime/saiyuki

Санзо и вечно голодные дети.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

землю, где она вскоре умерла. В память о своей возлюбленной Хомура собирается создать мир без ненавистных ему богов, для чего ему нужны сутры. Но главной целью Хомуры становится один из спутников Генджо — Сон Гоку, который, как считает сам Хомура, обладает огромным потенциалом и вполне способен ускорить процесс создания «нового» мира.

Начало путешествия

Даже разнузданный Годжо не чурается общения с детишками.

По приказу божества-бодхисатвы Канзеон монах Генджо Санзо должен отправиться в Тенджику и помешать коварным планам ученых Гукумень. Но сделать это он должен не один, а вместе с тремя демонами — Сон Гоку, Ша Годжо и Чо Хаккаем. Выбор пал на эту троицу не только потому, что они наполовину люди и не поддаются чарам минус-волн. Компанию связывает общее прошлое, которое они провели на небесах. Там они впервые встретились пятьсот лет назад и стали жертвами заговора, в который был вовлечен маленький Гоку. Пытаясь спасти его от неминуемой гибели, Конзен (Санзо), Тенпо (Хаккай) и Кенрен (Годжо) погибли.

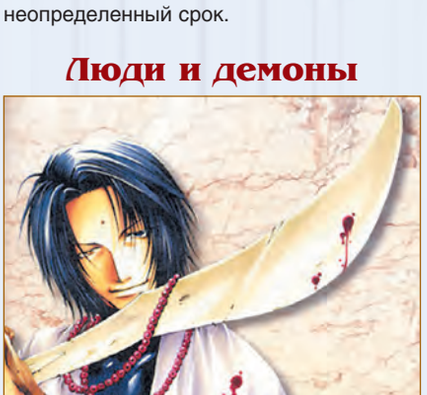
Роман У Ченьэня «Путешествие на Запад» (1553) повествовал о реальном путешествии буддийского патриарха Сюань Цзана в Индию за священными сутрами, которое длилось 17 лет. Его сопровождали три фантастических существа, которые в измененном виде стали друзьями Санзо в сериале. Это озорная обезьяна Сунь Укун (Царь Обезьян и по совместительству главный герой романа; в сериале его зовут Сон Гоку), кабан Чжу Бацзе (в сериале — Чо Хаккай) и полубес Шасэн (Ша Годжо).

Предыдущие воплощения главных героев — Кенрен, Конзен, Гоку и Тенпо.

Спустя пять столетий бывшие божества получают второй шанс. Теперь они перерождены на земле и волей судьбы снова вместе. По заданию богов они едут по пустыням, лесам и скалам на далекий Запад, чтобы остановить воскрешение демона Гю-ма-о. По ходу сериала компания останавливается в деревнях, чтобы подкрепиться и провести ночь, попутно уничтожая местных демонов и впутываясь в различные истории.

Никто из героев не помнит своего прошлого, однако вместе они пытаются наверстать упущенное и узнать друг друга как можно ближе. Постепенно путешествие набирает обороты, но оно еще далеко от своего завершения. Постоянные задержки, частые споры и потеря времени — в итоге поездка растягивается на неопределенный срок.

Люди и демоны

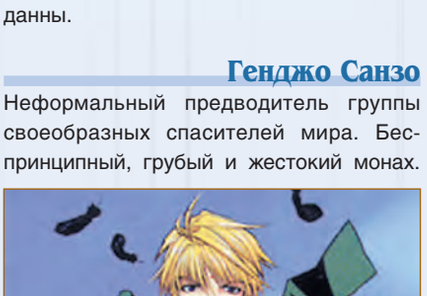


Охотник за сутрами Хомура.

Каждый герой сериала — это целый мир чувств и воспоминаний, скрытый в одной личности. И положительные персонажи в лице Санзо, Гоку, Годжо и Хаккая не безгрешны, и их противники под предводительством Коугайджи или Хомуры — вовсе не абсолютное зло, у них свои цели, которые лично для них вполне оправданны.

Генджо Санзо

Неформальный предводитель группы своеобразных спасителей мира. Беспринципный, грубый и жестокий монах.



Генджо Санзо — «блондинистая секс-бомба» сериала.

«Саюки» и их продолжения

- Gensomaden Saiyuki: Kibou no Zaika (OVA), 2 эпизода, 1999
- Gensomaden Saiyuki (TV), 50 эпизодов, 2000
- Gensomaden Saiyuki: Requiem (movie), 2001
- Saiyuki Reload (TV), 25 эпизодов, 2003
- Saiyuki Reload Gunlock (TV), 26 эпизодов, 2004

Saiyuki Gunlock: старые герои в новых одеяниях.

Он пьет, курит и убивает демонов пистолетом. Санзо согласился на это путешествие ради того, чтобы найти сутру своего предшественника Комью Санзо Хоши, который погиб от рук демонов на глазах у Санзо. Хотя Санзо эгоистичен, упрям и напрочь лишен чувства юмора, он всегда спокоен в своих суждениях и без труда находит выход из сложной ситуации.

Сон Гоку

Говорящая обезьяна Сон Гоку.

Легендарный Царь Обезьян. Храбрый и неунывающий Гоку везде ищет приключений на свою голову и всегда их находит. За свои ужасные деяния, связанные с заговором на небесах, Гоку был заточен в гору, откуда 500 лет спустя его освободил Санзо. Ничего не помнящий о своем прошлом Гоку решил последовать за своим спасителем и повсюду его оберегать. На голове Гоку носит обруч, который позволяет ему оставаться в человеческом облике и контролировать звериные инстинкты. Хотя ростом невелик, ест за целую армию. Вечно голодный Гоку остро реагирует на насмешки со стороны друзей, которые постоянно называют его «говорящей обезьяной», усмиряют веером и обещают пристрелить. Оружие Гоку — посох для ближнего боя.

Ша Годжо

Ша Годжо. Он пьет, курит и буянит.

Ша Годжо — получеловек-полудемон, создание совершенно легкомысленное и вульгарное. Постоянно перебранивается с Санзо, дразнит Гоку и дружит с Хаккаем. Несмотря на то, что Годжо лишь отчасти демон и ему не надо носить ограничитель, красные «тараканьи» волосы и глаза выдают в нем полукровку. Годжо не проживет и дня без пачки сигарет, азартных игр и мыслей о девушках. У него было тяжелое детство, и многие чувства он держит при себе, зато временами его энтузиазм не знает границ. Его оружие — палка с лезвиями на конце.

Чо Хаккай

Чо Хаккай и дракон-автотранспорт Хаккурю.

Самый спокойный и рассудительный из четверки путешественников, Чо Хаккай скрывает демоническую натуру за своей улыбкой. В компании он играет роль няньки, постоянно успокаивая друзей и заботясь о них. В прошлом Хаккай был человеком, потерял свою возлюбленную, убил тысячу демонов и сам стал одним из них. Хаккай никогда не проигрывает в азартные игры и не хмелеет от горячительных напитков. Его ручной дракончик Хаккурю превращается в джип, на котором и путешествуют герои. Отличное владение магией позволяет Хаккаю атаковать энергетическими шарами и создавать барьеры.

Команда Коугайджи

Главные противники Санзо и его друзей, а фактически — их «темные» двойники. Помимо Коугайджи, в команду входят его сводная сестра Лирин, подруга Яоне и брат Годжо — Докугакуйджи. *Коугайджи* — сын Гю-ма-о и Разетсы — желает освободить свою мать от древнего проклятия, отчего и выполняет все приказы Гукумень. Он отличный демон-маг и часто мерится силами с Гоку. *Лирин*, его маленькая пышногрудая полусестра, не отличается сообразительностью и очень напоминает женскую копию Гоку — повадками и чревоугодием. Лирин нужна матери Гукумень для возрождения Гю-ма-о, который приходится Лирин отцом. *Яоне* — блистательный

Яоне, Коугайджи, Докугакуйджи и Лирин.

лекарь и химик — стала спутником Коугайджи после того, как он спас ее от Стоглазого короля демонов. Очень добра и отличается немалым бюстом. *Докугакуйджи* — старший брат Годжо, в прошлом — Ша Джиен. Убив родную мать, которая пыталась наложить руки на Годжо, он ушел из дома и вступил в ряды Коугайджи.

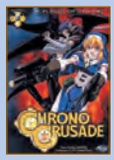
Хомура сотоварищи

Внезапную охоту за сутрами начинает Хомура, которого сопровождают два бога — Зенон и Шиен. *Хомура* — еретик, который за свое происхождение поплатился заточением в небесных чертогах. После освобождения он занял место принца Натаку, став богом войны, и решил отомстить. История его союзника *Зенона* покрыта тайной. В прошлом его жена и сын были убиты демоном. И хотя Зенон уже расправился с убийцей, его

Зенон, Хомура и Шиен.

Похожие аниме

Chrno Crusade
Альтернативная история, мистика, приключения



- Студия Gonzo, 2004 год.
- Обзор — в «МФ» №24, август 2005.

по-прежнему угнетает мысль о случившемся. Его пулемет, как и пистолет Санзо, способен изгонять злых духов. *Шиен* был участником событий пятисотлетней давности и до сих пор винит себя в произошедшем. Вместе с Хомурой он старается забыть прошлое и жить настоящим. Шиен использует два острых энергетических хлыста.

Приключения продолжаются

Изначально у сериала был скромный бюджет и узкая целевая аудитория, поэтому графика вполне соответствовала потраченным на нее деньгам. Никто не ожидал, что «Саюки» соберут столько поклонников и будут настолько популярны. Но создатели сериала не ударили в грязь лицом — нехватку финансов они компенсировали удачными ракурсами, красивыми сражениями и оригинальным дизайном персонажей, взятым из манги Минекуры. Внешность и голос каждого персонажа точно передавали его внутренний характер, мотивы и настроение.

Особо стоит отметить музыкальное сопровождение, благодаря которому пропустить заставки и концовки не очень-то легко. А уж озвучка персонажей заслуживает отдельной благодарности.

«Саюки» следуют многим канонам длинных сериалов — это путешествие без конца и края, и чем больше серий просмотрено, тем меньше веришь в его завершение. Да и тема далеко не нова — извечное противостояние добра и зла было и будет основным мотивом в жанре фэнтези. Но не настолько все однообразно, как может показать на первый взгляд. Сериал выигрывает стилистикой, персонажами и неплохим юмором. Да и приукрашенные блестящей музыкой сражения не дают зрителю впасть в тоску.

Можно смело констатировать, что переложение древнекитайской легенды на современность прошло удачно и без потерь. Уже после первого просмотра «Путешествие на Запад» оставляет неизгладимое впечатление, а отдельные моменты хочется пересматривать вновь и вновь. Поклонники фэнтези, приключений и бесконечных путешествий просто обязаны не пропустить этот сериал. Тем более, что он далек от завершения, и компанию Санзо ждет еще масса приключений. Ведь путь уже предрешен — Запад не ждет.

RAGNAROK

РАГНАРОК ОНЛАЙН™

http://www.raggame.ru

Мадос GRAVITY

Copyright © 2005-2006 ЗАО «Мадос». Все права защищены.
Copyright © 2002-2006 Gravity Corp. & Lee Myoungjin.

Рагнарок Онлайн

С момента выхода февральского МФ прошло не так много времени, а в мире «Рагнарок Онлайн» уже произошло несколько важных событий. Появились новые города – Амацу и Кунлун. Открытие нового города непременно сопровождает лирическая история, которая позволяет игрокам глубже вжиться в роль искателя приключений и провоцирует на дальнейшие подвиги.

Так, город Амацу славен темницей под местным замком, чтобы выжить в этом подземном лабиринте, надо знать следующее: многое из того, что видно глазу, вовсе не то, чем кажется. А глубоко-глубоко подземлей находится древняя святыня, при взгляде на которую кровь стынет в жилах. Тысячи лет она остается запечатанной, и тысячи лет нога человека не ступала туда.

Жители Кунлуна сами себе немыслимо навредили. Согласно их религиозным убеждениям отшельники приобретают невероятное могущество. Но среди отшельников попадаются и люди с нечистыми помыслами, которые встали на путь зла, и причиняют немало бедствий. Со всем этим игрокам еще предстоит разобраться.

Подробно ознакомиться с историями вы можете на официальном сайте игры (см. врезку).

Ну а сейчас я бы хотела рассказать поподробнее про некоторые аспекты игры, не затронутые в предыдущей статье.

Война гильдий

Это то, что объединяет игроков на просторах королевства Рун Мидгарда. Для создания гильдии всего-то и надо что желание да редкий предмет империум. Процедура создания проста до безобразия. Пожалуй, самое трудоемкое для новопосвященного гильдмастера – это создание уникальной эмблемы гильдии.

Гильдия для игрока – это почти что семья. Именно тут находятся верные друзья, которые всегда придут на помощь. Стоит вступить в гильдию – и игра обретает новый смысл, потому что отныне у игрока появляется возможность участвовать в войне гильдий, или, иначе говоря, войне за империум.

На некоторых локациях расположены замки. По средам и воскресеньям самые сильные гильдии могут попробовать отвоевать себе место под солнцем. Чтобы захватить ничейный или чужой замок, игроки должны прорубить себе дорогу сквозь защитников и разбить местный аналог кощеевой смерти – камень Империум.

В захвате пригодятся персонажи всех профессий. Рыцари и крестоносцы идут первыми, принимая на себя самые сильные удары. Не зря их прозвище в игре – «танки». Сразу за ними следуют священники, которые лечат и накладывают вспомогательные заклинания. Разбойники и охотники поливают врагов градом стрел, а барды и танцовщицы поднимают мораль бойцов.

Все! Замок захвачен. Теперь он принадлежит гильдии до следующей битвы. Скинувшись, члены гильдии могут вложить в замок денег, что окупится сторицей: в подвалах замка появятся редкие сокровища; охранять замок придут свирепые монстры-защитники, а также сюда приедет Кафра (сотрудница местной транспортной и складской сети).

Питомцы

Рагнарок не был бы Рагнароком, если бы не питомцы. Целых 25 вариантов – от милых и пушистых зверюшек вроде Лунатиков и цыплят Пикки до сексуальной Изис, или скажем, маленькой дохлой Мунак. Приручение – процесс непростой. Помимо дорогущих приманок понадобятся терпение и время. Зато владелец питомца получает в свое полное распоряжение эдакого тамагочи, которого надо кормить и всячески о нем заботится. Тогда благодарный питомец начнет болтать разные милые глупости. Если же любимцем пренебрегать, он обидится и может даже убежать. В любой момент питомца можно убрать в яйцо, и впоследствии за немалую сумму продать.

Для каждого питомца есть забавные аксессуары, которые позволят отличить своего любимца от враждебных монстров. Найти прибамбасы весьма нелегко, а продают их задорого, зато подобные вещички составляют особую гордость владельцев.

RagnaParty

Друзей и врагов следует знать в лицо! Поэтому такое количество игроков регулярно собирается на RagnaParty – тематическую вечеринку в стиле аниме. Пока ди-джеи крутят зажигательную музыку, а ведущие проводят конкурсы и объявляют выступления звезд j-rock'a, гости занимаются главным: знакомятся в реале и общаются. Ведь на RagnaParty приезжают игроки из многих городов, этого дня ждут, его предвкушают, к нему шьют костюмы и готовят сценки. В праздничной атмосфере вечеринки самые заклятые враги из противоборствующих гильдий братаются и становятся друзьями.

Официальный сайт игры находится по адресу http://www.raggame.ru/. Здесь можно бесплатно скачать клиент игры и зарегистрироваться. На сайте находится обширная база знаний, в которой можно разузнать, какие существуют предметы, карты, монстры и города. Здесь же регулярно обновляется рейтинг игроков и гильдий. На фанатском форуме http://www.raginfo.ru/ новичок может получить развернутые ответы по поводу развития персонажа, профессий и квестов. Дружелюбное сообщество к ньюбам относится снисходительно и за незнание основ игры не высмеивает

на правах рекламы

Александр Чекулаев, Ксения Аташева

НОВИНКИ ВИДЕО

Короткие рецензии на самые свежие видеофильмы, официально выпущенные в России на DVD и VHS. Для DVD-релизов оценивается также качество бонусных материалов.

МИФ
SHEN HUA

DVD, КНР/Гонконг, 2005 • Дистрибьютор: *«Парадиз»* **• Режиссер:** *Стэнли Тонг* **• В ролях:** *Джеки Чан, Малика Шерават, Тони Люн Ка Фай, Хи-сун Ким*

Романтический фэнтези-экшен. В своих снах археолог Джек видит себя генералом эпохи Цинь, влюбленным в наложницу императора. И, судя по всему, эти грезы вещие. Пытаясь разрешить загадку левитирующего гроба в одном из храмов Индии, герой обнаруживает: между секретом антигравитации и его видениями имеется некая мистическая связь. Поняв ее суть, он раскроет великую тайну древних... Китайский клон «Индианы Джонса». Все меньше Джеки Чана, все больше спецэффектов. Изображение: 2,35:1. Звук: DD5.1, DTS (синхронизированный). Бонусы: фильмографии, анонсы.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 6 / ДИСК 7

Вылитый Александр Македонский. Просто потерял один плюмаж и прищурился.

ЦЫПЛЕНОК ЦЫПА
CHICKEN LITTLE

DVD, США, 2005 • Дистрибьютор: *«Видеосервис»* **• Режиссер:** *Марк Диндал*

Анимационная 3D-фантазия. Цыпленку Цыпе упал на голову какой-то чудной артефакт, принятый им за кусок небес. Но все сочли героя вралем и подняли на смех. Так что Цыпе придется попотеть, чтоб ему поверили, но вскоре выяснится: та странная штука — деталь НЛО, и предвещает вторжение инопланетян!.. За вычетом убойных доз бейсбола и нравоучений — забавный НФ-парафраз старой сказки «Небо падает». Изображение: 1,78:1. Звук: DD5.1 (дублированный). Бонусы: удаленные сцены, 5 роликов о съемках, мини-игра и подборка музыкальных клипов.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 7 / ДИСК 8

Бройлеры в черном — ваша единственная защита от инопланетной угрозы!

ЗАТУРА: КОСМИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ZATHURA: A SPACE ADVENTURE

DVD, США, 2005 • Дистрибьютор: *«Видеосервис»* **• Режиссер:** *Джон Фавро* **• В ролях:** *Джош Хатчерсон, Иона Бобо, Дакс Шепард, Кристен Стюарт, Тим Роббинс*

Подростковая фантастика. Откопав древнюю настольную игру на тему космоса, братья Дэнни и Уолтер и не подозревали, что в этой забаве таится магия. Пер-

В космосе «Затуры» не только слышны звуки — в нем можно даже дышать!

Также на видео и DVD

- **«Кинг Конг»** (King Kong), монстр-муви. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- **«Азирис Нуна»**, подростковая фантастика. **Дистрибьютор:** Vox .
- **«Добрыня Никитич и Змей Горыныч»**, анимационная фэнтези-комедия. **Дистрибьютор:** «Союз».
- **«Помощник Сатаны»** (Satan's Little Helper), мистика/ужасы. **Дистрибьютор:** «Пирамида».
- **«Гарри Поттер и Кубок Огня»** (Harry Potter and the Goblet of Fire), подростковое фэнтези. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- **«Кровавый кулак, год 2050»** (Bloodfist 2050), футуристический боевик. **Дистрибьютор:** «Лизард».
- **«Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф»** (The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe), эпическое фэнтези. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- **«5 детей и волшебство»** (Five Children and It), детское фэнтези. **Дистрибьютор:** «ЦП Диджитал».
- **«Звездный охотник»** (Star Hunter), фантастический хоррор-боевик. **Дистрибьютор:** Twister.
- **«Труп невесты» Тима Бертона»** (Tim Burton's Corpse Bride), анимационная готическая фантазия. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».

вый же сделанный героями ход переносит их дом в межзвездное пространство. И вот в гостиной бушует метеоритный дождь, по коридорам бродит чокнутый робот, а мимо окон носятся боевые крейсера злобных инопланетян. Вернуться же на Землю можно, лишь пройдя игру до конца... «Джуманджи: Перезагрузка». Только вместо джунглей — галактические просторы. Изображение: 1,85:1. Звук: DD5.1 (дублированный). Бонусы: нет.

ОЦЕНКА: 6 ФИЛЬМ, 6 ДИСК

МЕЖДУ НЕБОМ И ЗЕМЛЕЙ
JUST LIKE HEAVEN

DVD, США, 2005 • Дистрибьютор: *«Юниверсал»* • **Режиссер:** *Марк Уотерс* • **В ролях:** *Риз Уизерспун, Марк Раффало, Донал Лог, Джон Хедер*

Романтическая фантазия. Сняв себе очень милую квартирку, Дэвид вскоре узнает, что в ней обитает призрак девушки по имени Элизабет. Сперва героя нервирует такое соседство, и он постоянно нанимает всяких экзорцистов для изгнания духа. Но вскоре Дэвид влюбляется в славное привидение и решает непременно узнать, почему Элизабет зависла между жизнью и смертью... Недурная экранизация книги Марка Леви. Изображение: 1,85:1. Звук: DD5.1 (дублированный). Бонусы: ляпы, комментарии, удаленные сцены, рассказы о съемках и актерах, анонсы.

ОЦЕНКА: 7 ФИЛЬМ, 8 ДИСК

Кино примерно про то же, что и «Призрак». Но с хэппи-эндом.

НЕСУЩАЯ СМЕРТЬ
TAMARA

DVD, США, 2005 • Дистрибьютор: *MC Entertainment* • **Режиссер:** *Джереми Харт* • **В ролях:** *Джина Дьюэн, Мэттью Марсден, Кэти Стюарт*

Мистика/ужасы. Тихую старшеклассницу Тамару постоянно третируют бессердечные однокашники. Узнав, что девушка тайно влюблена в учителя, они решают поглумиться над ее чувствами — и ненароком убивают. На беду для юных козлят, героиня баловалась черной магией. И восстает из

Любимое стихотворение Безносой с косой: «Мы с Тамарой ходим парой...».

мертвых, горя жаждой адского воздаяния... «Месть из гроба — 100». Тем, кто пропустил 99 серий, может и понравиться. Изображение: 1,85:1. Звук: DD5.1 (синхронизированный). Бонусы: трейлеры, анонсы, пресс-релиз, арт-галерея.

ОЦЕНКА: 5 ФИЛЬМ, 6 ДИСК

ПРАВДИВАЯ ИСТОРИЯ КРАСНОЙ ШАПКИ
HOODWINKED!

DVD, США, 2005 • Дистрибьютор: *«ЦП Диджитал»* • **Режиссер:** *Кори Эдвардс*

Анимационная 3D-фантазия. Полиция Сказочного Леса поднята по тревоге: поступил сигнал о взломе, покушении на съедение и незаконном владении топором. Чтобы разобраться в этом запутанном деле, детектив Жаб Кувыркун начинает допрос всех причастных лиц — Бабушки, Волка,

Вот что было бы, напиши сценарий «Обычных подозреваемых» Шарль Перро.

Mobi ИЮНЬ 2006 №6

читайте в номере:

GPS-ПРИЕМНИКИ ДЛЯ АВТОМОБИЛЕЙ
СИСТЕМЫ ПОЗИЦИОНИРОВАНИЯ В ГОРОДСКИХ УСЛОВИЯХ
КАК ПРАВИЛЬНО ПОДОБРАТЬ НОУТБУК
ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ, ЧТОБЫ КУПИТЬ МОБИЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПЛЕЕРЫ
ВИДЕО И АУДИО В ОДНОМ ФЛАКОНЕ
КАТАЛОГ
МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, КПК И НОУТБУКОВ

тема номера:

а также:

ЭКСПЕРТИЗА
:: MOTOROLA RAZR V3I
:: TOSHIBA SATELLITE M70
:: NOKIA N71
:: PANTECH PG-8000
:: BENQ-SIEMENS S68
:: SONY ERICSSON K510I
:: NOKIA N91
:: QTEK S200
:: VOXTEL BD60

ПРАКТИКА НОМЕРА
:: МАКРОСЪЕМКА
:: JAVA RSS
:: JAVA ICQ
:: WIFI СЕТЬ
:: КПК КАК ПУЛЬТ ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ

ИГРЫ ДЛЯ ТЕЛЕФОНОВ
:: AIR WARRIOR
:: ATLANTIC BATTLE
:: HOCKEY POWER LEAGUE
:: MARC ECKO'S GETTING UP
:: REAL FOOTBALL 2006
:: БУМЕР 2

СОТНИ ПРОГРАММ НА MOBI-ДИСКЕ

журнал о том мобильном, который у тебя уже есть

Красной Шапки и Дровосека. Показания героев шокируют: у каждого из них есть, что скрывать!.. Постмодернистская пародия в духе «Шрека». Забавно, хотя с точки зрения 3D-технологий — вчерашний день. Изображение: 1,85:1. Звук: DD5.1, DTS (дублированный). Бонусы: анонсы, фильмографии.

ОЦЕНКА МР: 7 ФИЛЬМ, 7 ДИСК

ЗНАКИ ЛЮБВИ. СКАЗКА ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

DVD, Россия, 2006 • Дистрибьютор: *«ИДДК»* **• Режиссер:** *Владимир Мирзоев* **• В ролях:** *Максим Суханов, Алексей Макаров, Анна Чурина, Наталья Швец*

Романтическая фантазия. Не стоило жене и любовнице бизнесмена Алексея втягивать в битву за своего мужчину колдунов-соперников. Из-за конфликта приворотных заклинаний товарищ теряет интерес к обеим дамам. Клиентки рвут и мечут, и маги зовут на подмогу дух Казановы. Одна беда: кризисный лав-менеджер с того света вселяется в бандита Яшу Слона — мордоворота с дефектом речи... Затянутая, расфокусированная мистическая мелодрама. Актерский гений Суханова вязнет в рыхлом сценарии и ленивой режиссуре. Изображение: 1,33:1. Звук: DD5.1. Бонусы: сервисы для сотовых.

ОЦЕНКА МР: 5 ФИЛЬМ, 6 ДИСК

Знаки любви проступили бы отчетливей, будь кино наполовину короче.

АРМИТАЖ: ПОЛИМАТРИЦА
ARMITAGE III POLYMATRIX

DVD, Япония, 1997 • Дистрибьютор: *MC Entertainment* **• Режиссер:** *Хироюки Оши*

Фантастический аниме-боевик. 2046 год. Чикагский полицейский Росс Силибус, потерявший напарницу в бою с киборгом, переводится на Марс. Без дела на новом месте он не остается — едва оказавшись в аэропорту, парень оказывается втянут в дело об убийствах киборгов «третьей серии», сделанных настолько искусно, что их невозможно отличить от людей. Россу и его новой

Бойтесь, обидчики киборгов! Армитаж уже тут!

напарнице, Наоми Армитаж, предстоит раскрыть секреты «третьей серии» и разоблачить межпланетный заговор... Классическое киберпанковское аниме середины девяностых, жестокое, стильное и не лишенное социального и философского подтекста. Из бонусов на диске — оригинальный ролик, видеоролик и галерея эскизов.

ОЦЕНКА МР: 8 ФИЛЬМ, 7 ДИСК

АРМИТАЖ: ДВОЙНАЯ МАТРИЦА
ARMITAGE III: DUAL MATRIX

DVD, Япония, 2002 • Дистрибьютор: *MC Entertainment* **• Режиссер:** *Кацухито Акияма*

Фантастический аниме-боевик. Продолжение фильма «Армитаж: Полиматрица». Через несколько лет после судьбоносной встречи Наоми Армитаж и Росс Силибус мирно живут на Марсе со

Непобедимая Армитаж отправляется наводить порядок на Земле.

своей маленькой дочкой. Но их спокойной жизни приходит конец, когда на Земле под предлогом подавления восстания роботов уничтожают целую фабрику по производству новых киборгов «третьей серии». Наоми и Росс оказываются втянуты в сложные интриги правительств и корпораций и сталкиваются с новым противником — копиями самой Армитаж, лишенными разума, но наделенными огромными боевыми возможностями... По части сюжета и атмосферы вторая часть «Армитажа», к сожалению, намного слабее первой. Из бонусов на диске — оригинальный ролик, видеоролик и галереи персонажей, техники и эскизов.

ОЦЕНКА МР: 6 ФИЛЬМ, 8 ДИСК

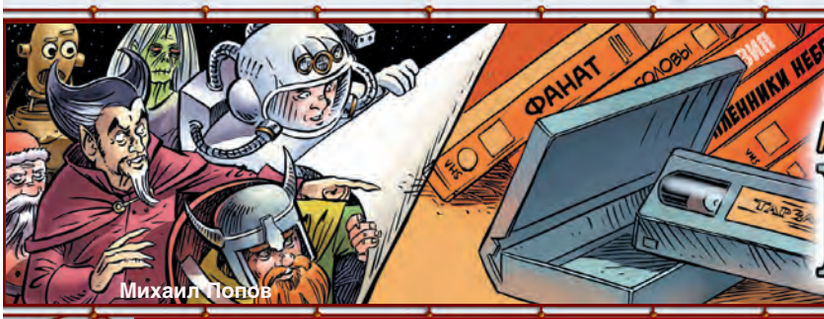
АГЕНТ ПАРАНОЙИ
PARANOIA AGENT

DVD, Япония, 2004 • Дистрибьютор: *MC Entertainment* **• Режиссер:** *Сатоси Кон*

Мальчик с битой решит твои проблемы одним ударом.

Психоделический мистический детектив. В Токио совершена серия таинственных нападений. Странный школьник разъезжает по городу на золотых роликовых коньках и избивает прохожих бейсбольной битой. Но результатом встречи с ним становятся не только переломы и ссадины — он словно забирает с собой проблемы своих жертв, приводит в порядок их разум и чувства. Кто же он такой, это парень с битой? Обычный хулиган или новая городская легенда? В этом и предстоит разобраться двоим детективам, расследующим дело о нападениях в японской столице... Мрачноватая «взрослая» графика, приглушенные тона, вкрадчивые мелодии идеально подходят этому сериалу, поднимающему сложные социальные и психологические проблемы. На диске имеются видеоролик, вступление и окончание без титров.

ОЦЕНКА МР: 8 ФИЛЬМ, 7 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.

ЖЕСТОКИЕ ЛЮДИ
MAN ABOUT TOWN

Это важно! В главной роли — Бен Аффлек.

Прокатчик «ЛИЗАРД»

Джек Джиаморо (Бен Аффлек) — типичный светский лев. Преуспевающий голливудский агент, живущий в стиле «Акуна матата». Но в один прекрасный день его маленький персональный рай оказывается под угрозой. Персонаж Бена узнает, что ему изменяет жена, а вдобавок ко всему какой-то пронырливый папарацци украл его личный дневник и теперь хочет разрушить безупречную репутацию нашего героя. Помимо Аффлека, в фильме снялись Ребекка Ромин-Стамос и китайская «звездочка» Линг Бэй.

Прогноз: драматическая комедия или комическая драма. Что, в общем-то, одно и то же.

Премьера: 1 июня 2006.

НЕ ВИЖУ ЗЛА
SEE NO EVIL

Это важно! Возрастной рейтинг — R.

Прокатчик «ВЕСТ»

Группа правонарушителей была приговорена судом к обязательным социальным работам и получила распределение в старый отель Блэквел. Теперь они отдают свой долг обществу, бесплатно убираясь в помещениях этой гостиницы. Никто из них не знает, что среди окружающей их разрухи притаился злобный психопат Джейкоб Гуднайт, который запирает все двери и начинает игру в «кошки-мышки». Вся надежда — на полицейского, охраняющего горе-уборщиков. Причем у него с маньяком есть свои счеты...

Прогноз: непритязательный клон «Пилы». На порядок проще сюжет и в три раза больше насилия.

Премьера: 22 июня 2006.

ДЕКАМЕРОН
GUILTY PLEASURES

Это важно! В главной роли — Хайден Кристенсен.

Прокатчик «ПАРАДИЗ»

Экранизация серии новелл «Декамерон» (1350) Джованни Бокаччо. Италия вымирает от Черной Чумы. Группа молодых флорентийцев срочным порядком эвакуируется в сельскую местность, чтобы спастись от эпидемии, свирепствующей в городах. Желая скоротать время среди провинциальной глуши, они начинают рассказывать друг другу эротическо-приключенческие байки. Возрастной рейтинг фильма еще не известен, однако чересчур откровенных сцен мы, скорее всего, не увидим.

Прогноз: обычная романтическая комедия с Энакином Скайуокером в главной роли.

Премьера: 15 июня 2006.

ХАОС
CHAOS

Это важно! На роли второго плана — Уэсли Снайпс.

Прокатчик «КОМПАНИЯ ПИРАМИДА»

Герой Снайпса вместе с подельниками захватывает заложников в банке. Он требует прислать ему для переговоров инспектора Квентина Коннерса (Джейсон Стэтхем), недавно отстраненного от службы. Копу возвращают значок, дают в напарники молодого детектива и отправляют в банк. Дальше начинается карусель — взрыв, преступники с заложниками сбежали, а из банковской электронной сети исчез миллиард долларов. Вдобавок выясняется, что Коннерс был с бандитами заодно.

Прогноз: бодрый детективный боевичок. Возможно, с элементами комедии.

Премьера: 22 июня 2006.

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

Рубрика «Видеодром» рассказывает о самых достойных представителях фантастического кинопроката. Наши постоянные читатели знают, на что можно сходить в кино и какую видеокассету подарить другу. А если читатель пропустит несколько номеров «МФ»? Тогда хорошие фильмы пройдут мимо него. Эта страничка сможет помочь вам найти хороший фильм для просмотра. Часть картин в ней выбрана посетителями сайта «МФ» ***(www.mirf.ru)***, а часть — редакцией.

Выбор читателей. Май 2006

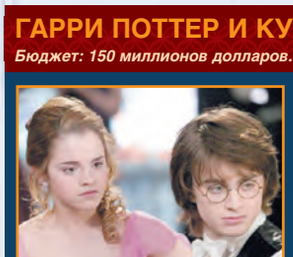
В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие 687 человек. Всего было отдано **1955 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три фильма).

1.	**Гарри Поттер и кубок огня**	**15,2%**
2.	Дневной дозор	13,6%
3.	Кинг Конг	11,4%
4.	Миссия «Серенити»	8,3%
5.	Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф	7,5%

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

ГАРРИ ПОТТЕР И КУБОК ОГНЯ

Бюджет: 150 миллионов долларов. Кассовые сборы: 892 миллиона долларов.



Одна из самых громких премьер 2005 года. Да, сюжет сделан не совсем по книге. Да, атмосфера тоже немного другая и прежних персонажей поубавилось. Но в остальном история о проведении Турнира Трех волшебников и возрождении Вольдеморта вышла сочной, яркой и зрелищной.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №2(30) за 2006 год.

ДНЕВНОЙ ДОЗОР

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

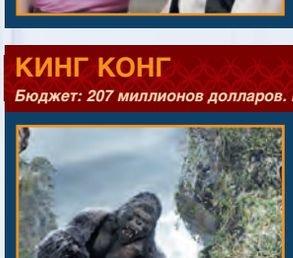
Самый успешный фантастический фильм российского проката. Первый фильм года. Вторая, но явно не последняя экранизация «дозорного» цикла Сергея Лукьяненко о борьбе сил добра и зла на улицах Москвы. Красная «Мазда» ездит по гостинице «Космос», а Егор громит дома при помощи детской игрушки.

Оценка МФ: 9

Рецензия — в №3(31) за 2006 год.

КИНГ КОНГ

Бюджет: 207 миллионов долларов. Кассовые сборы: 547 миллионов долларов.



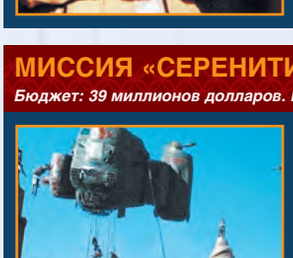
Май нейм из Конг. Кинг Конг. Я живу на Острове Черепов. Мне очень нравятся блондинки, и этим воспользовался человек с нехорошей фамилией Дрисколл. Он заманил меня в ловушку и притащил в Нью-Йорк. В итоге я свалился с небоскреба и трагично умер. А Питер Джексон заработал на мне кучу денег. Вот такая история.

Оценка МФ: 10

Рецензия — в №2(30) за 2006 год.

МИССИЯ «СЕРЕНИТИ»

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



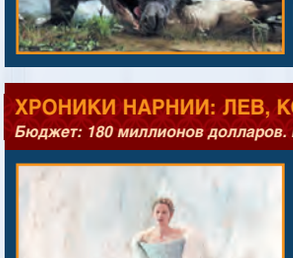
Даже самому далекому от фантастики зрителю ясно, что этот «космический вестерн», снятый за небольшие деньги, но от всей души, стал струей свежей крови, способной оживить закостеневший жанр. Постановочные драки, космические путешествия, зомби, погони, яркие персонажи — и все это «Серенити».

Оценка МФ: 9

Рецензия — в №12 (28) за 2005.

ХРОНИКИ НАРНИИ: ЛЕВ, КОЛДУНЬЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ

Бюджет: 180 миллионов долларов. Кассовые сборы: 733 миллиона долларов.



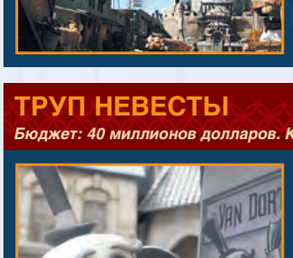
Экранизация «христианской сказки» Клайва Льюиса. Здесь царит волшебство — настоящее, живое, родом из далекого детства. Злая колдунья — та же самая «Снежная королева». Волшебный лев будто сошел со страниц «Волшебника из страны Оз». Отличный юмор, подкупающая искренность — одним словом, детский фильм для всех возрастов.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №2(30) за 2006 год.

ТРУП НЕВЕСТЫ

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



«Труп невесты» Тима Бертона» — название, подходящее для какого-нибудь автобиографического ужастика. На самом деле — кукольно-цифровой мюзикл, романтический и добрый. История свадьбы с летальным исходом, приключений в загробном мире и раскрытия одного старого преступления. Штучная работа от знаменитого режиссера.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №3(31) за 2006 год.

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ 3

Бюджет: 25 миллионов долларов. Кассовые сборы: 92 миллиона долларов.

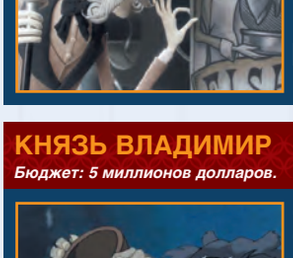
Третья часть знаменитой серии «пунктов назначений» не делает попыток развить оригинальную идею злого рока, однако предлагает нам кровавый фарш — осмысленный и беспощадный. Студенты чудом спаслись от смерти на американских гонках. По всем законам природы они должны быть мертвы, поэтому против них восстает сама судьба.

Оценка МФ: 5

Рецензия — в №4 (32) за 2006 год.

КНЯЗЬ ВЛАДИМИР

Бюджет: 5 миллионов долларов.



Древняя Русь. Шумные ярмарки, грандиозные битвы и самое настоящее колдовство. Российская анимация пополнилась завораживающе красивой былиной о князе Владимире Святославовиче. Борьба с половцами, становление христианства, укрепление русского государства — все это нарисовано и озвучено по первому классу.

Оценка МФ: 7

Рецензия — в №4 (32) за 2006.

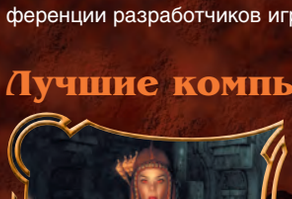
ИГРОВОЙ КЛУБ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ

Новости компьютерных игр: *КРИ 2006* 72

Heroes 5, **Disciples 3**, «**Трудно быть богом**», «**Пираты 21 века**», «**Завтра война**», «**Дневной дозор**», «**Ex Machina: Меридиан 113**» и многие другие игры в нашем специальном репортаже с Конференции разработчиков игр.

Лучшие компьютерные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 76



Долгожданный и великолепный **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, продолжение линейки стратегических игр «**Властелин Колец: Битва за Средиземье 2**», а на страничке классики — рассказ о **Half-Life,** игре, с которой началась эра «умных» шутеров.

Новости настольных игр: *ИЮНЬ* 80

В продажу поступило первое расширение карточной стратегии «**Диктатор. Контроль**», а по супергеройской ККИ **Vs System** проведен первый городской чемпионат. Кроме того, читайте о новинках популярнейших настольных линеек.

Лучшие настольные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 82

Justice League of America — расширение ККИ **DC Comics** — знакомит нас с самыми популярными супергероями этого издательства.

Warhammer: *БИБЛИОТЕКА ПОЛКОВОДЦА* 83

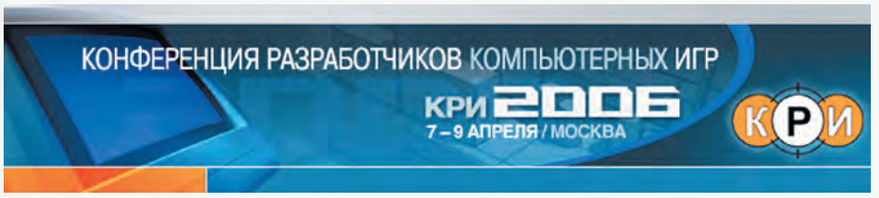
Книги-руководства — не менее значимая составляющая варгеймов, чем сами миниатюры. Сегодня мы расскажем о том, какая игровая литература выходит по фэнтезийному и фантастическому «Вархаммерам». Теперь — и на русском языке.

ДРУГИЕ ИГРЫ 86

Светлана Карачарова

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Конференция разработчиков игр, крупнейшее событие российского игростроя, прошла 7—9 апреля в «Космосе». В обширных холлах гостиницы разместились стенды компаний-разработчиков и издателей, в конференц-залах постоянно шли презентации игр и читались лекции по самым разным игровым темам. Разумеется, редакция «МФ» не могла пропустить такое мероприятие — так что традиционный блок игровых новостей сегодня превратится в рассказ о КРИ и всем самом интересном, что нам довелось там увидеть.



КРИ

Самым, пожалуй, уютным местом на КРИ стал «геройский уголок» (***Nival***, **Heroes 5**). Стенд украсили гигантской репродукцией замка, на фоне которого две симпатичные длинноухие феи играли на флейтах и проводили различные конкурсы. В этом антураже даже как-то терялись несколько компьютеров с демо-версией игры — впрочем, возле каждого из них постоянно стояла плотная толпа страждущих лично прикоснуться к мечте.

Но самые горячие взгляды пылкие поклонники игры бросали даже не на мониторы, а на висящий на стене стенда Меч — настоящее оружие настоящего героя. Меч должен был стать главным призом объявленной в рамках КРИ карточной игры, в которой мог участвовать любой желающий.

КРИ

Презентации «Героев 5» шли все три дня при полном аншлаге. Нам показали, как менялась игра, проходя все стадии разработки; на примере Дьявола объяснили, сколько раз пришлось перерисовывать персонажей, пока они не приняли свой текущий вид. Жюри присудило «Героям» премию за лучшее музыкальное оформление.

КРИ

Если о «Героях» рассказать что-то новое достаточно сложно (слишком пристально пресса следила за каждым шагом разработчика), то презентация **Disciples 3** для многих стала настоящим откровением. Разработку ведет российская студия ***.dat***, руководит проектом известный художник *Anry* — он и представлял игру на КРИ. Показанный ролик поразил воображение всех без исключения присутствующих (кстати, именно Disciples 3 получили награду за лучшую игровую графику).

Disciples 3

Игра сохранит свою традиционную направленность — очень глубокая и отлично проработанная сюжетная линия, великолепные герои (при их создании использовалась технология *motion capture*), из самых значительных изменений — в армию теперь можно будет взять до 8 персонажей, в битве разрешено передвижение, добавлено огромное количество вещей. Обещана также весьма оригинальная система захвата замка — теперь это будет не просто классическая битва в соответствующем антураже, а натуральное тактическое сражение. Можно будет, например, свершить набег, разрушить в городе оппонента башню магов, после чего отступить и подкопить силы для решающего боя. Издателем игры выступает ***«Акелла»***, дата релиза пока четко не обозначена.

КРИ

Кроме Disciples 3, «Акелла» показала на КРИ еще несколько весьма перспективных проектов. Нас заинтересовала, в первую очередь, ролевая игра «**Трудно быть богом**» по одноименному роману Стругацких (разработчик — студия ***«Брут»***). Играть нам предстоит за персонажа по имени Румата, но наш герой — уроженец Арканара, а вовсе не *тот самый* Румата. Действие игры разворачивается через полгода после окончания сюжетной линии романа. Арканар в разрухе, гражданская война в самом разгаре, в мутной воде междоусобиц каждая из противоборствующих фракций пытается поймать свою собственную золотую рыбку. В игре будут присутствовать все ключевые локации и персонажи, описанные в оригинальном романе, — например, *Пьяная берлога* и *Барон Пампа*.

Сюжет обещает провести нас по всему Арканару, при этом исключительная роль отводится лошадям: наш скакун не только будет топтать противника копытами и позволит значительно быстрее перемещаться по миру игры, но также сыграет определяющую роль для конкретизации социального статуса героя. Другими словами, если вам понадобится втереться в доверие какому-то благородному дону — извольте соответствующим образом одеться и обзавестись породистым жеребцом. Ближе к концу игры в нашем распоряжении окажутся не только мечи, луки и прочий фэнтезийный скарб, но и вполне футуристические земные девайсы; противники тоже будут достойные, например, легендарный *зверь Пэх*. Выход игры запланирован на 2007 год.

КРИ

Также на стенде «Акеллы» демонстрировался долгожданный онлайновый ролевой проект **Everquest 2**. Красивая графика, качественный перевод, интереснейший игровой процесс с массой возможностей (особенно поразил десяток с гаком страниц отображения разнообразных эмоций и невероятно продвинутая система крафта вещей), плюс техническая поддержка «русских» серверов — все свидетельствует о том, что игра будет весьма популярна. Жюри КРИ, по всей вероятности, считает так же — не случайно «Акелла» увезла с конференции награду «Лучшая компания-локализатор».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

RAGNAROK ONLINE

Затронув тему онлайна, упомянем проект **Ragnarok Online** (локализатор — компания **«Мадос»**). Недавно вселенная волшебного королевства Рун Мидгарда обрела два новых города, Амацу и Кунлун, с прилегающими к ним территориями и новыми подземельями. Город Амацу утопает в цветущих вишневых деревьях, среди которых стоят дома в японском стиле. Поблизости от города находится Замок у Озера. Ходят слухи, что где-то внутри него есть секретный вход в таинственную темницу. Кунлун знаменит красивыми видами, которые привлекают множество туристов. Местные жители исповедуют необычную религию: они верят, что некоторым отшельникам даруется невероятная сила, которая многократно превосходит пределы, доступные обычным людям. Среди прочих многопользовательских проектов игра выделяется милой анимеграфикой и дружным игровым сообществом.

КРИ

Вторая онлайновая игра, заслужившая нашего внимания — **Ragnesis** (разработчик — ***Intelligent Soft***). Этот фэнтезийный мир пережил две катастрофы, и теперь представляет собой множество островов, соединенных магическими порталами. Нам предлагается выбрать одну из четырех доступных рас, направление развития (воин или маг), и собственноручно сформировать уникальную внешность персонажа. Игра предложит множество способов развития нашего альтер-эго, более тысячи квестов и продуманную социальную модель (система кланов, политические интриги и религия — включая возможность создать собственный культ).

Ну и, конечно, мы не могли пройти мимо стенда компании ***Nikita***, представившей публике **«Сферу 2»** — продолжение первой российской онлайновой игры. На сей раз в игре будет две расы — люди и вампиры. На противостоянии этих рас и строится основная интрига. В нашем распоряжении — 14 школ магии, 5 гильдий, а также уникальная боевая система и интересная стратегическая составляющая, включающая возможность завоевывать новые территории и устанавливать контроль над ресурсами. Проект пока находится на начальной стадии разработки, но, судя по присуждению компании-разработчику специального приза от индустрии, на него возлагаются очень серьезные надежды.

КРИ

«Дневной дозор»! Всем выйти из сумрака!

Возле стенда «***Нового Диска***» мы попали в перекрестье прицелов пистолетов настоящей *Лары Крофт* из приключенческой игры **Tomb Raider: Legend**. Но известной авантюристке не удалось задержать нас надолго — слишком уж манила надпись «**Дневной дозор**», под которой уютно расположились три компьютера с демо-версией игры. Оккупировав один из них, мы на час превратились в ведьму Анну и на одном дыхании прошли все три предложенных уровня. Игра для нас началась в баре, мы взяли с собой двоих напарников и отправились в город.

При выходе из питейного заведения нам предложили воспользоваться неким «вероятностным анализатором» и попытаться задать степень сложности предстоящего похода. Выглядит этот анализатор следующим образом: на экране возникает комбинация из трех лучей, каждый из которых отвечает за один из параметров: выпадение вещей, сила противников и случайные события. Манипулируя этими лучами, можно скомбинировать желаемый уровень сложности миссии. Из прочих интересных особенностей игры за «темных» отметим появление «командных» заклинаний, которые требуют усилий всех членов партии, но обладают невероятной мощью, и возможность переодеть героиню в любой момент — причем переодевание дает не только эстетический эффект (водолазка: модность +2), но и влияет на основные параметры.

Также мы увидели воочию, как Анна превращается в Демонессу и рвет врагов когтями в натуральную кровавую лапшу. По задумке разработчика, Демонесса по силе будет сравнима разве что с «магом вне категорий».

КРИ

Прочувствовав всю прелесть нового «Дозора», мы перебрались за соседний компьютер, на котором крутилась заставка экшена «**Пираты XXI века**», и попали в самый настоящий Бермудский треугольник. Оказывается, таинственные Бермуды скрывают портал в параллельную реальность — и там не так-то просто выжить. Наш герой, летчик-испытатель Дэвид, в последний момент успевает катапультироваться из самолета, терпящего крушение в этом районе, и теперь только от него зависит, сможет ли он выбраться обратно. На КРИ мы могли убедиться, что игра уже сейчас может по-

«Пираты XXI века»

хвастать более чем достойной графикой, с удовольствием поплавали под водой, но ни на йоту не приблизились к разгадке главной тайны — что же такое Бермудский треугольник. Эту загадку нам предстоит решить ближе к концу текущего года, когда игра пройдет все стадии тестирования.

К сожалению, на конференцию не привезли еще одну очень ожидаемую игру — «Лабиринт отражений» (экшен по книге Сергея Лукьяненко). Как выяснилось в процессе допроса попавшего в наши руки представителя команды разработчиков, игра будет сделана по кинолицензии. Сейчас гейм-дизайнеры ждут, когда же к ним в руки попадут оригинальные концепт-арты, чтобы на их основе начать разработку игровых персонажей.

КРИ

Попасть на стенд ***1С*** было не так-то просто, но мы прорвались и туда. Главное, на что хотелось взглянуть — конечно же, революционный космосим «**Завтра война**». Сценарий для игры написан собственноручно авторским дуэтом *Александр Зорич*, и, разумеется, повествует о событиях в мире одноименной трилогии. Увиденная на КРИ версия игры уже содержала многие десятки самых разных космических тел — от планет земного типа до гигантов, плотная атмосфера которых запросто может раздавить флуггер игрока, и черных дыр, от которых и вовсе стоит держаться подальше. Садиться на планету, равно как и взлетать с нее, можно в любом понравившемся месте; модели кораблей выполнены очень красиво и качественно, и обладают несколькими видами брони и вооружений. Нам показали, как выглядит бой — начался он в космосе, затем корабли снизились почти до поверхности планеты и продолжили схватку буквально в ста метрах над землей. Вкупе с сильной и интересной сюжетной линией, проект смело можно назвать одной из лучших и самых ожидаемых «фантастических игроизаций» этого года.

ЗОРИЧИ НА КРИ

Обе «творческие половинки» Александра Зорича присутствовали на КРИ — а именно в павильоне нашего родного издательского дома «Техномир», общались с фанатами, раздавали автографы и дарили свои книги, выпущенные издательством «АСТ».

На стенде «***Буки***» нас порадовали известием, что не за горами выход ***«Ex Machina: Меридиан 113»*** — продолжения популярной action/RPG на тяжелых грузовиках. В игру добавили несколько новых моделей машин и дали игрокам возможность на свой вкус разнообразить внешний вид грузовика. Появилась система званий, которые будут влиять на отношение к игроку различных персонажей. Ну и наконец — игра теперь будет поддерживать 2 режима сетевой игры, deathmatch и team deathmatch. На специальных картах смогут сразиться до 16 игроков.

Игра Ex Machina получила приз КРИ 2006 за лучший игровой дизайн.

КРИ

Кроме этих вполне ожидаемых проектов, на КРИ мы впервые познакомились с несколькими абсолютно новыми, но очень интересными играми. Во-первых, «**КОЛЛАПС: Разрушенный мир**» (разработчик — ***CREOTEAM***). Игра представляет собой экшен от третьего лица, действие происходит в антураже, органично сочетающем реальность и фантастику. В нашем распоряжении — оружие на любой вкус и цвет, от холодного до огнестрельного; система управления очень удобна, комбо-удары выглядят впечатляюще. Плюс к этому — неплохая графика, сверхскоростные футуристические мотоциклы и возможность разрушить практически любой объект. О степени интересности проекта прекрасно свидетельствует победа игры в номинации «Лучшая игра без издателя».

Любопытной нам показалась также игра «**Хранители: Ключ жизни**». Первое, что заставило нас остановиться у стенда разработчика — графика в стиле аниме. По жанру игру можно назвать приключенческой сказкой. Троица героев отправляется в далекое путешествие по волшебному острову Идиллия, попутно решая множество загадок и попадая в любопытные и забавные ситуации. Интересно, что в игре фактически отсутствует боевая часть, а большинство задачек имеют несколько способов решения. По сути, это первая российская игра, выполненная в классическом стиле аниме и предлагающая очень оригинальный игровой процесс. Разработчики (компания ***Falcor Media***) планируют после выпуска «Хранителей» заняться книгой, сюжет которой будет основан на событиях игры.

КРИ

К совсем иному жанру относится проект **P.H.A.S.E.** — любопытная игра, по стилю более всего напоминающая интерактивный квест. Здесь основным нашим оружием становятся не мечи и всяческая магия (хотя это все в игре есть), а информация. Разработчики (***Sibilant Interactive***) попытались сконструировать реальную информационную систему, в которой циркулируют слухи, факты искажаются и теряются, а в задачи игрока входит анализ и манипулирование данными для достижения своих целей.

Ну и напоследок — о самом, на наш взгляд, нетривиальном проекте, ролевой игре **Instinct of Survival**. Играть нам предстоит за самого настоящего динозавра. Наши приключения в уникальном древнем мире начнутся с рождения, и шаг за шагом — охотясь, охраняя свою территорию, — наш протеже вырастет в огромного устрашающего зверя. Динозавры в игре будут воссозданы с учетом всех возможных палеонтологических сведений, так что игра, возможно, приобретет даже некоторый «обучающий» оттенок.

●●●

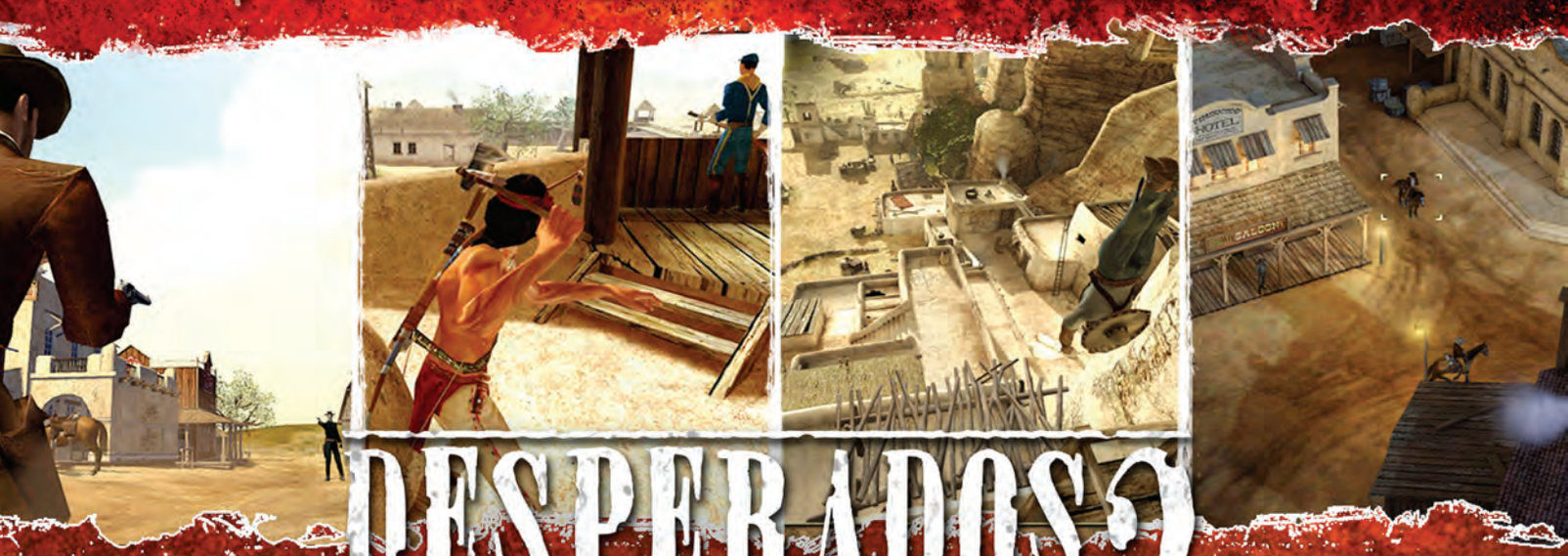
Подведем краткий итог — на КРИ мы увидели очень много интересных и многообещающих фантастических проектов. Часть из них выйдет очень скоро, часть пока находится на очень ранней стадии разработки. Но одно можно сказать с уверенностью: с каждым годом хороших российских игр становится все больше. С чем мы вас всех и поздравляем.

«Хранители: Ключ жизни»

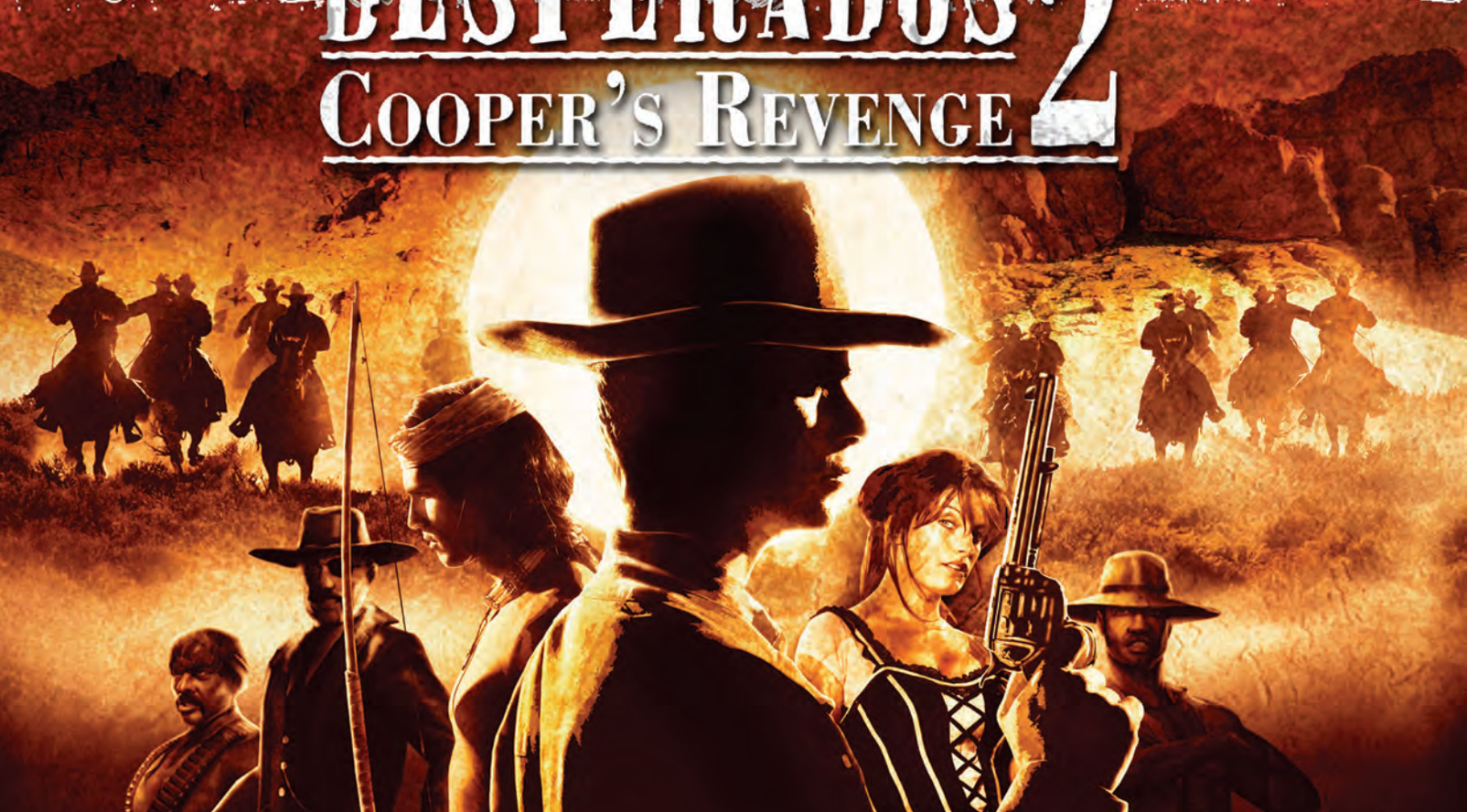
Акелла

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

ВЫ УВИДИТЕ ДИКИЙ ЗАПАД В СОВЕРШЕННО НОВОМ СВЕТЕ



DESPERADOS 2
COOPER'S REVENGE



12+ www.pegi.info

PC DVD ROM ONLY DVD COMPATIBLE

www.desperados2.com

www.atari.com

Spellbound

ATARI

ВАС ЖДЕТ ОДНО ИЗ САМЫХ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ. ЭТА ИГРА ОБЪЕДИНЯЕТ ТАКТИКУ И СТРАТЕГИЮ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РЕВОЛЮЦИОННЫМ 3D ВИДОМ, ПОЗВОЛЯЮЩИМ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ ОТ ОБЗОРА ТЕРРИТОРИИ СВЕРХУ К ВИДУ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА.

СОЮЗ

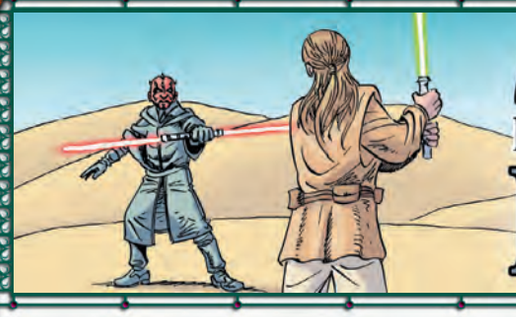
Розничная продажа в магазинах фирмы «СОЮЗ», «М Видео» и «ВидеоЛенд»

М.видео ВИДЕОЛЕНД

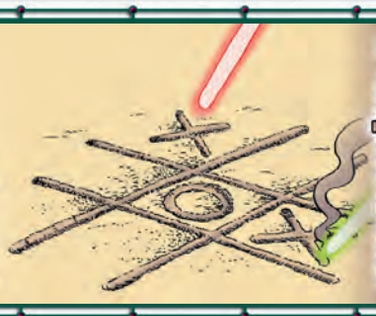
© 2006 Atari Europe SASU. Developed by Spellbound.
© 2006 "Akella" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

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 подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Акелла



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



Мы просыпаемся на рассвете, и смотрим на солнце, встающее над горизонтом, — в «реале» на улице давно за полночь, но глаза отказываются верить в реальность. На берегу реки, в полной боевой выкладке, с колчаном за спиной, мы просто стоим и смотрим на этот мир, такой живой, такой могучий — и такой беззащитный. Каждый день открываются порталы в адский Обливион, оттуда прут орды нечисти, обычные парни становятся на защиту и умирают, прикрывая своих, — им страшно, им больно, они ничего не понимают, но стоят до последнего. Они все верят. И самое страшное — они верят в тебя, а ты и сам до конца не понимаешь, что же ты делаешь в этом мире. Живешь? Играешь? Отдыхаешь? Ищешь приключений?

ЧЕТВЕРТЫЙ ДРЕВНИЙ СВИТОК

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Разработчик: *Bethesda Softworks* ● **Издатель в России:** *1С* ● **Системные требования:** *P4-2 GHz, 512 Mb DDR, видеокарта 128 Mb (***желательно:** *P4-3 GHz, 2 Gb DDR, видеокарта 256 Mb)* ● **Сайт игры:** *elderscrolls.com* ● **Жанр:** *Эпическое фэнтези* ● **Тип игры:** *Ролевая игра* ● **Продолжение:** *The Elder Scrolls 3: Morrowind (2002)* ● **Возрастное ограничение:** *T (для лиц старше 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● серия Gothic

В полне вероятно, что первые обзоры **TES4: Oblivion** вами уже давно зачитаны до дыр, и все нелестные фразы в его счет вы уже слышали. Что ж, тем лучше. Мне не надо будет повторяться, что эта игра безмерно требовательна к производительности компьютера, умудряется повиснуть в самый неожиданный момент, с трудом переваривает комбинацию Alt-Tab, обладает не самым приятным интерфейсом и вообще не совсем соответствует тому, что говорил о ней ее собственный PR-отдел. И что? Мы с вами посмотрим на нее совсем с другой стороны. Гораздо больше, чем «искусственный интеллект нового поколения», нас интересует один-единственный вопрос: можно ли жить в этом мире. И каково оно, там жить...

День первый

Непонятно за какие грехи, но обнаруживаем мы себя в тюрьме. Пять минут на попытки осознать, что к чему, и немного сориентироваться — и в камере вдруг объявляются нежданные гости, да не простые, а сам Его Императорское Величество Уриэль Сэптим в сопровождении нескольких стражников. Секретная дверь открыта, первые слова сказаны. Потихоньку, чуть ли не на цыпочках пробираемся вслед за императором и его свитой. Снимаем с трупа первого убитого врага какую-то ерундовую броню, берем в руки простенький меч, закидываем за спину лук, собираем десяток стрел. Тренировка в стрельбе: перед нами колодец, над которым висит ведро. Бзынь — первая стрела уходит в полет, еще раз бзынь — вслед за ней пускаем вторую, еще, и еще — ведро качается все сильнее, и через некоторое время застывает, накренившись под тяжестью вонзившихся стрел. Оценили физику? Забираем стрелы и идем дальше.

Шорох за спиной — разворот, удар, еще удар — мерзкий гоблин давно валяется в луже крови, но мы в остервенении продолжаем лупить мечом, слишком напуганные темнотой и неожиданным нападением. Тело дергается и сползает при каждом ударе — стоп, достаточно, лучше посмотреть, что с него можно снять интересного. Пара монет, несколько стрел, из руки выпал меч, точно выпал, слышно было, как он звякнул об пол, — надо

Хорошо, что новый Император неплохо владеет магией — с засадой расправились в два счета.

бы зажечь факел и глянуть, куда он мог улететь. Зажигаем, ищем — так, меч улетел в неизвестном направлении, зато нашелся сундук — хорошо, что у нас есть пара отмычек.

Полчаса блуждания по неприглядным катакомбам, начинает наваливаться усталость от бесконечной темноты и серости — и вдруг звуки боя, бежим вперед и чуть не напарываемся на мечи охранников Императора. Помочь с охраной? Помогу. Тупик. Засада. Император умирает на наших глазах, но слова уже сказаны, и дороги назад нет.

Возьми амулет. Найди моего сына. Помоги запечатать врата Обливиона. Спаси этот мир.

День второй

Наконец, последняя дверь нашей слишком обширной темницы, выбираемся наружу — и вздыхаем с облегчением: вот он, тот самый TES4: Oblivion, который все эти долгие месяцы смотрел на нас со скриншотов. Небо покрыто легкой бахромой облаков, синяя гладь озера чуть подернута рябью, неподалеку — деревянная пристань, в дымке тумана виден небольшой островок с живописным нагромождением руин, притягивающих взгляд не хуже какого-нибудь Стоунхенджа. Любопытство берет верх над чувством долга — подбираемся к руинам, и тут же получаем стрелу в ногу. Догонять лучника — занятие не самое приятное, попробуем огненные шары. Однако, ловко же он уворачивается! Хорошо, пусть будет ближний бой, — на ходу достаем меч; за время беготни по катакомбам мы научились атаковать с прыжка — пара ударов, бой окончен.

Теперь — внутрь. Брр, опять темная пещера, может быть, обратно? Что это, кто-то бряцает оружием, ну посмотрим одним глазком.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Прячемся и крадемся. «*Ты слышал? Тут кто-то есть!*» — «*Тебе показалось, это просто ветер, все спокойно*». Стражи (вернее, разбойники) безмятежно прогуливаются, навык скрытности растет со скоростью пять пунктов в минуту. Еще шажок. Не стоило, все-таки заметили. Ну что ж, отобьемся. Еще бы видеть, куда бить — противник действует по всем правилам дуэльного искусства, появляется то с одной стороны, то с другой. Стрейф, шаг назад, блок, удар, подлечиться, повторить в произвольном порядке. Хорошо быть боевым магом — силен и мечом махать, и кастует за милую душу. А впрочем, остальные два десятка классов тоже хороши по-своему.

Бандит готов. Собираем трофеи, и на волю. Все пещеры — потом, сейчас — гулять, смотреть, жадно, до боли в глазах вглядываясь в каждую деталь. И никаких авто-перемещений по карте — спасибо, конечно, за такую возможность, но сейчас — нас ждет дорога. Сквозь дождь и снег, отбиваясь от бандитов и диких зверей, собирая по пути цветы и истории случайных прохожих, час за часом — мы идем вперед. Любопытство подстрекает заглянуть в каждый постоялый двор, посудачить с жителями всех окрестных ферм. Но сейчас нас зовет долг, дорога и судьба...

День третий

В поисках наследника мы добираемся до небольшого городишки на юге империи, и тут история начинает закручиваться со скоростью торнадо. Город атакован тварями из Обливиона, кучка спасшихся жителей греется у костра и рассказывает байки одна страшнее другой, а у ворот несколько стражей пытаются сдержать вторжение. Императорский сын то ли жив, то ли уже нет, но искать его надо внутри осажденного города. Сжав покрепче рукоять верного двуручника, идем внутрь — закрывать первые в нашей жизни ворота в мир даэдр.

Желаете сначала чуток подрасти, освоить новую магию, потренироваться в обращении с оружием? К сожалению, в этом нет особого смысла. Враги всегда будут примерно равного уровня, как бы вы ни старались. Впрочем, ради упрощения жизни можно заглянуть в гильдию магов и купить пару новых заклинаний помощнее, или посетить мастерскую и запастись новой броней. Где все это найти — абсолютно не вопрос, ибо жители любого города, едва завидев в отдалении нашего героя, в обязательном порядке заводят разговор об отличном местном кузнеце или чародее; все, что нужно — не затыкать уши.

Впрочем, мы отвлеклись, кажется, на самом интересном месте. Красный, змеящийся языками пламени портал Обливиона принимает нас, и мы попадаем в очень неприятный мир — выжженная земля, кругом озера кипящей лавы, катятся валуны со скал, прислужники даэдр наседают со всех сторон. Несколько часов непрерывного подвига — меч почти тупой и не наносит даже половины повреждений; молотки для починки кончились; броня

Технология создания лиц FaceGen позволяет сконструировать действительно красивого персонажа (на картинке — темная эльфийка, результат двух часов кропотливого подбора из десятков параметров).

Простенькая мини-игра по повышению нашей репутации в глазах одного из обитателей империи. После того, как персонаж начнет нам доверять, он может рассказать что-то интересное.

сношена в ноль и уже не защищает; все зелья выпиты. Наконец, вот оно — ключ, последняя комната, закрываем портал; пора спасать жителей. Последний рывок, отчаянная контратака плечом к плечу со стражниками, и — не верю своим глазам, неужели все? Вот он, сын императора — а точнее, новый Император, теперь только проводить его к наставнику, скорее отсюда, скорее... И снова — засада, отбиваемся, все живы, и наследник жив, но...

Амулет украден.

День четвертый и последующие

В поисках амулета мы попадаем в столицу — и на этом описание сюжета игры, пожалуй, стоит закончить. Если к этому моменту вы умудрились не ввязаться ни в одну стороннюю историю, не вступить ни в одну гильдию, не перейти дорогу ни одному бандиту с большой дороги, не сварить ни одного зелья, не купить дом, не обзавестись лошадью, не занести в дневник десяток слухов, не прочитать пару сотен книг — значит, очередную страницу летописи Тамриэля вы читали по диагонали, ради галочки и для того только, чтобы сказать: «Да видел я этот Обливион, ничего особенного».

Да, игру есть за что попинать. Помимо всего уже упомянутого, в строке пассива значатся не оправдавший ожиданий *Radiant AI* (хотя по сравнению с суматошными болванчиками **Morrowind** персонажи в игре смотрятся куда как более убедительно) и не слишком удобно реализованный интерфейс (особенно расстраивает карта, которую невозможно развернуть на весь экран). Раздражают также скучноватые однотипные пещеры и рентгеновский взгляд стражников, видящих в рюкзаке игрока любую когда-либо уворованную вещь.

Но все это можно простить игре, в которой можно жить. Где любая, на первый взгляд, глупейшая история оборачивается настоящей интригой. Где одна случайно услышанная фраза может стать началом нового приключения. Где никто не связывает нас по рукам и ногам указаниями, куда сейчас идти и что делать.

Да, жить здесь не так легко. Но зато вечером можно просто сидеть и любоваться, как заходит солнце. Солнце твоего нового мира, в котором от тебя зависит... все.

Присутствуют

- захватывающий сюжет
- отличная музыка Джереми Соула
- атмосфера загадок и тайн
- боевой скакун

Отсутствуют

- скромные системные требования
- удобная карта
- анонсированные «живые персонажи»
- глупые и скучные квесты

СЮЖЕТ	10
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ГРАФИКА	10
ЗВУК	10

ОЦЕНКА МФ **10**

Светлана Карачарова

И снова в бой

Властелин колец: Битва за Средиземье 2
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2

Разработчик: *EA Los Angeles* ● **Издатель в России:** *«Софт Клаб»* ● **Системные требования:** *P4-1.3 GHz, 256 Mb DDR, видеокарта 32 Mb (**желательно:** P4-2.8 GHz, 1 Gb DDR, видеокарта 128 Mb)* ● **Сайт игры:** *eagames.com/official/lordoftherings/bfme2* ● **Жанр игры:** *Эпическое фэнтези* ● **Тип игры:** *RTS* ● **Продолжение:** *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth (2004)* ● **Возрастное ограничение:** *T (для лиц старше 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Warcraft 3: Reign of Chaos ● Command & Conquer: Generals

Одно из самых грустных зрелищ в компьютерных играх — это повторение разработчиками своих же ошибок в сиквелах, приквелах и прочих продолжениях. Раз наступив на одни и те же грабли, трудолюбивые дельцы от игроиндустрии начинают инстинктивно тянуть очевидные проколы из игры в игру. Впрочем, сегодня мы имеем дело с противоположным подходом к делу: разработчики не без успеха провели работу над ошибками, исправив старые ляпы, что не помешало им наделать новых.

Вторая игра охватывает классический временной отрезок Войны Кольца, но действие происходит на северных территориях, где эльфы и гномы сражались с полчищами сауроновских приспешников. В книгах и фильмах эти события почти не освещены, так что разработчики с чистой совестью поплевали на руки и слепили сюжет, как бог на душу положил. Впрочем, на слишком многое их не хватило, и игровая кампания получилась весьма куцей.

ЦИТАТА
«Мы должны собрать наши силы» (Глорфиндейл).

Красивейшее главное меню

Сотвори себя сам.

Не играть, так слушать

Канадский композитор Говард Шор, автор великолепной музыки к оригинальной кинотрилогии, приложил свою руку и к созданию саундтрека игры. За свою работу над композициями фильмов Шор получил 3 «Оскара»; что же касается игры — пожалуй, музыка в ней — то немногое, за что игру можно похвалить безо всякой натяжки.

Список однозначно удачных изменений на удивление невелик. В первую очередь, отметим отказ от системы фиксированных баз — теперь можно строить здания и возводить стены практически в любом месте, а не в определенных точках. Эффективность же строений, добывающих ресурсы, зависит от того, насколько удачно они расположены.

Естественно, не обошлось и без новых рас. Что-что, а подобные добавления уже стали почти нормой в сиквелах стратегий в реальном времени. В наших очередных списках — эльфы, гоблины и гномы. Добавим сюда привычных уже обитателей Мордора, Изенгарда и слившихся Гондора с Роханом — как несложно подсчитать, всего нас ожидает 6 уникальных рас.

Достаточно интересна возможность создать своего героя, выбрав для него подходящую расу, класс и способности (последних в конструкторе не просто много, а *очень* много). Созданного собственными руками протагониста можно использовать в онлайновой игре или в новом глобальном режиме под названием *War of the Ring*. И все бы ничего, но раздутая вокруг этого режима шумиха на поверку оказалась натуральным мыльным пузырем — наспех прикрученный к игре довесок ровно ничего не добавляет к геймплею, кроме моря разочарования.

Графика в игре вполне неплоха, но удовольствие от любования окрестными красотами сводит на нет упрямая камера. Обычно ее невозможно сдвинуть выше пяти метров над поверхностью.

Итог: амбициозное продолжение нашумевшего хита. Плюс один, минус один, итог — ноль. Будем ждать «Битву за Средиземье 3»? МФ

Присутствуют
- масштабные битвы
- возможность создать собственного героя
- великолепная музыка Говарда Шора

Отсутствуют
- захватывающая кампания
- приличный искусственный интеллект
- интересный стратегический режим

СЮЖЕТ	6
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК	9

ОЦЕНКА МФ: 8

Александр Куляев

Эльфийский замок в Темнолесье.

К ЧЕМУ ПРИВОДЯТ СЛУЧАЙНОСТИ

HALF-LIFE

Разработчик: *Valve Software* ● **Издатель:** *Sierra On-Line* ● **Системные требования:** *PII-133 MHz, 16 Mb RAM, видеокарта 1 Mb (***желательно:** *PII-333 MHz, 64 Mb RAM, 3D-ускоритель Voodoo II)* ● **Сайт игры:** *storefront.steampowered.com/v2/index.php?area=game&AppId=70&&browse=1* ● **Жанр:** *Фантастика* ● **Тип игры:** *Экшен* ● **Знание английского языка:** *Желательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
The Thing ● серия Aliens vs. Predator

Half-Life — одна из тех игр, которые априори считаются гениальными. Спросите первого встречного, знает ли он об этой игре — в 99,9% случаев ответ будет утвердительным, даже если этот человек никогда не играл и даже не видел ее.

Тогда, в 1998 году, лучшие шутеры (**Quake 2** и **Unreal**) представляли собой незамысловатую пробежку из точки А в точку Б с попутным сбором оружия и бонусов. Сюжет, диалоги, скриптовые сценки и хоть какое-то разнообразие в них даже не ночевали. В Half-Life же все было совершенно иначе. Игра начиналась с длинной, десятиминутной поездки на монорельсе через огромную научно-исследовательскую станцию (Black Mesa). Одни сотрудники базы бежали куда-то по своим делам, другие что-то с кем-то обсуждали, третьи просто мирно завтракали в кафе. Роботы невиданно сложной конструкции таскали какие-то бочки и что-то чинили, всевозможные механизмы вокруг занимались какими-то своими механическими делами. Попутно субтитры знакомили нас с главным героем игры (Гордон Фримен, физик), а голос из динамика предупреждал о том, что можно, а что нельзя делать в Black Mesa.

По прибытии на рабочее место игроку — где это видано?! — все еще не спешили выдавать оружие.

Лучший способ изучить поведение противников — умереть в ареале их обитания и понаблюдать за ними.

Это место можно отыгрывать практически до бесконечности. Если не сбивать вертолет, десантникам в его утробе конца так и не будет.

G-Man, загадочный человек-с-дипломатом, которого мы видим мельком на протяжении всей игры, но встречаемся с ним лишь в самом конце. Кто он такой, неизвестно до сих пор.

Тренды

Half-Life породил моду на несколько вещей, которые на сегодняшний день считаются в шутерах стандартом де-факто: сильный сюжет и скриптовые ролики, максимально интерактивное окружение, неиграбельные персонажи, которые помогают игроку и которым можно отдавать команды.

КЛАССИКА 1998 ГОД

Вместо этого мы спокойно бродили по всей лаборатории, обменивались приветствиями с коллегами и охранниками, в общем, вели себя так, как будто тут и не экшен, а квест какой-то. Но что самое интересное, ходить и разговаривать было невероятно интересно. Это сейчас мы уже развращены играми, где диалоги занимают десятки часов, а в то время это было в диковинку.

Когда, наконец, случалось Непредвиденное (ученые баловались экспериментами с телепортацией), и Гордону приходилось взять в руки оружие, Half-Life становился еще увлекательнее. На каждом шагу, за каждым поворотом нас подстерегали неожиданности и ювелирно срежиссированные скриптовые сценки. Зомби утаскивает охранника в вентиляцию и разрывает там его на куски. Отряд спецназовцев напарывается на засаду алиенов и гибнет в полном составе. Спасаясь от солдат, Гордон прячется в вентиляционной шахте, крышу которой тут же взрывает вертолет. Из таких вот вещей и состояла вся игра.

Прибавьте к этому продуманный и сбалансированный арсенал оружия, уровни ручной работы, лучший на тот момент искусственный интеллект (если Гордон укрылся в недоступном месте, противники могли зайти с другой стороны, пробежав при этом пол-уровня), сногсшибательную графику и анимацию (в этом плане Half-Life превосходил даже Unreal), минималистичный, но интригующий сюжет (в конце игры Гордон знал о причинах и виновниках произошедшего ненамного больше, чем в самом начале), и получите игру на долгие-долгие годы.

Итог: произведение искусства, созданное фактически случайно, поскольку подавляющая часть разработчиков Half-Life не имела соответствующего опыта. Впрочем, большинство шедевров так и создаются.

Присутствуют
- высокая реиграбельность
- интригующий сюжет без всякого намека на хэппи-энд
- сбалансированное оружие

Отсутствуют
- традиционное деление на уровни
- предсказуемость
- глупые противники

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	5
ЗВУК	10

ОЦЕНКА МФ **10**

Игорь Варнавский

Новости настольных игр

Петр Тюленев

Битва за Город стала жарче

В мае этого года поступили в продажу первые наборы-расширения для коллекционной стратегической игры «**Диктатор. Контроль**» от дизайн-дивизии «***13Рентген***». 30-карточные **Боевые Колоды** доступны в двух разновидностях — *Орден* и *Синклит*. В отличие от стартового набора, Боевые Колоды напечатаны не на картоне, а на тонком пластике: карты стали устойчивее к износу и более красочными. Над иллюстрациями трудилось несколько художников, в том числе всемирно известный Роман Папсуев (Амок).

В каждой Боевой Колоде — 13 новых карт, остальные — перепечатки сильнейших бойцов стартового набора (в игровой текст нескольких внесены исправления). В числе новых карт 6 принадлежит «титульной» фракции набора, 6 — наемники (в колодах Ордена и Синклита разные подборки «нейтралов») и еще 1 — боец новой фракции *Кочевников*.

Орден приобрел немало карт, обеспечивающих эффективное наступление. «Минометчики» открывают новую страницу в истории «Диктатора» — эта карта поражает противника на расстоянии в два сектора. Наконец-то на вооружении Тамплиеров эффективное средство противодействия биомашинам ненавистных симбиотов — отряд специального назначения «Борей».

Синклит, в свою очередь, борется за воздушное господство. «Тифон», жертвуя собой, уничтожает авиацию противника. Чудовищная «Медуза» манипулирует погодой, блокируя действия истребителей и перехватчиков Ордена.

С выходом Боевых Колод в мире «Диктатора» появились *Герои*. Это мощнейшие карты, которые разрешено иметь в колоде и на поле только в единственном экземпляре. На стороне Ордена выступает мастер информационной войны — Второй Гроссмейстер. Синклит вводит в игру архиадепта Экзарха, способного растоптать танк.

Первое знакомство с Боевыми Колодами состоялось на турнире 16 апреля в Москве. Игроки уже выразили свое восхищение новыми бойцами — что может быть лучшей похвалой разработчикам? Ждем продолжения и следим за новостями на ***dictatorcontrol.ru***.

Первый Московский

9 апреля в московском клубе «Гамбит» состоялся первый в России городской чемпионат (City Championship) по ККИ **Marvel** (использует универсальную механику *Vs System*). Сразиться на картах из набора **Marvel: X-Men** собралось 11 игроков. Большие надежды возлагались на *Алексея Шашова*, одного из самых рейтинговых игроков и победителя двух первых турниров серии *X-Tour*. Алексей добрался до финала, где встретился со *Станиславом Власюком*. Борьба за звание чемпиона города была напряженной и захватывающей. Победитель определился только после третьего тура — им стал Станислав Власюк. Поздравляем его со званием первого чемпиона Москвы по Vs System.

City Championship — турнир более престижный, нежели X-Tour, и обладает повышенным рейтинговым коэффициентом. Впрочем, у призов городского чемпионата нет денежной составляющей, в то время как победитель X-Tour получает неплохую сумму. Кроме того, турниры этой серии проходят ежемесячно, намного чаще, чем сражения за звание чемпиона Москвы.

Станислав Власюк.

Россыпью

...Армии отечественного варгейма «**Кольцо Власти**» пополнились набором «Легкая эльфийская кавалерия». Эльфийские всадники летают над полем брани на пегасах... ● Вторую редакцию отечественной ролевки «**Эра Водолея**» в жанре мистики/городского фэнтези планируют выпустить этим летом. Рабочее название игры — «Незримая Война»... ● Вышло первое дополнение к отечественной фэнтези-РПГ «**Мечник, маг и менестрель**». Книга «Грифоны сражаются» посвящена одной из стран игрового мира — Соединенному Королевству Обоих Грифонов... ● Публикация **Malleus Monstrorum** — бестиария для **Call of Cthulhu** — отложена до лета: издатель собирает иллюстрации. Летом же в линейке выйдет **Secrets of Kenya** — путеводитель по Восточной Африке 1920-х годов... ● В июне линейка **D&D** пополнился энциклопедией по демонам **Fiendish Codex I: Hordes of the Abyss** и набором для новичков **Dungeons & Dragons Player's Kit**, куда войдут «Книга игрока» в мягкой обложке, набор игральных костей и буклет дополнений. Кроме того, в рамках **Forgotten Realms** будет выпущена книга **Mysteries of the Moonsea** — путеводитель по окрестностям Лунного моря... ● Вышел 96-страничный атлас **d20 Critical Locations** с 40 картами интересных объектов для **d20 Modern** и описаниями к ним... ● Карточная игра о мировом заговоре **Illuminati** пополнится в июне 110-карточным расширением **Bavarian Fire Drill**... ● Московский **Games Day** состоится в воскресенье, **25 июня**. Приглашаем всех посетить этот главный праздник варгеймов от ***Games Workshop***...

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 (495) 628–33–37
м «Академическая», улица Дмитрия Ульянова, дом 4, корпус 1, Тел (495) 137–58–68
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.

РЕЦЕНЗИИ

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

СУПЕРГЕРОИ ВСЕХ ПЛАНЕТ, ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ!

DC COMICS: JUSTICE LEAGUE OF AMERICA

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**

Что такое Лига правосудия Америки? Нет, Судья Дредд не имеет никакого отношения к этой, казалось бы, юридической организации. В Лиге собраны самые известные супергерои от издательства ***DC Comics***: Супермен, Бэтмен, Чудо-женщина, Флэш, Аквамен, Green Lantern, Martian Manhunter (их еще называют Великолепной семеркой) и другие. Лига правосудия впервые появилась в 1960 году, и с тех пор пользуется в Штатах не менее устойчивой популярностью, чем «персональные» серии входящих в нее героев. Неудивительно, что четвертый сет ККИ по графическим новеллам от DC Comics посвящен именно этой суперсемейке.

В сете 220 карт, из них 110 обычных и по 55 необычных и редких. Стартеров нет, **JLA** распространяется только бустерами. В расширении представлены 4 команды супергероев и суперзлодеев — однако это деление только номинальное. Фактически *Justice League of America* (JLA) и *Justice League Inertational* (JLI) отличаются только объемом работы: одни действуют в масштабах Штатов, другие — на мировом уровне. Аналогичная ситуация со злодеями: в заправилах как *Injustice Gang*, так и *Secret Society* ходят одни и те же Лекс Лютор, Ядовитый Плющ, Пугало. Неудивительно, что именно в сете **JLA** создатели **Vs System** ввели двойную принадлежность команде у целого ряда персонажей. Например, Джокер считается одновременно членом Injustice Gang и Arkhem Inmates, а Бэтмен — JLA и Gotham Knights. Другая новинка сета — ключевое слово *Ally* (союзник). Персонажи-союзники обладают полезными эффектами, которые срабатывают в момент усиления (power-up) ваших героев.

Каждая из четырех команд обладает своей более-менее выраженной стратегией. JLA основаны на союзниках и усилении. Козырь JLI — скорость игры и взаимодействия между отдельными картами. Injustice Gang неплохо работает с перемещением карт (как своих, так и противника) между столом, колодой, рукой, стопкой КО во всех направлениях. Наконец, выбор Secret Society — сбрасывать собственные карты в КО (получая при этом определенные бонусы), а потом использовать их как ресурс.

За счет того, что многие карты сета принадлежат одновременно двум командам, в JLA удалось поместить почти полтора десятка внекомандных персонажей. Несмотря на то, что такие неприкаянные герои традиционно не пользуются популярностью, пара-тройка из выпущенных в этом сете найдет свое место в колодах.

Под разным соусом

Чтобы познакомиться с Лигой правосудия Америки, не обязательно читать подшивку комиксов за 1960—2005 годы. В 1997 вышел одноименный телефильм о лиге супергероев, а с 2001 на канале ***Cartoon Network*** идет мультсериал **Justice League**. Студия ***Snowblind Studios*** занимается разработкой приключенческого экшена **Justice League Heroes** для ряда игровых консолей.

Поиграть на консоли за Лигу правосудия можно будет уже этой осенью.

Если говорить о других командах, то больше всего повезло Anti-Matter: из трех представленных карт две очень хороши и одна неплоха. В целом расширение построено по принципу «и нашим, и вашим»: как четыре титульные команды, так и многие другие, широко представленные в прочих сетах, получили свое.

Сет Justice League of America нельзя назвать революционным. Vs System уже обладает довольно большим набором разнообразных стратегий, и JLA не расширяет метагейм, а углубляет его. Будущее расширение DC Comics, **Infinite Crisis**, обещает навсегда изменить игру. Посмотрим, произойдет ли это, в следующем номере.

В коллекционный набор JLA входят жестяная коробка, 4 бустера и 4 фольгированных карты с увеличенным рисунком.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ИГРОВОЙ МИР	8
КРАСОТА	8
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Петр Тюленев

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

БИБЛИОТЕКА ПОЛКОВОДЦА

ИГРОВЫЕ РУКОВОДСТВА WARHAMMER

Объясняя непосвященному, что такое варгейм, обычно определяют его как военно-тактическую игру с миниатюрами. Впрочем, современные варгеймы очень далеко ушли от игры в солдатики, которой сильная половина читателей «МФ» (а наверняка и многие представители прекрасной половины) наверняка увлекалась в детстве. Миниатюры — пластиковые или металлические фигурки бойцов — по-прежнему остаются главным элементом варгеймов, однако далеко не единственным. Современный варгейм — это не только сами «солдатики», но и множество дополнительной продукции, от книг правил и воинских листов до моделей ландшафта и сооружений.

Зачем нужны миниатюры и прочие модели, понятно даже новичку: разыграть без этих фигурок полноценное сражение на столе вряд ли получится. А вот обилие книг по варгеймам поначалу может вызвать недоумение. Будьте уверены: заядлый варгеймер собирает на книжной полке не меньше томиков, чем любитель настольных ролевок, — и всеми этими книгами регулярно пользуется. О том, что за литература выпускается по самым популярным в мире варгеймам — **Warhammer Fantasy** и **Warhammer 40000** — мы и поговорим сегодня. Сразу заметим, что темой нашего экскурса станет исключительно литература прикладная, необходимая собственно для игры — все-таки в «Игровом клубе» находимся. А рецензии на художественные произведения в этих двух вселенных «Мир фантастики» публикует в разделе «Книжный ряд» по мере выхода книг на русском языке.

Базовые правила «Вархаммеров»: шестая редакция фэнтезийного и четвертая — фантастического.

Воюем по правилам

Возможно, это выглядит парадоксально, но в нашем реальном мире существует развитое законодательство, регулирующее военные столкновения. В ряде конвенций, принятых большинством государств, указано, как следует объявлять войну, обращаться с пленными и гражданскими лицами, какое оружие применять можно, а какое — нельзя. Конечно, если разразится Третья Мировая, эти ограничения вряд ли будут кого-нибудь волновать, однако до поры до времени с законами войны приходится считаться.

Разумеется, чтобы играть в Warhammer, вам не потребуется кропотливо изучать Женевские да Гаагские соглашения. Правила здесь совсем другие: они призваны наиболее реалистично смоделировать воображаемые сражения, включая физические законы, особенности психологии воинов и даже магию. Подробнее мы рассмотрим эти правила в другой раз, а пока для нас интересно, что именно они составляют основу **базовых книг правил**. В том или ином виде книга правил имеется у каждого варгейма — это может быть тоненькая брошюра или роскошно изданный фолиант. Книги правил Warhammer ближе ко второму, нежели к первому. Их две: по одной для фэнтезийной и фантастической игр, причем первая выдержала уже шесть редакций, а вторая — четыре. Фэнтези-вархаммер в мягком переплете уже издан на русском языке, перевод «сороковника» готовится и скоро увидит свет.

Что же, помимо правил игры, скрывается за обложками базовых книг? Содержание дополнительных материалов можно определить как «понемногу обо всем». Во-первых, это художественная информация о вселенной игры, которая поможет игроку сориентироваться в расстановке сил и выбрать ту или иную сторону глобального конфликта. Во-вторых, краткие описания армий с красочными фотографиями модельных рядов. В-третьих,

сценарии — некоторые базовые варианты сражений, например, «Засада» или «Удержать любой ценой». В-четвертых, общие советы, касающиеся покраски армий и конверсии (переделывания) миниатюр. В-пятых, инструкции по изготовлению ландшафта и моделей. Кроме того, следует упомянуть шаблоны, которые пригодятся для определения зоны действия некоторых способностей, например, магических.

В книгах правил черно-белые страницы соседствуют с полноцветными, а полностью запечатанные текстом листы — с громадными стильными иллюстрациями. В конце обязательно имеется предметный указатель, который позволит быстро и удобно отыскать интересующий вас пункт правил. Вместе с тем, базовая книга правил — это только первый шаг. Как только вы окончательно определитесь с тем, какие войска хотите собрать под своими знаменами, вам потребуются так называемые книги армий, или кодексы.

Своих надо знать в лицо

В рамках каждого из «Вархаммеров» выпущены сотни, если не тысячи разнообразных миниатюр. В каждой армии служит множество разновидностей войск: от тяжелой кавалерии до легкой пехоты, от неповоротливых боевых роботов до юрких гравициклистов. Разумеется, боевые характеристики у каждого рода войск разные. Более того: на эти показатели может влиять множество условий, начиная от опытности солдат и заканчивая их происхождением. Если включать все эти сведения в базовую книгу правил, получится неподъемный том, большая часть которого будет малоинтересна для игроков: какой смысл читать, скажем, про тиранидов, если ты играешь космическими десантниками? К тому же время от времени появляются новые армии, которые тоже надо где-то описывать. По этим причинам и выпускаются **кодексы** — отдельные книжечки, целиком и полностью посвященные одной-единственной армии «Вархаммера».

Кодексы выходят в мягкой обложке, часть страниц цветная, часть — черно-белая. В начале книги вы найдете общее описание армии: ее историю, особенности, место в мире. Иногда прилагаются географические карты и хронологии, которые могут послужить ценным источником информации о вселенной. Затем размещено описание видов и родов войск, входящих в армию. Для многих армий существуют специальные правила, которые также приведены в кодексе. Наиболее ценны для игроков воинские листы, содержащие все боевые характеристики отрядов. Многочисленные фотографии дадут примеры покраски миниатюр и размещения армий на поле боя. А любители эпических битв найдут полные описания легендарных героев, которые поведут в сражение их войска.

К лету 2006 выпущено 14 армейских кодексов для фэнтезийного и 12 — для фантастического «Вархаммеров», несколько уже переведены на русский:

Российские распространители и энтузиасты «Вархаммера» довольно быстро организовали перевод кодексов на русский язык. Изначально это были черно-белые брошюры на скрепках, по качеству издания неизмеримо уступавшие оригиналам. Разумеется, ни о каких полноцветных иллюстрациях речи не шло, однако вся игровая информация передавалась четко. Недавно компания «Астероид» по лицензии от британского производителя «Вархаммера» ***Games Workshop*** начала выпуск полноценных кодексов на русском языке. Обходятся они, разумеется, подороже черно-белых брошюр, зато представляют собой настоящие произведения книгоиздательского искусства, которые не стыдно и на полку поставить, и друзьям показать.

Warhammer Fantasy Battles:

- Beasts of Chaos;
- Bretonnia;
- Dark Elves;
- Dwarfs (на русском языке — «Гномы»);
- The Empire;
- High Elves;
- Hordes of Chaos;
- Lizardmen (на русском языке — «Ящеродемоны»);
- Ogre Kingdoms (на русском языке — «Королевства огров»);
- Orcs and Goblins;
- Skaven;
- Tomb Kings;
- Vampire Counts;
- Wood Elves (на русском языке — «Лесные эльфы»).

Warhammer 40000:

- Black Templars (на русском языке — «Черные храмовники»);
- Chaos Space Marines;
- Daemonhunters;
- Dark Eldar;
- Eldar (с дополнением Craftworld Eldar);
- Imperial Guard;
- Necrons;
- Orks;
- Space Marines (на русском языке — «Космические десантники»);
- Tau Empire (издание на русском языке готовится);
- Tyranids (на русском языке — «Тираниды»);
- Witch Hunters.

Читаем дальше

Но и кодексами не исчерпывается игровая литература для «Вархаммера». Недавно на русском языке вышла книга «**Как красить миниатюры Citadel**». ***Citadel*** — это фирма, которая выпускает модельные ряды и краски для всех варгеймов от Games Workshop. Таким образом, данное руководство будет полезно игрокам в оба «Вархаммера», а также «Властелина Колец». Издание рассказывает о том, какие инструменты и материалы использовать для покраски, как собирать миниатюры и подготавливать их к этому процессу, какие техники окрашивания моделей можно применить. Вы узнаете о том, что такое блендинг, драйбрашинг, глазировка, слоение, смешивание, проливка. Освоить эти приемы помогут 12 полных пошаговых описаний покраски самых разных миниатюр. В качестве образца для подражания, к которому должен стремиться каждый коллекционер, приведены многочисленные фотографии выставочных работ заслуженных художников, в том числе членов известной команды ***'Eavy Metal***, работающей под эгидой Games Workshop.

Внимание коллекционеров наверняка привлечет серия брошюр **Collector's Guide**. Эти книжки содержат полный каталог всех выпущенных миниатюр определенной стороны, а также информацию о боевых цветах, знаменах и прочих антуражных деталях. Игрокам будут более интересны дополнительные книги правил. The Generals Compendium поможет вам значительно разнообразить фэнтезийные сражения, а Warhammer Skirmish — провести небольшие столкновения. В книге для фантастического «Вархаммера» Wargear собраны многочисленные правила по использованию особого оружия и прочего военного снаряжения.

В рамках Warhammer 40000 выпущена также пара тематических кодексов, посвященных скорее не армиям, а выдающимся сражениям. Например, кодекс Armageddon, описывающий битву за одноименную планету, пригодится игрокам за космических десантников, имперскую гвардию и орков. В кодексе Eye of Terror вы найдете не только описания эльдаров, гвардейцев и Космических Волков, но и богатую информацию об истории и географии игровой вселенной. Кроме того, для «сороковника» изданы 4 тома под общим названием Imperial Armour, посвященных военной технике людей и тау, а также тиранидам.

Игровая литература для «Вархаммера» послужит замечательным — а зачастую необходимым — источником информации для всех, кто хоть как-то связан с этими варгеймами. Для тех, кто регулярно проводит настольные баталии, для тех, кто с азартом охотится за редкими моделями, для тех, кому приятно поставить на полку красиво раскрашенные фигурки, и для тех, кого просто интересуют вселенные боевого фэнтези или мрачного будущего. Начать просто: без базовой книги правил не обойтись, а уже потом, в зависимости от выбранного вами пути, понадобятся армейские кодексы и специальные дополнения. Благо большинство из этих книг в скором времени выйдут на русском языке, и найти их в магазинах не составит труда.

ДРУГИЕ ИГРЫ

Игры, с которыми «МФ» знакомит читателей в этой рубрике, пусть и не относятся к фантастическим жанрам, но наверняка будут интересны ценителям настольных и компьютерных игр.

SUPREME RULER 2010: ПРЕСТОЛ ПЛАНЕТЫ

Тип игры: *Стратегия* ● **Разработчик:** *BattleGoat Studious* ● **Издатель:** *«Акелла»* ● **Системные требования:** *P3-500 MHz, 64 Mb RAM, видеокарта 16 MB (**желательно:** P3-800 MHz, 128 Mb RAM, видеокарта 32 MB)* ● **Сайт игры:** *supremeruler2010.com*

Новостные ленты интернета и ведущие СМИ замалчивают от нас страшную новость: оказывается, в 2006 году случился катастрофический обвал мировой экономики. Теперь впереди у нас несколько лет тотальной депрессии, после которых сильнейшие мира сего передерутся друг с другом, а мощные государства распадутся на враждующие регионы.

В таком вот мрачном антураже начинается действие стратегии **Supreme Ruler 2010**. Нам с вами в роли правителя одного из регионов надлежит мечом и оралом, а также при помощи железной руки и внутреннего экономического чутья вывести подопечное государство в мировые лидеры.

Среди особенностей игры отметим исключительную нетребовательность к ресурсам компьютера (правда, выдаваемая картинка воображение не поражает), реалистичные ландшафты и неплохую экономическую модель.

Итог: достаточно интересная и умная глобальная стратегия, игра для тех, кто ценит не красивую обложку, а внутреннее содержание.

Светлана Карачарова

THE GODFATHER

Тип игры: *Экшен, гонки* ● **Разработчик:** *EA Redwood Shores* ● **Издатель:** *«Софт Клаб»* ● **Системные требования:** *P4-1,4 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB (**желательно:** P4-2.0 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB)* ● **Сайт игры:** *ea.com/official/godfather/godfather/us*

Классика кино, «Крестный отец» вновь возвращается на наши жесткие диски — первое явление называлось Mafia: The City of the Lost Heaven, ну а следующее, недолго думая, изволит именовать себя просто — **The Godfather**. Наш герой — выходец из самых низов бандитского мира, волею судьбы и сценаристов попавший в семью Корлеоне. К сожалению, от оригинального фильма в результате осталась лишь невнятная нарезка сцен, иногда прямо противоречащая изначально заложенному содержанию.

Как и положено бандиту, в основном мы будем участвовать в разборках разной степени массовости, заниматься рэкетом, грабить банки, давать взятки и гонять на сверхмощных автомобилях. Закончится все креслом главы семьи, после чего можно играть и далее — захватить весь бизнес Нью-Йорка на корню и стать полноправным хозяином города.

Итог: игру можно рекомендовать всем любителям серии GTA, но только не тем, кто с особым трепетом относится к фильму-первоисточнику.

Светлана Карачарова

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Тип игры: *Тактический экшен* ● **Разработчик:** *Pandemic Studious* ● **Издатель:** *Buka Entertainment* ● **Системные требования:** *P3-1,0 GHz, 128 Mb RAM, видеокарта 32 MB (**желательно:** P4-2,4 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 128 MB)* ● **Сайт игры:** *fullspectrumwarrior.com/fsw2*

Вышедший 2 года назад тактический экшен **Full Spectrum Warrior** изначально был разработан для нужд армии США, но пришелся по вкусу и игрокам. Основная изюминка игры заключалась в возможности руководства сразу двумя отрядами — «Альфа» и «Браво». Пока одна из групп занимается отвлечением на себя огня, вторая совершает диверсию в тылы противника. Игра проходилась бодро и на одном дыхании, хотя разработчики и получили массу тычков за не слишком удачный искусственный интеллект и линейность.

Сиквел мало чем отличается от оригинала — такое же разудалое и адреналиновое действо, к которому теперь добавили возможность заходить в здания, бронетехнику и возможность потерять раненого члена отряда, если не оказать ему вовремя требуемую помощь. Впрочем, на место убитого солдата придет новобранец.

Итог: достойный продолжатель дел американской армии на ниве борьбы с терроризмом — бодрая и красочная игра без особых интеллектуальных изысков.

Светлана Карачарова

КАЗАКИ 2: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

Тип игры: *Настольная стратегическая игра* ● **Издатель:** *«Звезда»* ● **Сайт издателя:** *zvezda.org.ru* ● **Количество игроков:** *2* ● **Длительность партии:** *2—3 часа* ● **Язык игры:** *Русский*

Настольная реализация глобальной стратегии «Казаки 2: Наполеоновские войны» не блещет оригинальностью. Игровое поле — разделенная на провинции карта Европы, по которой перемещаются фишки русских и французских армий. Каждой армии соответствует стопка карт-отрядов. Когда противники встречаются, эти карты выкладываются на стол, и между ними происходит сражение. Чтобы победить, необходимо либо полностью разгромить врага, либо взять под контроль 16 провинций. Кроме этого, в провинциях можно набирать рекрутов для пополнения своих армий.

Некоторую надежду вселяет обещание выпустить дополнительные наборы для игры, где появятся силы Англии, Пруссии и Австрии. Впрочем, пока о судьбе этих бустеров ничего не слышно.

Итог: повторение — конечно, мать учения, но хотелось бы чего-то принципиально новенького. Вместе с тем «Казаки» — добротный, неплохо сбалансированный исторический варгейм, который наверняка привлечет внимание поклонников компьютерной игры.

Петр Тюленев

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ВРАТА МИРОВ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ

Новости вселенных 88

Художники: *МАРК ЭВАНС* 89

Его иллюстрации украшают ККИ **Warhammer 40000**, **Legend of Five Rings** и **Rifts,** его работы печатаются в журналах **Isaac Asimov** и **Analog,** он с равным успехом пользуется холстом и компьютером. Наш сегодняшний гость — художник пусть не с мировым именем, но профессионал своего дела.

Фантастическая музыка: *МАГИЯ РИТМА* 94

Саундтреки фантастических фильмов, песни бардов, металл викингов, эпические оперы и кельтские напевы — грани фантастической музыки бесконечны. Предлагаем вашему вниманию первую, вводную статью, посвященную музыке в фантастике.

Герои Уничтоженных Империй:
ВОЙНА МАГИЧЕСКИХ ЦЕХОВ 98

Один из самых амбициозных компьютерных проектов этого года — игра «Герои Уничтоженных Империй», представляющая собой симбиоз жанров стратегии в реальном времени (RTS) и ролевой игры (RPG). О техномагической вселенной «Героев...» рассказывает один из ее создателей и автор книг-новеллизаций Илья Новак.

Фантастические профессии:
ЖРЕЦЫ, СВЯЩЕННИКИ, СЕКТАНТЫ 102

Они стоят за спинами воинов и возносят руки к небу, прося богов исцелить раненых и воскресить умерших. Они служат в храмах и проповедуют истину, а если они преданы злу — повелевают мертвыми и устраивают омерзительные ритуалы. Фигуры в рясах и балахонах — непременная черта многих фантастических произведений, и именно о них мы расскажем в этом номере «МФ».

Бестиарий: *СРЕДНЕВЕКОВЫЕ БЕСТИАРИИ* 107

«Крокодил — чудовище, которое горько плачет всегда после того, как съест человека». Нет, это не выдержка из юмористического сборника, это цитата из средневекового бестиария. Откуда и как появились бестиарии и о чем рассказывалось в этих внушительных фолиантах — читайте на страницах «Мира фантастики».

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ 112

Читатели спрашивают — редакция «Мира фантастики» отвечает. Кратко и компетентно.

НОВОСТИ ВСЕЛЕННЫХ

Дмитрий Злотницкий, Дмитрий Воронов, Александр Натаров

Боевой крейсер «Галактика»

BATTLESTAR GALACTICA

Популярный НФ-сериал **Battlestar Galactica** наконец-то ворвался на российские экраны. Первый 13-серийный сезон «*Битвы за Галактику*» успешно прошел по Первому каналу, который транслировал сериал три раза в неделю. Напомним, что «Битва за Галактику» — римейк одноименного сериала 1978 года. Между тем с апреля полным ходом идут съемки третьего сезона.

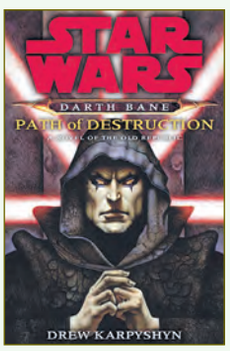
Издательство ***Dynamite Entertainment*** займется выпуском графических новелл по мотивам нового сериала. События комиксов происходят в середине второго сезона, после возвращения героев с планеты Кобол и до появления крейсера «Пегас». Герои сериала встретят нас и на страницах книг. Роман *Крэйга Шоу Гарднера* **«Секрет сайлонов»** (Cylons' Secret) выйдет в августе, а **«Кровоточащий Стрелец»** (Sagittarius Is Bleeding) *Питера Дэвида* увидит свет в октябре.

Копилку сериала прибавилась номинация на премию **«Небьюла»** в категории «Лучший драматический сценарий» за двухсерийный эпизод **«Жест раскаяния»** и **«Ты не можешь снова отправиться домой»**. Кроме того, сериал получил **Peabody Award** за достижения в области развития электронных медиа, став первым фантастическим проектом, добившимся этой награды.

Храм джедаев

STAR WARS

Впервые за почти 15 лет выхода книг по «Звездным войнам» авторы решились коснуться эпохи Старой Республики. Первой ласточкой станет роман *Дрю Карпишина*, прежде не работавшего в данной вселенной. Книга **«Путь уничтожения»** выйдет в сентябре нынешнего года и поведает о жизни одного из величайших ситхов в истории — Дарта Бейна, единственного выжившего в битве на планете Руусан. Именно этот герой Темной стороны Силы за тысячу лет до рождения Избранного не дал угаснуть огню ситхов в Галактике и ввел знаменитое правило одного ученика.



Главным событием лета в нашей стране, связанным с сагой Джорджа Лукаса, станет очередной, уже седьмой по счету конвент поклонников далекой галактики, который состоится в Москве с 7 по 9 июля. Организацией мероприятия, как и прежде, занимается Российский фан-клуб «Звездных войн», а главной темой **СтарКон 2006** станет «Расширенная Вселенная» — то есть вся продукция с известным логотипом, от книг до игр.

Семь королевств

A GAME OF THRONES

Все еще ожидаемый российскими поклонниками роман **«Пир воронов»** номинирован на премию **«Хьюго»**. Для *Джорджа Мартина* это уже семнадцатая номинация на престижную премию. Издательство **«*АСТ*»** обещает издать книгу осенью, то есть, возможно, как раз к тому времени, как Мартин будет заканчивать работу над пятым романом цикла.

Мартин надеется уложиться в семь книг и обнародовал предположительное название для заключительного тома. Рабочее название «Время волов» автор заменил на новое — **«Мечты о весне»**.

Последнее базовое расширение **A Game of Thrones CCG** — *Winter Edition* —выдвинуто на соискание **Origins Awards** в номинации «Лучшее дополнение для ККИ». Напомним, что игра уже получала эту премию в 2002 и 2003 годах.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ

...Еще один фантастический мир обрастает новыми воплощениями. Издательство ***Marvel Comics*** анонсировало на начало будущего года выход серии комиксов по **«Темной башне»** *Стивена Кинга*... ● После премьеры фильма **«V» значит Вендетта»** резко возросли продажи одноименной серии комиксов о террористе в маске Гая Фокса, впервые опубликованных в 1988 году. Им даже удалось попасть в список бестселлеров ***USA Today***... ● Компания ***WizKids*** анонсировала на этот год четыре сета варгейма **MechWarrior**: три средних (по 105 миниатюр) и один крупный — **Domination**... ● Издательство ***Devil's Due Publishing*** начало выпускать комиксы по **«Саге о Копье»**. Уже вышли 8 выпусков «Драконов осенних сумерек», к концу лета появится мини-серия из 4 выпусков «Драконы зимней ночи»... ● В игрушечной серии **Transformers Alternators/Binaltech** наконец-то вышел легендарный *Оптимус Прайм*. Игрушка трансформируется в мощный пикап Dodge Ram SRT-10. Новый альтернатор куда больше предыдущих образцов в серии, и его можно приобрести в двух цветовых гаммах — красной (Оптимус) и черной (Немезис)... ● В игровой линейке **Mortal Kombat** пополнение. Новая игра **MK: Armageddon** на улучшенном движке *Deception* порадует поклонников огромным выбором всевозможных героев и новым «генератором персонажей»... *Кевин Андерсон* обнародовал название нового рассказа, действие которого будет разворачиваться во время **«Песчаных червей Дюны»**. История с рабочим названием **«Сокровище в песках»** (Treasure in the Sand) будет посвящена группе авантюристов, которые возвращаются на выжженный Ракис в поисках сокровищ...

«Возможности фантазии безграничны»

Разговор с Марком Эвансом

С художником беседует Дмитрий Злотницкий

Возможно, наш сегодняшний гость — не такой известный мастер фантастической живописи, как Майкл Уэлан или Борис Вальехо. Однако его послужной список весьма велик: обложки книг и журналов, иллюстрации к руководствам для настольных игр и картам ККИ, комиксы... При этом, несмотря на особенности каждой разновидности фантастической иллюстрации, Марк Эванс всегда выдерживает высочайший уровень качества.

«Главное в жанре — совсем не эльфы»

Здравствуйте. Для начала — пару слов о себе, если не сложно.

Зовут меня Марк Эванс. Начинал я рисовать, чирикая мелками и раскрашивая книги в самом раннем детстве.

Этим занимаются почти все маленькие дети. Как получилось, что у вас рисование стало профессией?

Однажды мой отец рисовал Супермена, сражающегося с гигантским роботом, для комикса **Superman Vs. The Amazing Spider-man**. Он был потрясающим иллюстратором, и этот рисунок получался замечательным. Я завороженно смотрел, как он начал рисовать набросок шариковой ручкой, а он заметил и спросил, хочу ли я помочь ему... «Да... конечно...» — испуганно ответил я. Он указал мне несколько мест, которые надо было закрасить. До сих пор помню, какое удовольствие я получил от этой простой работы. Когда я закрасил большую часть из указанных частей рисунка, персонаж словно бы ожил и стал трехмерным. Это было настоящим волшебством.

С того дня я стал постоянно рисовать вместе с отцом, который очень многому меня научил. В итоге я поступил в ***High School of Art & Design***, а затем в Праттский Университет, чтобы отточить свои навыки. Мне очень повезло познакомиться в университете с профессором Джоном Ван Флитом. Он дал мне номер одного из редакторов ***Marvel Comics*** и настоятельно посоветовал позвонить. Следующее, что я помню, — это как начал оформлять **Hellraiser** Клайва Баркера. С тех пор и не могу остановиться.

Наверняка вам пришлось столкнуться с какими-то проблемами, когда вы только начинали...

Моей главной проблемой всегда было получить деньги за творчество. Мне много раз приходилось иметь дело с издателями и редакторами, обещавшими золотые горы, но их слова оказывались пустыми. Я всегда рисовал больше иллюстраций, чем публиковали, так что даже не могу точно сказать, сколько раз работал бесплатно. Со временем пришлось научиться определять, что кроется за предложением. К счастью, сейчас я уже имею большой опыт в этих делах.

И мне всегда неинтересно идти по уже проторенной дорожке. Если я рисую дракона, я хочу, чтобы это был *мой* оригинальный дракон. Рисовать по шаблону я не люблю. Хотя бывает, что заказ подразумевает именно такой тип работы.

Что привело вас в жанр фантастической иллюстрации?

Впервые я столкнулся с этим направлением изобразительного искусства в исполнении Фрэнка Фразетты. Мой отец просто обожал романы Говарда о Конане и собрал все книги о похождениях Киммерийца, изданные в мягком переплете, а в шестидесятых и семидесятых их оформлением занимался как раз Фразетта. К тому же у нас была коллекция альбомов этого художника. Именно обложки Фразетты стали для меня пропуском в фэнтези, но впечатлило и то, что я на-

Карты «Игры престолов», оформленные Марком Эвансом.

шел внутри книг. Брутальный реализм, лихие приключения и удивительные миры открывались с каждой новой прочитанной книгой. Тогда я и понял, что хочу связать свою жизнь с жанром фэнтези и создавать картины столь же яркие, как Фразетта.

Каких еще писателей вы могли бы отметить?

Первыми в голову приходят имена Стэна Ли, Джека Кирби и Стива Дитко. Конечно, они писали не романы, однако я считаю, что их вклад в развитие **Marvel Age**, да и фантастики в целом одним из самых значительных в двадцатом веке. В их произведениях присутствует чуть ли не по-детски свободный полет воображения. На одной странице герои могут встретиться с могущественным божеством и тут же отправиться на поиски единственного оружия, способного его уничтожить. И вам не нужны никакие объяснения! И никогда не знаешь, что случится на следующей странице.

Конечно, я мог бы назвать десятки писателей, чье творчество люблю, но отмечу лишь самых значительных — Толкина, Азимова, Муркока и Харлана Эллисона.

Вы предпочитаете научную фантастику или фэнтези?

Я голосую за фантастику. Мне кажется, что современное фэнтези по большей части не может выйти из тени потрясающего колосса, созданного Толкином. Восемьдесят пять процентов фэнтезийных романов крутятся вокруг традиционных эльфов, магов, драконов и прочих гномов, которые, конечно, копаются в своих подгорных царствах. Да это же просто творческое самоубийство! Неужели писатели неспособны придумать что-то новое?

Вот представьте, что все фантасты писали бы о стереотипных джедаях, ситхах и вуки, стали бы вы такое читать? Я — нет. К счастью, фантастика не столь ограниченна. Фантасты на полную катушку используют безграничные возможности жанра и создают оригинальные миры, расы и технологии. А некоторые добавляют еще и немного магии в фантастические романы, чтобы придать им еще больше интересности.

Возможности фантазии безграничны. Хотелось бы, чтобы это осознали и те, кто работает в жанре фэнтези. Давно пора понять, что главное в жанре — совсем не эльфы.

Но ведь есть и фэнтези иного рода. Скажем, «Песнь льда и пламени», для карточной игры по мотивам которой вы создавали иллюстрации.

Сага Мартина отличается реализмом: это история о противоборстве великих семей. Конечно, в ней есть элементы фэнтези, но на общем фоне они кажутся весьма незначительными. Я считаю, что в произведениях Мартина реализм и фэнтези смешаны в идеальных пропорциях, что и делает его книги столь популярными и позволяет надеяться на перемены в жанре. Возьмем, например, Кейтилин Старк: все ее поступки понятны, обоснованы и достоверно выписаны. Вы видите в ней любящую мать и сопереживаете ей. Она кажется живым человеком.

А все остальное — драконы, намеки на волшебство, и те, кто может поднимать мертвых, — только добавляет истории напряженность и усложняют ее. Смогут ли герои не только выжить в этом мире, где мертвые ходят наравне с живыми, но и защитить свою семью? Вот что не дает оторваться от книги.

Реализм в фантастике и фэнтези становится все более востребован, все больше писателей идут по стопам Мартина. А вот в жанре фантастической иллюстрации эта тенденция заметна уже давно. Многие художники, в том числе и сам Эванс, с успехом создавали картины одновременно жизненные и волшебные.

«Времена меняются, и приходится меняться вместе с ними»

Как вы относитесь к современной киноиндустрии, которая все чаще обращается к фантастике?

Новые «Звездные войны», «Человек-паук», «Особое мнение», «Властелин Колец» и многие другие фантастические фильмы великолепны и заслуживают всяческих похвал. Но мне кажется, что новое слово в кино еще предстоит сказать. Ни Лукасу, ни Спилбергу, ни Джексону этого пока не удалось, хотя они были чертовски к тому близки.

Досье: Марк Эванс

Марк Эванс начал карьеру профессионального художника в 1991 году, окончив университет. С тех пор он выполнил свыше трех сотен заказов для самых разных клиентов по всему свету, в том числе и не имеющих отношения к фантастике.

Среди фантастических проектов Эванса особо стоит отметить оформление игр по мотивам «Властелина Колец» и «Песни льда и пламени», работу в журналах **Isaac Asimov** и **Analog**, а также работу над карточными играми **Warhammer 40000**, **Legend of Five Rings**, **Rifts** и рядом других.

В отличие от многих своих коллег, Марк Эванс с одинаковым успехом работает и в традиционной манере — на холсте, и с помощью компьютера. Познакомиться поближе с творчеством этого замечательного художника вы можете на его официальном сайте в интернете — ***cloudmover.net***.

В то же время, я считаю, что в наши дни кинематограф переживает своего рода Возрождение. Сейчас возможно показать практически что угодно настолько достоверно, что не отличить от реальности. Я вырос на тех фильмах, что снимали в семидесятых и восьмидесятых — с монстрами, сделанными с помощью пластиковой бутафории, и с героями, облаченными в глупые костюмы из латекса. Нужно было обладать очень богатым воображением, чтобы тебя напугали чудовища с резиновой головой и застежкой на груди, которую было видно невооруженным взглядом.

Сегодня же мы можем видеть идеальные с точки зрения графики космические битвы или фэнтезийные баталии. В некоторой степени кино подняло планку и для нас, художников, ведь теперь все ждут от

Не зевай!

У вас мальчик или девочка?

иллюстраций не меньшей реалистичности. Лично меня это только подстегивает, заставляя работать усерднее.

Так что же ждет нас впереди? Станут ли компьютерные технологии доминировать в визуализации фантастики?

Безусловно, очень скоро компьютерные актеры станут постоянно «сниматься» в кино наравне с живыми людьми. Я даже готов предсказать, что в ближайшие лет десять технологии достигнут такого уровня, что мы сможем увидеть очередной фильм об Индиане Джонсе с «молодым Харрисоном Фордом», сделанным с помощью компьютера, в главной роли. Горлум доказал, что виртуальный актер способен играть и пробуждать в зрителе эмоции ничуть не хуже «обычных» актеров. Воссоздание человека сейчас ограничивается лишь неспособностью полностью смоделировать внешность. Как только этот барьер будет преодолен, нас ждет новая ступень развития кино.

Вы иллюстрировали немало настольных игр, а сами играете в них?

Для меня это просто работа. В начале восьмидесятых я несколько раз играл в D&D, а вот с карточными играми не сложилось. Моя страсть — компьютерные игры.

А помогает ли компьютер в работе художника?

В первую очередь, компьютер экономит мне кучу времени и денег. Только представьте, что было б, если бы приходилось отправлять каждую работу заказчику по обычной почте. Благодаря интернету я могу отправить иллюстрацию мгновенно и совершенно бесплатно. К тому же не приходится тратиться на краски, бумагу и множество других необходимых предметов и материалов. А если добавить к этому то, что компьютер открывает доступ к огромному количеству иллюстраций и информации, и всех тех друзей, что я обрел благодаря Сети, я могу утверждать, что компьютер просто незаменим.

Но в незаменимости кроются и определенные минусы. Не так давно блок питания моего компьютера вышел из строя, и я не смог работать. Я оказался отрезан от связи с клиентами и не мог добраться до хранившихся на жестком диске набросков проекта, над которым работал. Мне пришлось купить новый компьютер, чтобы работать на протяжении тех двух недель, что заняла починка старой машины. К счастью, вся информация сохранилась, но с тех пор у меня всегда есть запасной рабочий план, на случай, если компьютер перестанет работать.

А ведь всего несколько лет назад я бы ответил, что никогда не стану рисовать на компьютере. Но времена меняются, и приходится меняться вместе с ними. Чтобы твои картины покупались, необходимо осваивать новые технологии.

Не могли бы вы рассказать, как работаете, когда подобные проблемы не беспокоят вас?

Получив заказ, в котором вкратце расписаны все детали работы, я приступаю к его выполнению. Иногда у меня есть только название карты, и я могу рисовать, что захочу. А бывает и так, что мне присылают подробнейшее описание будущей иллюстрации.

Сначала создаю набросок и цветную картинку вчерне. После того, как их одобряют, остается только довести их до ума и отправить финальную версию клиенту.

Всегда ли получается достигнуть именно того результата, к которому стремились изначально?

О боже, конечно, нет. Почти никогда! Перед началом работы в моей голове формируется определенный образ будущей иллюстрации, которую я хотел бы сделать. К сожалению, из-за недостатка времени, а порой и навыков и, будучи откровенным, из-за лени, у меня никогда не получается просто перенести воображаемую картину на бумагу. Я несколько раз был близок к достижению своей цели, но до сих пор не смог создать «идеальную» иллюстрацию.

Что ж... Это значит, что нашему сегодняшнему гостю еще есть к чему стремиться, без чего был бы невозможен творческий прогресс. И сколь бы хороши ни были сегодняшние творения Эванса, мы будем ждать от него большего в будущем.

Лед против пламени.

«Работа свободного художника — это бизнес»

Вы рисуете по мотивам очень разных миров. Какие герои наиболее сложны для вас?

Пожалуй, космические десантники из **Warhammer 40000**. Я так и не смог понять принцип работы механизмов, контролирующих их плечевой пояс. Он выглядит столь массивным, что должен просто смять их маленькие головы, если они попытаются поднять руки. Когда вышла компьютерная игра, это стало более понятно. Отчасти...

А над чем вам интереснее всего работать?

Мир «Песни льда и пламени» стал для меня самым родным. Возвращаться в него, создавать изображения любимых героев — всегда удовольствие.

Насколько я могу судить, ваши работы по романам Мартина отличаются более высокой степенью реализма, чем прочие.

В среднем за иллюстрацию карточных игр платят не очень много, так что я не мог позволить себе работать над ними так же тщательно, как над другими проектами. Но когда я брался за «Игру престолов», я как раз начинал рисовать на компьютере. Работа, на которую раньше уходило дня два, стала требовать лишь несколько часов. Благодаря этому я мог вложить больше усилий в новые картинки, и они выходили более качественными. Особенно это заметно в сравнении с моими иллюстрациями других ККИ, которые были сделаны три-четыре года назад, если не раньше.

Бандит или благородный разбойник?

Вероятно, вам приходится постоянно использовать разнообразные исторические источники, чтобы поддерживать уровень реализма в картинах?

У меня большая подборка книг по оружию, одежду и архитектуре прошлого. Как мне кажется, всегда необходимо опираться на те или иные справочные материалы. Нашими предшественниками было создано бесчисленное множество самых разных предметов, и было бы глупо не воспользоваться этими достижениями.

Но в той же «Игре престолов» Мартин не ограничивается рамками реальной истории. Многие придуманные им детали архитектуры или оружия не имеют прообразов в нашем мире. Поэтому и я не просто заимствую образы из нашего прошлого, но перерабатываю их, чтобы они стали и реалистичными, и оригинальными.

Большое спасибо за интересную беседу. На прощание — не дадите ли пару советов начинающим художникам?

Учитесь постоянно. Обязательно попробуйте все художественные программы, которые сможете. Не обязательно достигать уровня мастера в использовании каждой из них, но иметь о них представление просто необходимо. Обязательно изучите историю рисования, поймите, как и почему это искусство менялось на протяжении человеческой истории. Так вы сможете осознанно выработать собственный подход и стиль рисования.

И главное, помните, что работа свободного художника — это бизнес, и относиться к нему стоит соответственно. К вам всегда должны относиться как к умелому профессионалу. Я сотни раз слышал предложения вроде: «Сделай для меня несколько иллюстраций, если они понравятся, то я заплачу». Разве начнет рабочий строить дом, пока ему не заплатят? Конечно, нет. Художник в этом плане ничуть не хуже.

Оказывается, достигнуть высокого уровня мастерства — еще не все, что нужно для успешной карьеры художника. Но деловой подход вместе с талантом и потрясающими художественными навыками позволяют добиться поистине высочайших результатов. Чтобы убедиться в этом, достаточно познакомиться с творчеством Марка Эванса.

Лучшая жилетка — бронежилетка...

Иллюстрации предоставлены художником.

TOTAL FILM

КИНО В КИНО И НА DVD. БЕЗ РАЗОЧАРОВАНИЙ

ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

КОД ДА ВИНЧИ
УМНЫЕ ТОМ ХЭНКС И ОДРИ ТОТУ РАЗГАДАЮТ ВСЕ!

УЛЬТРАФИОЛЕТ
МИЛА ЙОВОВИЧ — БРЮНЕТКА!

БОЛЬШОЕ ЛЕТНЕЕ ПРЕВЬЮ
ОМЕН 666, ПОСЕЙДОН, ТАЧКИ, СУПЕРМЕН!

Дмитрий Злотницкий

МАГИЯ РИТМА
фантастическая музыка

Я пел о богах, и пел о героях,
о звоне клинков, и кровавых битвах...
Группа «Мельница»

Эльфы и гномы, драконы и гоблины, опасные приключения и отважные герои давно обосновались в песнях множества музыкальных групп. Оставлять эту тему без внимания в журнале о фэнтези и фантастике во всех проявлениях — решительно невозможно! Итак, «МФ» распахивает дверь в мир фантастической музыки. Добро пожаловать!

Первый и, возможно, главный вопрос — что же считать фэнтезийной или фантастической музыкой? Попробуем разобраться. Для начала отметем утверждение о том, что к фантастической музыке относится все, что нравится любителям фантастики. В конце концов, можно любить фантастику и сходить с ума от группы «Стрелки», но это ни на йоту не приблизит вышеназванную попсу к искомому жанру.

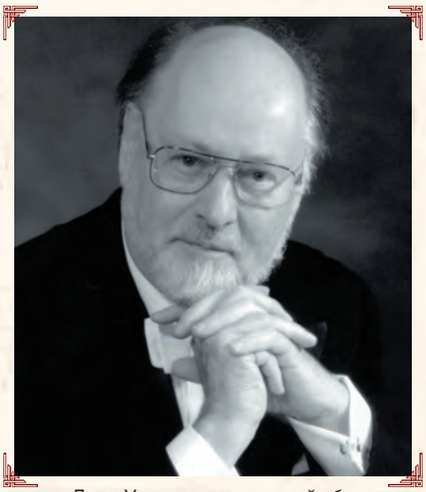
Теперь попробуем определиться с критериями. Фантастическая музыка должна быть... да, это сложно описать. Но очевидно, что, когда вы смотрите «Властелина колец», и дух захватывает от саундтрека к битве у Ородруина — это фантастическая музыка. Когда вы слушаете песню, в которой рассказывается о похождениях героя в иномирье, — это опять же фантастическая музыка.

Руководствуясь простым здравым смыслом, можно выделить несколько основных направлений музыки, имеющей отношение к фантастике. Одна статья не может претендовать на полное раскрытие этой обширнейшей темы, но дать вам начальное представление и помочь сориентироваться в фантастической музыке мы постараемся.

За фасадом картинки

Задолго до того, как Толкин написал свою знаменитую трилогию, а Говард придумал Конана, первые ростки фантастической музыки начали пробивать себе путь к сердцам слушателей. Уже на заре кинематографа экранизации «Дракулы» и романов Жюля Верна сопровождались определенной музыкой для создания атмосферы. Эти простенькие (по нынешним меркам) саундтреки с полным правом можно назвать прародителями одного из необъятнейших направлений современной фантастической музыки.

Ныне ни один фильм не обходится без полноценного саундтрека. Порой он — всего лишь приятная добавка к визуальному ряду, незаменимая, но при этом едва заметная при просмотре фильма. Порой бывает иначе — музыкальное сопровождение фильма начинает жить собственной жизнью, практически независимой от кино, для которого оно было создано. За примерами далеко ходить не надо. Мелодии из «**Звездных войн**», написанные гениальным *Джоном Уильямсом*, знакомы всем и каждому. Музыка из «**Властелина Колец**» завораживает и великолепно создает атмосферу фэнтезийного Средиземья.



Джон Уильямс, пятикратный обладатель «Оскара» в номинации «Композитор».

Потрудилась на этом поприще и знаменитая британская группа Queen, создавшая бессмертный саундтрек к фильму «Горец», который затем перекочевал в остальные фильмы и сериалы о Маклаудах. А российская группа «Уматурман» вознеслась на вершины популярности, исполнив финальную песню «Ночного дозора».

Братья Вачовски в «**Матрице**» доказали, что даже относительно обычную музыку можно превратить в фантастический саундтрек, грамотно сочетая ее с визуальным рядом. В творчестве одного из авторов саундтрека, Мэрлина Мэнсона, фантастика, прямо скажем — далеко не главная тема. Но эти тяжелые, брутальные мелодии как нельзя лучше подходят для передачи атмосферы как Матрицы, в которой возможно все, так и мрачной постапокалиптичной реальности.

The Bard's Tale: хочешь быть бардом — учись петь!

Музыкальные темы из компьютерных игр пока пользуются несколько меньшей популярностью, но и среди них встречаются потрясающие образцы, вполне заслуживающие признания сами по себе. Это особенно заметно во многих играх по мотивам «Звездных войн» или в ролевых — Baldur's Gate или Fallout.

Особо стоит отметить звуковое сопровождение аниме. Сложно найти знаменитое аниме, саундтрек которого не был бы выполнен на высочайшем уровне. Непривычность японских мелодий для западных слушателей только добавляет этой музыке фантастичности. Порой именно благодаря отличному саундтреку сериалы находят дорожку к сердцам слушателей. Например, музыка из «**Хеллсинга**» или «**Ковбоя Бибопа**» давно уже живет собственной жизнью. Даже люди, от аниме далекие, могут похвастать парой-тройкой композиций из этих сериалов, давно и прочно вошедших в коллекцию любимой музыки.

Саундтреки к «Ковбою Бибопу» — ядерная смесь джаза, блюза и современного японского рока.

Саундтрек для романа

Второе направление фантастической музыки зародилось на волне популярности фэнтезийной литературы. По мотивам любимых книг слагали стихи и музыку сотни, если не тысячи людей. К сожалению (или к счастью?), широкой известностью пользуются далеко не все такие песни. Барды-любители, даже те из них, кто обладает музыкальным образованием, слухом и голосом, по большей части пользуются известностью в узких кругах.

Песни бардов вечны, если верить группе Blind Guardian.

Вряд ли ошибусь, сказав, что бесспорным лидером по числу «музыкализаций» его книг остается Толкин. Из десятков коллективов, бравших за основу его книги, пожалуй, самый известный — немецкая группа **Blind Guardian**. Некоторое время даже обсуждалось их участие в саундтреке для кинотрилогии Джексона, но затея по неведомым причинам провалилась.

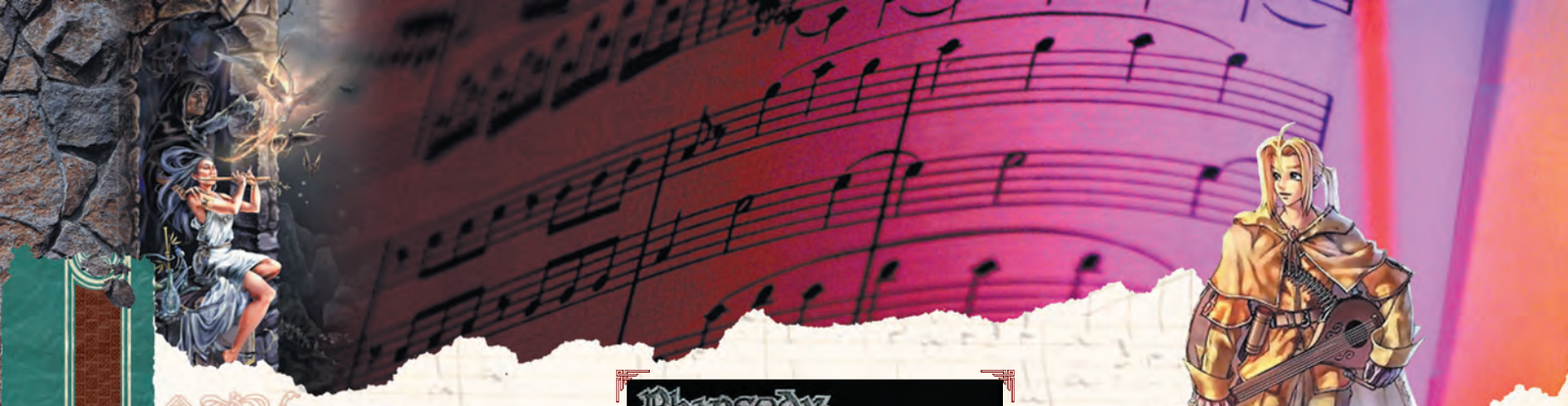
Обложка альбома Nightfall in Middle-Earth.

Одним из лучших альбомов этой группы по праву считается *Nightfall in Middle-Earth*. Чуть ли не половина вошедших сюда композиций пересказывает разные события «Сильмариллиона». Кроме того, в творчестве группы нашли свое отражение и другие фантастические миры: у коллектива есть песни, посвященные «Дюне», королю Артуру и «Саге о Копье». Тяжелый металл в сочетании с хорошим, сильным вокалом и небанальными текстами принесли Blind Guardian мировую известность.

В России по мотивам того же «Сильмариллиона», вернее, главы о похождениях Берена, не так давно поставлен мюзикл «Финрод-зонг», созданный рок-орденом «Тампль». Хотя откровенно эстрадный стиль музыки и простенькие тексты портят впечатление от проекта, он все же смог завоевать определенную известность.

Не остался обделенным и популярнейший фэнтези-цикл последних лет — «Песнь льда и пламени» Джорджа Мартина. Относительно недавно возникла группа **Winterfell** (по названию одного из замков в «Песни»), которая с разрешения автора пишет песни о мире Вестероса. Мрачные композиции вполне соответствуют атмосфере мира-первоисточника.

К сожалению, работа «по мотивам» того или иного произведения практически всегда загоняет музыкантов в весьма узкие рамки, что в итоге делает их творчество интересным только поклонникам соответствующей литературы.



По стопам скальдов

Ограничиваться переложением чужих литературных достижений на язык музыки многие не пожелали, да и создать нечто оригинальное все-таки почетнее, чем «паразитировать», пусть даже талантливо, на чужом творчестве.

Rhapsody в полном составе: Алекс Стараполи, Лука Турилли, Фабио Лионе, Патрис Гверс.

Неоспоримое лидерство в плане творения собственных даже не историй, а полноценных фэнтезийных саг по праву принадлежит итальянской группе **Rhapsody**. Большая часть творчества этого коллектива посвящена «*Хроникам Агалорда*», придуманным одним из основателей группы, гитаристом *Лукой Турилли*. Стоит отметить, что «Хроники» получились весьма внушительными по размеру. Развитию сюжета посвящены четыре полноценных альбома и еще один мини-альбом — в сумме почти пятьдесят композиций, несколько часов великолепной музыки. Это более-менее традиционная фэнтезийная история о борьбе со злом, поисках артефактов, масштабных войнах, предательстве и самопожертвовании, но потрясающее музыкальное воплощение мгновенно заставляет забыть о банальности сюжета.

Кристофер Ли на обложке альбома группы Rhapsody.

В последнем альбоме Rhapsody, начинающем новую фэнтезийную историю, одним из чтецов художественного текста стал сам Кристофер Ли. Этот факт добавил достоинств и без того отличному альбому под названием **Symphony of the Enchanted Lands II**.

Параллельно Лука занимается сольным проектом, в котором отходит от фэнтезийной тематики и рассказывает уже новую, на этот раз фантастическую историю. В ней сочетаются лучшие стороны металла с элементами классической музыки, плюс добавлены оригинальные находки — вплоть до звучания гармошки.

Обложка первой части потрясающей «металлической оперы» Avantasia.

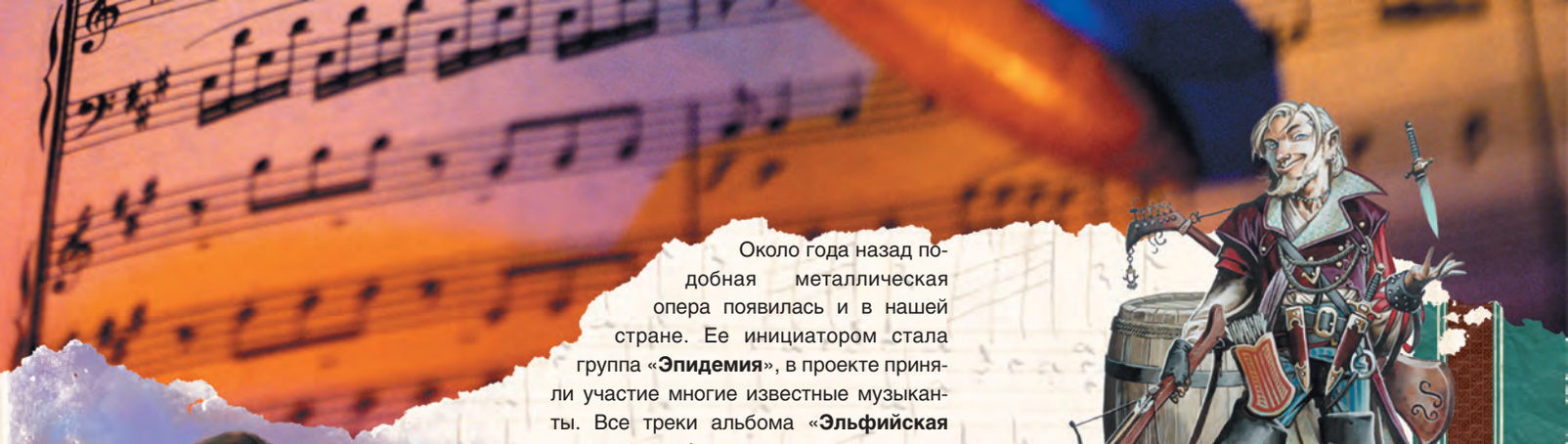
В схожем направлении работали и создатели проекта **Avantasia** — крайне амбициозной и не менее грандиозной задумки *Тобиаса Саммета*, солиста немецкой группы **Edguy**. По жанру проект можно назвать фэнтезийной металлической опе-

От автора «Эльфийской рукописи»

Лидер группы «**Эпидемия**» *Юрий Мелисов* — инициатор создания металлической оперы «Эльфийская рукопись», один из тех, кто стоял у истоков фэнтезийной музыки в России. Специально для нашего журнала Юрий ответил на несколько вопросов, связанных с фантастической музыкой.

Львиная доля музыкальных групп, связанных с фэнтези, исполняют металл. Как вы считаете, что позволяет фэнтези и металлу столь хорошо сочетаться между собой?

Тут параллели на уровне восприятия. Если разбирать по деталям, можно выделить основные аспекты. К примеру, персонажи многих произведений фэнтези визуально ассоциируются с образом «правильного» металлиста — кожаная одеж-



рой, хотя сам автор предпочитает наименование «эпическая поэма». Тобиас собрал для воплощения оперы-мечты многих музыкантов, считающихся лучшими в стиле металл. Результатом их работы стали два прекрасных альбома. Мелодичная и величественная музыка, несколько совершенно разных вокалистов, красивые тексты и яркий эпический сюжет — проект однозначно можно считать удачным.

Около года назад подобная металлическая опера появилась и в нашей стране. Ее инициатором стала группа «**Эпидемия**», в проекте приняли участие многие известные музыканты. Все треки альбома «**Эльфийская рукопись**» объединены единым сюжетом, повествующем о борьбе с очередным злым властелином.

Участники группы «Эпидемия».

Выход альбома сопровождался красочными концертами, во время которых проводились костюмированные постановки, призванные создать атмосферу фэнтези. Выход «Рукописи», несмотря на некоторые недостатки музыки и стихов, можно назвать событием в российской тяжелой музыке. И оно дает надежду, что фэнтезийный металл сможет найти себе нишу и в нашей стране.

В целом фэнтези-металл можно охарактеризовать как величественную, мелодичную и потрясающе атмосферную музыку. Кровь начинает быстрее струиться по жилам, в голове проносятся образы сказочных земель, великие сражения и подвиги

да, длинные волосы, амулеты. К тому же, металлическая музыка никогда не была и не станет массовой культурой, это достаточно элитарное направление. Фэнтези тоже можно назвать литературой для определенного круга людей, отличающихся способностью абстрагироваться от реалий, быстро учиться воспринимать новые миры и их особенности. И фэнтези, и металлу присуща некая внутренняя красота, не попсовая слащавость, а внутреннее благородство и идеализм.

Как вы считаете, какое будущее ждет в нашей стране фантастику и фэнтези, в частности, в музыке?

Не могу предсказывать, только хочу выразить надежду, что у этого стиля большое будущее. Существует множество групп, охватывающих этот жанр, и не вижу причины, по которой интерес к сказочным мирам может угаснуть.

Многие люди не любят фэнтези. Они не понимают, как можно петь про драконов и могучих героев, которых нет в жизни. Что бы вы могли сказать этим людям?

Им бесполезно что-либо говорить. Хотя, скорее всего, они даже не пытались вникнуть в эти жанры. Видимо, им нравится, чтоб в песнях было то же самое, что в повседневной жизни. Лично для меня это скучно.

Символ коллектива «Эпидемия».

В круговерти направлений

Хотя именно металл и фолк имеют наибольшее число пересечений с жанрами, о которых рассказывает наш журнал, порой вездесущей фантастике удается просочиться и в другие направления музыки. Скажем, в творчестве такой нефантастичной, на первой взгляд, группы, как «**Ария**», то и дело проглядывают знакомые нам мотивы. Особенно это стало заметно в последние годы, после раскола коллектива. Чуть ли не половина песен первого альбома группы «Кипелов», организованной бывшими музыкантами «Арии», напрямую связана с фантастикой. Достаточно прочитать названия, чтобы убедиться в этом: «Пророк», «Матричный Бог», «Призрачный взвод»...

Если вспомнить похождения Антона Городецкого, то обязательно всплывут в памяти песни, которые слушал знаменитый Иной. А ведь их авторами были совсем уж нефантастичные коллективы вроде «Сплина» или «Пикника». Но и такая музыка может отлично сочетаться с фантастикой.

Готическая музыка почти идеально подойдет любителям мистики, а панкрок по внутреннему содержанию может быть весьма схож с техногенной фантастикой. Подобных примеров множество: фантастику можно найти почти во всех жанрах, кроме разве что эстрадной музыки, которая рассчитана на самую массовую аудиторию.

На этом позвольте завершить краткий экскурс в почти необъятный мир фантастической музыки. Мы постарались осветить все основные направления и отметить творчество самых известных коллективов. Но тема эта настолько обширна, что, без всякого сомнения, «Мир фантастики» еще не раз вернется к ней.

Илья Новак

ВОЙНА МАГИЧЕСКИХ ЦЕХОВ

ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ

Величественный Аквадор.
Ты мой мир, ты день, наполненный светом волшебства...
Ты танец красок. Ты жизнь, ты смерть и воскрешенье...
Ты сон, ты явь, ты радость пробужденья...

Октон Маджигасси

Где, за какими горами, в каких неведомых землях лежит мир Аквадора, остается тайной. То ли он скрыт в далеком прошлом нашей планеты, то ли — в каком-то ином времени и пространстве... Хотя его география, имена его жителей и названия городов иногда кажутся смутно знакомыми, но история этого мира слишком уж необычна.

- **НАЗВАНИЕ МИРА:** *Аквадор*
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** *2006 год новой эры нашего мира*
- **СОЗДАТЕЛИ:** *GSC Game World*
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** *Компьютерная игра*
- **ВОПЛОЩЕНИЯ:** *Литература*

Корона Мира

Давным-давно над землями Аквадора властвовал Миф. Людей еще не существовало вовсе, и земные недра населяли Первые Духи.

В Аквадоре не было привычных нам богов. Первые Духи, пришедшие извне, обладали богоподобными чертами, хотя были существами из плоти и крови. Некоторые алхимики утверждают, что именно Первые на заре времен и создали Аквадор. Каждый из Духов олицетворял собой какое-то умение или ремесло. По сути, Духи были тем, что наши современные психологи называли бы заковыристым термином персонализированные архетипы.

Глубоко в земных недрах простирался *Абуз* — океан бессознательной психической энергии. Однажды Дух Кузнец сделал две полые глиняные фигуры и наполнил их влагой океана. Влага эта стала жизненной силой, а глина — плотью двух первых людей, от которого пошли все надземные племена Аквадора. Много позже потомки перволюдей заселили поверхность, Духи же продолжали жить в земных недрах.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Те древние люди не знали грехов. Никто не убивал и не воровал — потому что не было такого, чтоб вещи принадлежали кому-то. Не было тогда ни корысти, ни зависти, ни предательства. Первые Духи не притесняли людей, лишь наблюдали за ними. Иногда кто-то из Духов мог выйти на поверхность, а иногда они брали людей к себе — не насильно, но тех, кто хотел пойти в услужение.

И был человек по имени Ахасферон, состоящий в услужении у Духа Кузнеца. Выковал его хозяин обруч, в котором, казалось, не было ничего примечательного — просто широкий золотой круг. Но оказался он настолько прекрасен, что Духи со всех сторон собирались, чтобы взглянуть на него и подивиться его совершенной красоте. В конце концов нарекли обруч Короной Мира, ведь чтобы создать его, Кузнецу пришлось собрать все силы надземные и все силы подземные, а охлаждал он обруч в водах океана Абуз.

И больше всех любил Корону Мира Ахасферон, подмастерье. Захотел он владеть Короной, хотя даже не понимал, как это — «владеть». И вот как-то ночью пришел Ахасферон-подмастерье в кузницу и взял Корону Мира. Решил он так: почему бы не надеть ее себе на голову и не уйти? Какая разница, где Корона находится, хоть у Духа Кузнеца, хоть на голове Ахасферона, ведь ни одна вещь никому не принадлежит... Подмастерье уже водрузил обруч на свою голову, когда почувствовавший неладное Кузнец вошел в кузницу за его спиной. И, увидев, что творится, схватил Дух свой молот — Первый Молот, отец всех молотов мира, — и ударил Ахасферона сзади, туда, где голова человека сходится с шеей.

Тут надобно сказать, что в голове каждого человека есть семя смерти, то, что передает ему родительница, то, что прорастает побегом, который после становится древом жизни, растущим сквозь человеческий мозг, и каждое разветвление древа, каждая его ветвь — это какой-то поступок человека, какой-то его выбор или деяние. К старости древо опутывает мозг — а питается оно жизненной силой — и вот тогда-то человек и умирает.

От удара череп Ахасферона треснул, семя смерти выпало. Подмастерье, схватив Корону Мира, бежал, Кузнец же преследовал его. В одной из пещер он настиг Ахасферона и попытался убить, но теперь подмастерье стал бессмертным. Они долго бились, и наконец Ахасферон убил Кузнеца. Но Дух успел проклясть человека на вечные скитания, на *жизнь в смерти*. От силы проклятия содрогнулись земные недра, Ахасферон попал в каменную лавину, и его завалило. Очень нескоро он выбрался на поверхность, а Корону потерял.

Увидев, что Кузнец погиб, а выкованный им обруч исчез, Духи возложили вину на людей и решили наказать их. Одни

Земли Аквадора.

предлагали обрушить на них чуму, другие — землетрясения, третьи — наводнения. Духи спорили, спор тянулся века, а люди жили себе, не зная, какая опасность угрожает им. Наконец Духи разгневались друг на друга так, что началась между ними битва. Длилась она долго, и никто не мог победить, пока кто-то из Духов не использовал *Полномастию* — Великое Заклинание Пути, которое, по слухам, в давние времена сотворил Дух Алхимик. От силы Великого Заклинания мир содрогнулся, и страшная трещина рассекла его.

На род людской обрушились несчастья. Трещина разрослась, от края к краю ее протянулись дрожащие волокна бытия. Духов затянуло в трещину и выбросило из Аквадора наружу — в Великую Пустошь, состоящую из высохшего, мертвого времени. Его смертные эманации беспрепятственно проникали сквозь трещину, створки мира раскрывались все шире, волокна бытия рвались, небо тускнело, отдаляясь от земли, океан бурлил и захлестывал сушу, еще немного — и род людской прекратил бы свое существование, но тут один человек нашел Корону Мира. С помощью магической силы, вложенной в обруч Духом Кузнецом, этот человек смог сомкнуть створки мира. Хотя полностью закрыть трещину ему не удалось, он сумел сжать ее так, что поток некроза в мир Аквадора уменьшился. Тот человек стал первым магом, прожил три века, и, перед смертью основав Универсал, передал Корону мудрейшему из своих последователей.

Ну, а через Ахасферона к людям пришли грехи. Ведь Первые Духи преследовали его, чтобы если не убить, то подвергнуть бесконечным пыткам, и, желая скрыться, он начал воровать, а после — убивать и предавать, и другие научились у него... Ахасферон стал бессмертным скитальцем, отцом всех грехов мира, прожил бессчетное число лет, обезумел... говорят, он до сих пор обитает где-то в Аквадоре, хотя другие утверждают, что он нашел великое заклинание Полномастии, с его помощью покинул этот мир и ушел в другой — один из миров, что, подобно исполинским раковинам, лежат в пыли мертвого времени посреди Великой Пустоши бесконечного пространства.

Магические Цеха

Великой империей Зелур, крупнейшим государством нынешнего Аквадора, управляет Универсал — объединение магов четырех Цехов. Здание Универсала, где собираются верховные маги, — громадная пирамида, которая венчает гору Шамба и находится в центре столицы Зелура, города Фора. Глава Универсала, или Владыка, владеет Короной Мира. Перед смертью Владыка должен передать ее своему приемнику, которым, по традиции, становится один из *аркмастеров*, то есть верховный маг одного из Цехов.

Магический Цех — это не просто объединение магов с определенными уме-

Со страниц и мониторов

Компьютерные игры цикла «**Герои Уничтоженных Империй**» состоят из трех частей, которые будут выходить с разницей в полгода (первая — в сентябре 2006). Книг-новеллизаций пять: «**Некромагия**» и «**Магия в крови**» повествуют о том, что происходило до начала событий игры, а следующие три тома — о том, что происходит в ней.

В мире Аквадора магия — удел избранных.

ниями. Это своя философия, своя система боевых и мирных заклинаний, свой, если хотите, подход к жизни. Кроме того, Цех состоит не из одних лишь магов, туда входят подмастерья, владельцы доходных домов, торговцы, лавочники, стражники — в общем, люди, не владеющие магией, но способные принести Цеху пользу (и получить у него защиту).

Магические Цеха в нашем мире назвали бы гильдиями. Это четыре школы, четыре клана — теплой, холодной, мертвой и механической (вещественной) магии. Корона Мира, символизируя единство Цехов, украшена четырьмя Жемчужинами Стихий: голубой (холод, Вода), желтой (тепло, Огонь), черной (мертвая магия, Земля) и серебристой (механическая магия, Эфир).

Во времена Владыки Универсала по имени Октон Маджигасси противостояние между Цехами достигло предела. Каждый аркмастер — Гело Бесон из Холодного Цеха, Сол Атлеко из Теплого, Некрос Чермор из Мертвого и Доктус Савар из Механического — получив Корону, продвинул бы свой собственный Цех в ущерб другим. Октон всеми силами пытался объединить магические гильдии, но безуспешно.

Однажды Владыка обнаружил в глубине всех четырех жемчужин странную тень, которая со временем становилась все четче и темнее. Октон понял, что к Аквадору приближается некая внешняя сила, возможно — могущественный враг, который собирается уничтожить мир. Уж не Первые ли Духи возвращаются в Аквадор, чтобы отомстить людям?

Тогда Владыка созвал всех аркмастеров и сказал, что не станет передавать Корону ни одному из них, а вместо этого спрячет артефакт в далеких землях. Октон извлек из Короны четыре жемчужины и раздал их верховным магам как символы власти. Отныне править Универсалом должны все четверо, ведь без Короны ни один из них не сможет стать Владыкой. И если Цеха не найдут в себе силы вновь объединиться, Корона будет навсегда для них потеряна, а разрозненные маги не смогут противостоять врагу, который приближается к Аквадору.

Среди всех аркмастеров только Доктус Савар не отличался безмерным властолюбием. Октон знал, что в подземных мастерских Доктуса обитают гномы, пришедшие в Фору по приглашению аркмастера. Октон приказал Доктусу организовать тайную экспедицию, с которой Владыка покинет империю Зелур. Гномы-механики построили летающий ковчег, на котором Владыка намеревался добраться до загадочных земель далеко на западе и там спрятать Корону Мира. Но три аркмастера желали заполучить ее — так и началась война Цехов, разрушившая некогда великую империю.

Виды магии

Магия Аквадора делится на дикую и цивилизованную (или культурную). Адепты цивилизованной магии живут по большей части в центре империи Зелур, в ее столице городе Форе и окрестностях. Адептами дикой магии являются ведьмы и шаманы. Они, как правило, обитают в лесах и горах, иногда их можно найти в болотах, что раскинулись на юго-востоке от Форы. Кроме того, континент населен неразумными существами магической природы: оборотнями, гулями, орками, гоблинами, так называемые «людозверями» — помесью человека и медведя, волка или какого-то другого животного.

Принципиальное отличие между адептами «культурной» и «дикой» магии заключается в том, что первые подходят к магии скорее как к науке, а вторые — как к искусству. Для магов и алхимиков волшебство — это формулы, тщательно составленные рецепты магических субстанций, опыты, эксперименты, в результате которых создаются новые заклинания. Для ведьм и шаманов магия — искусство, произнесение заклинания — творческий, во многом интуитивный акт. Часто это принимает вид песни, стиха, мантры. Искусство по сути своей менее упорядоченно, подвластно четким законам и логике, чем наука. Потому дикая магия хаотична и зачастую разрушительна.

Культурная и дикая магия противостоят друг другу. Если первая, как уже говорилось, сосредоточена в центре империи, то вторая — возле источников так называемой *манны*.

Источник магии

Мягкое темно-синее светящееся вещество — манна — иногда выступает наружу в скальных расщелинах или выплескивается гейзерами вместе с водой и грязью. Маги Цехов и ученые-алхимики используют манну для своих опытов, но в крошечных дозах, потому что она выделяет мощную природную энергию, которая, если нет надлежащей защиты, влияет на окружающее самым непредсказуемым образом. Под действием манны живые организмы изменяются, трансформации подвергаются растения и даже ландшафт. Влияние манны напоминает радиацию, с той разницей, что манна может трансформировать организм в течение всего лишь нескольких месяцев. Места, где она выходит на поверхность, являются естественными источниками дикой магии. Там, как правило, обитает особенно много нежити. Ведьмы и шаманы также стараются селиться неподалеку от подобных мест. Цивилизованная магия зачастую обходится без манны, дикая зависит от нее куда больше.

Главных источников манны два. Первый — скалистый кряж к северо-востоку от Форы, который так и называется — Горы Манны. Универсал часто отправляет туда экспедиции, именно там столичные маги и алхимики добывали манну для опытов. Дикие ведьмы и шаманы в этой местности уничтожались, а горная нежить подвергалась периодическому истреблению. Этот источник не представляет особой угрозы для культурной магии.

Второй источник манны — Вывернутые Земли. Они раскинулись на побережье моря Эрлана, самой южной части империи Зелур. Здесь манна выходит на поверхность из гейзеров вместе с кипятком и грязью в виде мельчайшей взвеси и естественным путем распыляется над значительной территорией. Зараженные магической радиацией, земли эти приобрели гротескные, уродливые очертания: гигантские грибы, разумные ядо-

Ну как можно любить подобное создание? Диких шаманов никто и не любит...

Мракобестии — вот как называют этих тварей.

витые деревья, которые могут перемещаться на своих корнях, как на щупальцах, так называемые «жидкие холмы» — возвышенности, способные поглотить поднявшегося на них путника, будто болотная топь. Твари, населяющие эти земли, нелепы, странны и ужасны.

Ведьмы и шаманы, долгие годы живущие в Вывернутых Землях, совершенствовали свои магические способности, учились управлять нежитью, подчинять ее своей воле и собирать в отряды. В конце концов Вывернутые Земли стали источником угрозы для Универсала: разведчики-следопыты донесли, что вскоре там может собраться огромная орда нежити.

Монахи войны

Среди монахов войны большинство — юноши из бедных семей, обученные убивать.

Для борьбы с дикой магией и чудовищами Вывернутых Земель были созданы боевые отряды, членов которых впоследствии назовут монахами войны. Октон, Владыка Универсала, воспитал нескольких учеников, обучил их боевой магии и нанял лучших бойцов империи, под руководством которых ученики в совершенстве овладели разнообразными видами оружия. Когда обучение было закончено, Октон отправил бойцов к Вывернутым Землям. Впоследствии этих людей стали называть Настоятелями.

На южном побережье Настоятели организовали так называемые Обители Войны — монастырские поселения, куда набирали юношей из семей крестьян и ремесленников. Нежить часто нападала на селения и даже небольшие города, южане страдали от разгула дикой магии и потому охотно отдавали своих детей в монастыри.

Настоятели обучали юношей владению оружием и особым приемам борьбы с нежитью. Отряды монахов войны по договору с мирными жителями охраняли поселения и торговые обозы, а также совершали вылазки в глубь Вывернутых Земель. Постепенно в ряды монахов вливалось все больше людей, организация разрасталась. Когда численность монахов стала достаточно велика, Настоятели обратились к Владыке с посланием, где сообщали, что готовы создать объединенное войско и напасть на Вывернутые Земли, пройти по всему побережью и уничтожить всех адептов дикой магии. Настоятелям была необходима значительная сумма для закупки оружия, коней и найма нескольких десятков профессиональных военных офицеров, которые смогли бы командовать отрядами.

Однако в то время произошел раскол между магическими Цехами в Универсале, и Октон не смог оказать помощь, а лишенные финансовой и военной поддержки Настоятели оказались не способны противостоять дикой магии. Одна за другой Обители были разорены, большинство Настоятелей либо убиты, либо бежали. Всех монахов войны уничтожить не удалось, часть их вернулась в свои селения и города к мирной жизни, часть стала наемниками-телохранителями, часть — разбойниками. Хотя сам институт монахов войны исчез, многие его представители остались живы.

Гномы-механики

Гномы, помощью которых воспользовался сначала глава Цеха вещественной магии Доктус, а после и сам Владыка Октон, обитали на западе, в огромном подземном городе под названием Норавейник. Магии они почти не знали, но издавна развивали у себя механику. Однажды на Норавейник напало войско наемников, но Доктус помог гномам отстоять свои владения, после чего они поклялись в верности аркмастеру. Большая группа механиков переехала в Фору, где им выделили заброшенный квартал у подножия Шамбы. Поселились гномы не на поверхности, но в старинных катакомбах под кварталом, и построили там несколько огромных мастерских.

Интересно, для чего предназначен этот странный молот?

Гномы изобрели порох, названный ими *горючим песком*, кроме того, они научились строить так называемые ковчеги, или *эфиропланы* — летающие лодки. Двигатели лодок работали на манне, а еще они были оснащены парусами, килями и надувными емкостями.

Летающие корабли Аквадора объединяют в себе магию и механику.

Поначалу неповоротливые и легко выходящие из строя, эфиропланы в конце концов превратились в изощренные машины различных размеров, конструкции и предназначения. Были военные эфиропланы (оснащенные так называемыми *огнестрелами* — аналогами пушек), были массивные транспортники, предназначенные для перевозки тяжелых грузов или большого количества людей, были эфиропланы-разведчики, а также юркие одноместные лодочки для быстрых перелетов на незначительные расстояния.

●●●

На просторах Аквадора раскинулась не только империя Зелур. Есть еще Брита и Криал — земли воинственных северных кланов, есть Окраинный океан и остров Атланс, есть Зарид, Огнарок, Дарвос, Калидон, Птурс, есть страшный летающий остров, название которого мало кто рискует произносить вслух, и соленые озера Гиппокодии. Большую часть этих земель нам предстоит посетить, странствуя по Аквадору. Но все же главные события происходят в империи Зелур.

Итак, Владыка Октон на эфироплане механиков покидает Фору, а между магическими Цехами разгорается война. Дикая магия тоже не дремлет — шаманы Вывернутых Земель собирают войско. И некое таинственное зло приближается к миру Аквадора извне.

С этого и начинается наша история.

ЖУРНАЛ МИР ФАНТАСТИКИ
НАША ОБЛОЖКА

Петр Тюленев

ПО ВОЛЕ НЕБЕС

жрецы, священники, сектанты

Великий комбинатор не любил ксендзов. В равной степени он отрицательно относился к раввинам, далай-ламам, попам, муэдзинам, шаманам и прочим служителям культа. — Я сам склонен к обману и шантажу, — говорил он, — сейчас, например, я занимаюсь выманиванием крупной суммы у одного упрямого гражданина. Но я не сопровождаю своих сомнительных действий ни песнопениями, ни ревом органа, ни глупыми заклинаниями на латинском или церковнославянском языке. И вообще я предпочитаю работать без ладана и астральных колокольчиков.

Илья Ильф, Евгений Петров. «Золотой теленок»

Достаточно произнести эти слова вслух, чтобы убедиться: «жрец», «жертва» и «жрать» определенно имеют одни и те же корни. Основываясь только на сходстве звучания, можно дать приблизительное определение жреца — это тот, кто возносит жертвы божеству и живет благодаря этой работе.

В земной истории жрецами чаще всего называют служителей языческий религий (политеистических — подразумевающих существование большого количества богов). Появление жрецов было бы невозможно без культа — четкого представления о том, каких действий каждый из богов желает от своей паствы. Функции жречества вовсе не ограничивались проповедями и общением с богами. Помимо отправления культа, в храмах хранили летописи, вели календарь, обучали грамоте. Жрецы ацтеков были даже по сегодняшним меркам неплохими хирургами — правда, знания анатомии они использовали для человеческих жертвоприношений.

А что в фантастике? Здесь, особенно в фэнтези, религии и их служители — это целый «культурный пласт», вскрытием которого мы сейчас и займемся.

...И тебя тоже вылечат

На первый взгляд, жрецы встречаются в фэнтези-произведениях куда реже, чем бесстрашные воители, мудрые маги и даже их «сослуживцы» паладины. И это вполне объяснимо. В фэнтезийных мирах почти всегда сильно развита магия, и чудес ждут не от священников, а от волшебников. Кроме того, жрецам необходимо наличие более-менее продуманного культа, а на протяжении первой половины 20 века скрещивать фэнтези и религию было чем-то вроде табу. Впрочем, жрецы как эпизодические персонажи появились уже на страницах «Конана», правда, в весьма неприглядной роли: служители добрых богов интриговали и паразитировали на трудовом народе, а злых — мечтали с помощью темных сил непременно захватить мир (как вариант — обесчестить очередную подругу главного героя).

Авторы фэнтезийной литературы обычно находят свой образ жреца. Например, в «Песни льда и пламени» служители культа — септоны и септы, поклоняющиеся Семерым богам. Из книг Джорджа Мартина об этих персонажах известно немного, однако, по версии ролевой «Игры престолов», они могут помогать друзьям молитвами и благословлять тех, кто тоже верит в Семерых.

В отечественном фэнтези довольно часто священники представляются отрицательными или, в крайнем случае, глубоко противоречивыми персонажами. Особенно не любит церковников Ник Перумов (вспомним хотя бы отца Этлау из Эвиала). Интересную версию предложил Алексей Пехов: в романе «Под знаком мантикоры» обряд крещения необходим церкви для того, чтобы лишить паству магических способностей. На общем фоне сильно выделяется Владимир Аренев, придумавший для романа «Паломничество жонглера» полноценную религию Зверобогов со сложной системой культа и многоступенчатой иерархией жрецов.

Несмотря на то, что жрецы есть у всех гуманоидных рас D&D, чаще всего на поиски приключений отправляются клерики людей и гномов

Переворот в образе фэнтезийного жреца совершили «**Подземелья и драконы**» — первая ролевая игра, предлагавшая не следить за приключениями вымышленных героев, а самим погрузиться в фантастический мир. Уже в первых изданиях Dungeons & Dragons сформировался идеальный отряд искателей приключений: воин, волшебник, плут и жрец. У каждого были свои сильные и слабые стороны, однако считалось, что плечом к плечу эти четверо героев смогут пройти огонь, воду и медные трубы. Первая и основная функция жреца (или клерика, от английского *cleric*) в такой партии — лечение. Изначально жрец был единственным классом, обладающим заклинаниями исцеления. В третьей редакции D&D жрецы утратили монополию на магическое врачевание, однако только им под силу воскресить погибшего товарища.

Клерик — гроза всевозможной нежити и нечисти.

Согласно современным правилам D&D, магия делится на волшебную (arcane) и духовную (divine). Мастера первой — волшебники, второй — жрецы. Как правило, жрец получает мистическую силу от божества, которому поклоняется (впрочем, некоторые жрецы служат не божеству, а отвлеченным идеалам), и для этого должен проводить в молитвах не меньше часа каждые сутки. Список доступных жрецу заклинаний зависит и от уровня опыта персонажа, и от особенностей его небесного покровителя. Молясь, жрец решает, какими заклинаниями ему запастись на день грядущий. Впрочем, он всегда может вместо заготовленного заклинания сотворить *лечение ран* — в области медицины всем прочим классам все еще далеко до клерика. Жрецы злых богов лечить не умеют, зато аналогичным образом *наносят раны*. Другая сфера, в которой успешно работают жрецы — это отношения с нежитью. Служители добрых культов умеют изгонять и уничтожать восставших из могил, а злые клерики — управлять ими.

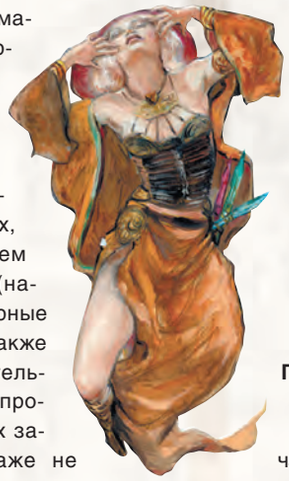
Если у вас нет знакомого жреца, воскрешение товарища влетит в копеечку.

В каждом мире D&D, от классического Грейхока до еще малознакомого нам Эберрона, свой пантеон богов, заслуживающий отдельного исследования. Впрочем, некоторые общие черты у божеств D&D выделить можно. В пантеонах, как правило, присутствуют «общие» боги, выражающие абстрактные идеи вроде смерти, магии, природы, войны, — а также боги-покровители отдельных разумных рас. В 99 из 100 фэнтезийных миров религии языческие, более того, допускающие возможность для смертного стать полубогом или даже полноценным небожителем.

Жрец и его священный символ.

Модель жреца, предложенная создателями D&D, прижилась в фэнтезийных играх — как настольных, так и компьютерных. Сам по себе жрец — персонаж не

наступательный, и один в поле не воин; играть им достаточно сложно, и потому куда чаще мы делаем своего компьютерного протеже магом, рыцарем, варваром или какомлибо другим «атакующим» классом. Роль жреца сильно возрастает в тех играх, где мы управляем отрядом героев (например, компьютерные игры по D&D), а также в многопользовательских онлайновых проектах. В последних зачастую жрецы даже не обязаны служить: например, в **World of Warcraft** мы видим клерика, который прекрасно умеет лечить, накладывать положительные эффекты и воскрешать, но не поклоняется никаким богам и не обязан тратить время на молитвы.



Таков канон жреца для игрового фэнтези. Здесь главная обязанность клерика — помогать своим соратникам, а религиозная составляющая уходит на второй план. Совершенно другими предстают служители культа в мистических и фантастических произведениях.

Это интересно

В толкиновском Средиземье не было ни храмов, ни жрецов. Впрочем, в «Сильмариллионе» упоминается, что жители Нуменора поклонялись Эру и жертвовали ему первые плоды. В роли святилища выступала плоская вершина горы Менельтарма, высившейся в центре острова, а обращался к божеству сам король государства.

Ужас, летящий на крыльях ночи

В средневековье искренняя вера была нормальным положением вещей. Но научно-технический прогресс и многочисленные открытия привели к кризису мировых религий, и с конца 19 века в развитых странах махровым цветом распустились оккультизм и сектантство. Разумеется, столь значительное изменение общественного сознания не могло не отразиться в фантастике — прежде всего, в жанрах мистики и городского фэнтези.

Первопроходцем здесь был **Говард Филлипс Лавкрафт**. Он заявил, что совсем рядом с человечеством, только-только начавшим осваивать научно-технические костыли, дремлют древние, бессмертные и совершенно непостижимые сущности, ничуть не похожие ни на ветхозаветного Иегову, восседающего на облаке, ни на всепрощающего Иисуса. Недалек тот час, когда эти сущности проснутся и в слепом порыве не оставят камня на камне от всех людских достижений. Разумеется, даже у таких малоприятных богов есть служители — сектанты, или культисты, — которые терпеливо ждут, пока звезды придут в нужное положение, и надеются, что очнувшиеся после этого боги их вознаградят или хотя бы пощадят.

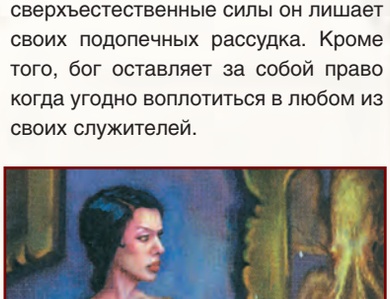
Во имя Ктулху! Именем его!

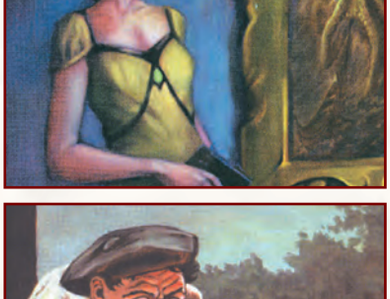
Знаки внимания Древних богов не всегда укладываются в идеал красоты.

Если верить Лавкрафту, в наши дни на Земле особенно широко представлен культ Ктулху. Ему поклоняются самые разные люди во всех уголках планеты — от эскимосов до жителей Луизианских болот. Вместе с тем, культ Ктулху самый пассивный: сектанты живут ожиданием того момента, когда им надо будет открыть двери Р'лайха и впустить своего бога в этот мир. Время от времени они собираются и устраивают омерзительные ритуалы, в которых, судя по всему, участвуют не только люди.

Среди волшебников и чародеев особенно популярен Йог-Сотот. Лавкрафт не делает различия между волшебной и духовной магией: в его мире любое колдовство — проявление воли тех или иных богов. Служители Йог-Сотота получают возможность путешествовать во времени и пространстве, — а взамен открывают своему небожителю дорогу на Землю.

Покровитель людей творческих (и не только их) — Хастур, Тот-Кого-Нельзя-Называть. В обмен на сверхъестественные силы он лишает своих подопечных рассудка. Кроме того, бог оставляет за собой право когда угодно воплотиться в любом из своих служителей.





Типичные поклонники Хастура.

Желтый дом — типичный венец сектантской карьеры.

Другие почитаемые боги — Ньярлатотеп и Шуб-Ниггурат. Оба готовы поддержать поклонников как словом — заклинанием, так и делом — послав в помощь какую-нибудь неведому зверушку. Боги могут себе это позволить — в конце концов, жалкие смертные никогда не останутся в выигрыше. Редкий служитель лавкрафтовских богов умирает в постели от старости, окруженный скорбящими родственниками. Безумие и мучительная гибель — вот плата за сверхспособности.

Это интересно

В ролевой игре d20 Modern есть сеттинг городского фэнтези Urban Arcana. Фактически это вариация на тему D&D в современном антураже. Присутствует в Urban Arcana и жрец — это аколит (acolyte), почти дословная копия клерика из «Подземелий и драконов».

Маяк веры

С течением времени религии могут принимать самые причудливые формы. Например, почти через сорок тысяч лет культ Бога-Императора будет сплавлен с космическими путешествиями, высокими технологиями и экстрасенсорикой. Речь идет, разумеется, о готической вселенной **Warhammer 40000**.

Несмотря на далекое будущее, мир «Молота войны» далек от канонов научной фантастики. Правильнее будет определить его как космическое фэнтези — а это значит, что и

На службе у энергетического поля

Пару лет назад ходили слухи о том, что в результате очередной переписи джедаизм был признан официальной религией: якобы его указало в графе «вероисповедание» необходимое количество опрошенных. Но это у нас на Земле, а в далекой-далекой галактике джедаи вовсе не выглядят служителями культа. Хотя, если посмотреть непредвзято, у них есть сверхъестественный источник могущества — Сила, благодаря ей они умеют проделывать невероятные вещи, и даже главное здание Ордена называется Храмом.

Далеко не все джедаи носятся по Галактике в поисках подходящих мишеней для своих световых мечей. Владение мечом — неотъемлемая, но далеко не самая важная часть тренировки тех, кто служит Силе. Большинство идет по мирному пути, и если воинов-джедаев можно сравнить с паладинами, то «гражданских» — со жрецами.

Сфера деятельности джедайского «жречества» невероятно широка. Встречаются среди джедаев непревзойденные целители и профессиональные дипломаты, одаренные преподаватели и гениальные ученые. В состав Ордена джедаев входят три весьма специфических подразделения — медицинское, исследовательское и даже сельскохозяйственное. Можете представить себе Оби-Вана Кеноби копающимся на грядке? А ведь через это прошли все падаваны. Разумеется, приснопамятный приказ 66 не пережил ни один из «гражданских» джедаев, однако в Академии Люка Скайуокера «жрецы Силы» начали возрождаться.

Были, разумеется, в далекой-далекой галактике и «ереси». Ситхи (темные джедаи), несмотря на малочисленность, тоже не ограничивали свой круг занятий мечемахательством. Известно, что у них была сильно развита генетика, также называемая ситской алхимией. А канцлер Палпатин вообще пришел к вершинам власти, ни разу не активировав световой меч. Другой известный культ Силы — Ведьмы Датомира, исповедовавшие собственный, не светлый и не темный путь.

Джедай уважает жизнь и Силу во всех проявлениях.

здесь жрецы окажутся далеко не на последних ролях. В Империуме людей сосуществуют две основные религии: Церковь Императора Спасителя и Культ Машины — не говоря о великом множестве местных верований, от доисторических пережитков и еретических течений до открытого служения Хаосу.

Дьякон Церкви Императора Спасителя.

Согласно истории Warhammer 40000, в 31 тысячелетии нашей эры Император, безымянный человек с Марса, объединил разрозненное человечество и дал решающую битву силам Хаоса. В последнем сражении Император пал от руки предателя, но не умер. Смертельно раненое тело поместили в Золотой Трон — герметичный саркофаг, оснащенный системой жизнеобеспечения. Чтобы насытить дух вечно живущего — или вечно умирающего — Императора, организовали систему жертвоприношений, в ходе которой у жертв-экстрасенсов вытягивали психическую энергию. Подпитываемый таким образом, Император поддерживал свет Астрономикана — маяка, который служит главным ориентиром для путешествий через подпространство.

Неудивительно, что после самопожертвования Императора по всему Империуму, как грибы после дождя, стали появляться обожествлявшие его культы. В конце концов, официальной стала считаться Церковь Императора Спасителя, также известная как Министорум. Во главе ее стоит Экклезиарх, входящий в число правящих Лордов Империума. Служители Императора Спасителя проповедуют по всей галактике, занимаются миссионерством, ведут споры о том, как следует отправлять культ. Но, несомненно, самое известное подразделение Министорума — Святая Инквизиция.

Для искоренения демонов любые средства хороши.

Инквизиторы «Молота войны» мало похожи на своих средневековых тезок: это не религиозные суды, а элитные воинские части. Твердая вера необходима им, чтобы сохранить разум при встрече со смертельными врагами человечества и не поддаться ереси. Инквизиция включает в себя три ордена: Ордо Ксенос противостоит угрозам со стороны нечеловеческих рас, Ордо Маллеус специализируется на борьбе с демонами Хаоса, Ордо Херетикус следит за чистотой веры как во всем Империуме, так и внутри Министорума. Инквизиторов боятся, а следовательно, уважают. Никто не откажет Инквизитору, требующему помощи, — даже если затем он казнит помощников, потому что те увидели много лишнего.

Адепты Бога-Машины не прочь приблизиться к почитаемому образу.

Культ Машины базируется на Марсе, хотя ему принадлежит множество планет-фабрик по всей Галактике. Адепты этой религии поклоняются Богу-Машине, хотя признают и руководящую роль Императора. На техножрецах держится вся наука и промышленность Империума: безостановочно работают заводы и лаборатории, непрерывным потоком поступают на вооружение новые изобретения и открытия. Технологии «Молота войны» — причудливый симбиоз кибернетики и магических ритуалов, генетики и священных песнопений, машинерии и волшебных снадобий. Во главе культа стоят Волхвы, отвечающие каждый за свою область исследований, и Генерал-фабрикатор Марса, который также является правящим Лордом Империума.

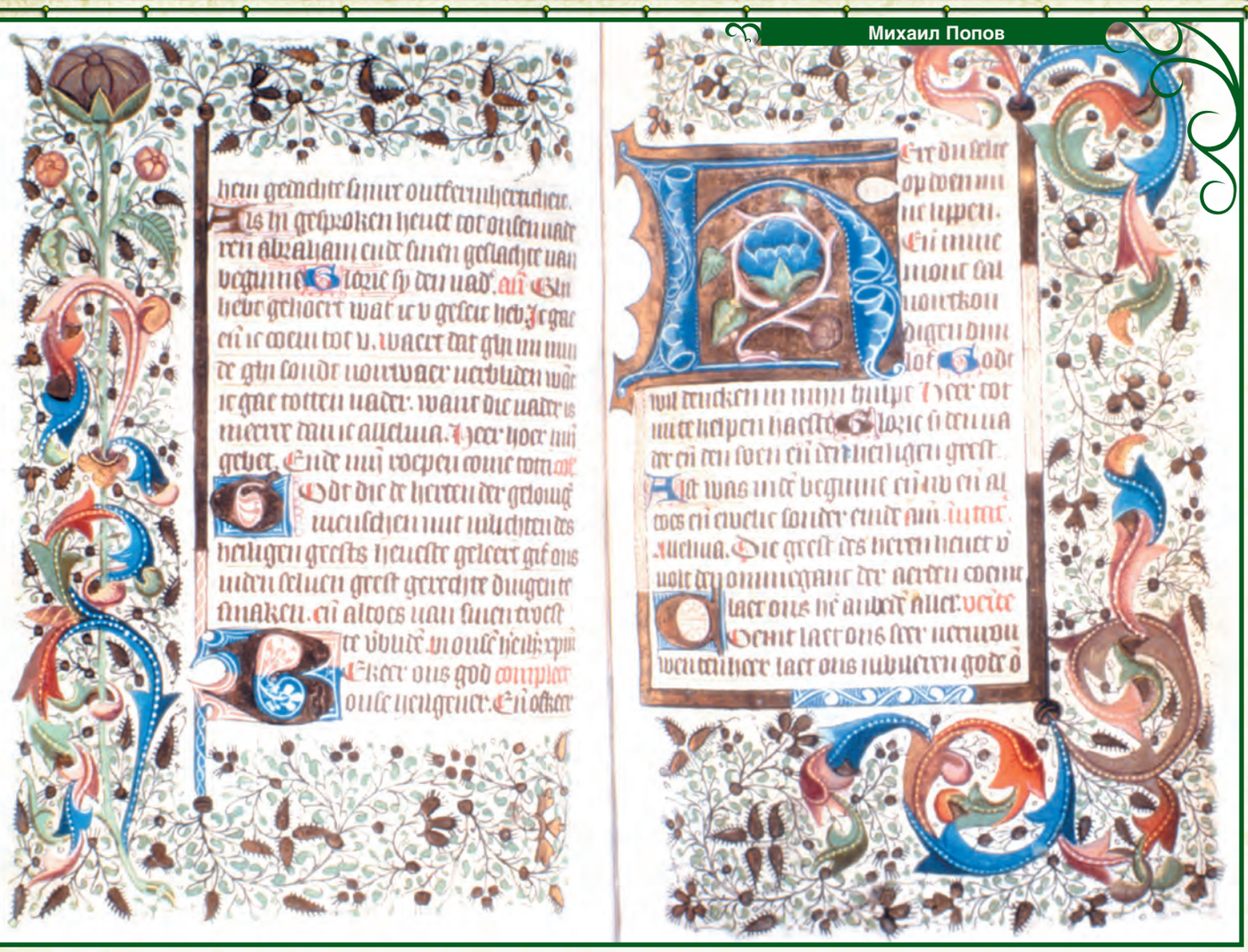
Совершенно отдельной строкой в религиозной картине 41 тысячелетия стоят космические десантники. В каждом из этих супер-воинов течет толика крови самого Императора, поэтому им сложно считать его божественным существом. В каждом отряде десантников есть свой духовный отец — капеллан. Отправляемые капелланами культы могут отличаться от подразделения к подразделению, но в одном они схожи: Император — величайший из людей, достойный бесконечного уважения и служения, но все-таки человек.

Это интересно

Нечеловеческие расы «Вавилона-5» могут похвастаться оригинальными религиями. Минбарцы не признают богов, но верят в бессмертную душу. Вся их жизнь подчинена строгим ритуалам, а жрецы составляют одну из трех каст минбарского общества. Центавриане поклоняются полусотне богов, причем каждый представитель этой расы выбирает себе одного небесного покровителя. У нарнов существует несколько соперничающих религий.

Точно так же, как бытие определяет сознание, облик фантастического жреца напрямую зависит от цели, поставленной его создателем. Впрочем, будь это «добрый доктор Айболит» из компьютерной игры, безумный сектант, поклоняющийся Ктулху, безжалостный Инквизитор или рассудительный джедай — каждый из них напоминает о том, что где-то в недостижимых далях, обитает существо безмерно совершенное, могущественное и всезнающее. Возможно, разочаровавшись найти этот идеал в реальной жизни, мы переносим наши поиски в вымышленные миры — и уже поэтому разнообразные служители культа, пусть и на вторых ролях, но крепко прописались в фантастике.

Михаил Попов



ОЗВЕРЕВШАЯ ЛИТЕРАТУРА

СРЕДНЕВЕКОВЫЕ БЕСТИАРИИ

Слоны всегда изображаются меньшими, чем они есть; блохи же — всегда большими.

Джонатан Свифт

Мы коллекционируем всех мыслимых и немыслимых тварей. Охотимся на оборотней во всех концах света. Наблюдаем за драконами из разных стран. Однако до сих пор мы еще ни разу не поднимали самую подходящую для этого раздела тему — существа средневековых бестиариев. Давайте взглянем на них именно в том составе, в котором они преподносились любознательным европейским книгочеям.

Мистическая зоология

Вот мы говорим — «бестиарий». А что это такое? Древний комикс про животных с изобретательным враньем путешественников и мудрыми комментариями духовных лиц? Совершенно верно. Но здесь есть несколько существенных нюансов.

Классические бестиарии назывались *Bestiarum vocabulum*, что буквально означает «Слово о животных». Однако их реальное содержание было самым разным, зачастую даже не связанным с животными. В одной и той же книге встречались описания как вымышленных, так и реальных тварей. Там же попадались тексты о птицах, камнях и даже рецепты целительных зелий. Трактаты по естественной истории обычно сопровождались какой-либо поучительной христианской притчей. Все имена и названия обязательно имели некий священный

смысл. Таким образом, бестиарии были еще и словарями символического «языка животных».

Добродетель пеликана. Рельеф с Notre Dame des Neiges — крупнейшего кладбища Канады (Монреаль).

Считалось, что если пеликан не мог найти корма для птенцов, он разрывал клювом свою грудь и кормил потомство кровью. Логично, что в бестиариях эта птица служила аллегорией самопожертвования Христа. Похожим смыслом образ пеликана наделяется и в геральдике.

Еще одной интересной особенностью бестиариев было то, что иллюстрации рисовались художниками, большинство из которых ни разу в жизни не видело таких животных. Кто-то, конечно, мог заявить, что однажды встретил ночью у своего дома василиска, однако смертельный взгляд монстра не подействовал из-за темноты. Но это сильное преувеличение — в большинстве случаев облик представителей волшебной фауны воссоздавался по их смутному текстовому описанию.

Страница из рочестерского бестиария (13 век).

Следовательно, у художников имелась прекрасная возможность пофантазировать. Если все рисованные короли, епископы и крестьяне выглядели примерно одинаково, то мантикора из одной книги часто оказывалась совершенно непохожей на мантикору из другой.

С течением времени у иллюстраторов выработался определенный канон. Изображения животных слегка «стандартизировались», однако от разнообразия их внешнего вида избавиться уже не удалось.

Произнося слово «бестиарий», мы представляем себе солидный средневековый фолиант в потрескавшемся кожаном переплете. Бестиарии такого вида появились в 12 веке (Франция, Англия) и быстро завоевали популярность благодаря богатым иллюстрациям и интересным статьям. Однако по своей сути они являлись компиляцией древних текстов.

Из чего составлялись бестиарии? Первоначальный материал брался из греческого сборника «*Физиолог*» (автор неизвестен, 2—3 век нашей эры). Этот труд в свою очередь основывался на более ранних книгах. Прежде всего — на *Historia Animalium* («История животных») Аристотеля, написанной им во время визита на остров Лесбос в 343 году до нашей эры. Местные рыбаки регулярно приносили великому ученому всякую морскую живность, которая и вдохновила его на создание зоологического справочника.

«Физиолог» хоть и основывался на трактатах Аристотеля, Геродота, Плиния Старшего, Солина и Элиана, но был стопроцентно христианским и очень далеким от истины. Именно с него пошла традиция «зоологической аллегории». Сообщалось, например, что львята рождаются мертвыми, и лишь на третий день лев — очередной образ Христа — оживляет их дуновением в ноздри (аналогично, человек рождается мертвым, покуда не крещен).

Амфисбена, бобер, боннакон.

Немалый вклад в содержание бестиариев был сделан крупными церковными деятелями — архиепископом Исидором Севильским и епископом Амбросом. Приблизительно с 13 века основной функцией «Слова о животных» стало нравоучение. На правдивость излагаемых сведений уже никто не обращал внимания, ведь ценность христианских притч заключается отнюдь не в достоверности. Подавляющее большинство читателей искренне верило в то, что где-то на юге живет единорог, теряющий волю при виде обнаженной женской груди.

Но зерно истины в бестиариях все же было. Чисто научные наблюдения, попавшие в эти тексты (например, исследование сезонной миграции птиц), затерялись среди выдумок и были заново «открыты» лишь сотни лет спустя.

Верблюд, василиск, волк.

Прогулка с монстрами

Сохранилось около 50 средневековых бестиариев. Самым преклонным возрастом может похвастаться бестиарий из шотландского города Абердин (предположительно 12 век, возможно, даже старше), впервые упомянутый в книжной описи 1542 года.

Ниже представлено краткое описание свойств некоторых обитателей бестиариев 12—15 века (большинство книг доступно для изучения лишь ограниченному кругу лиц, так что массовому читателю эта информация неизвестна). О морали этих басен вы можете судить сами.

Гадюка, гиена, гусь.

Агат — минерал, с помощью которого можно искать жемчуг в море. Нужно лишь привязать этот камень к веревке и опустить в воду. Агат «притягивается» к жемчужным раковинам, облегчая работу ныряльщикам.

Это интересно

- На самом деле «Физиолог» — не название книги. Этот сборник вообще был безымянным. Но так как каждая история начиналась с фразы: «Физиолог утверждает, что...» (под физиологом понимался некий анонимный натуралист), подобное название закрепилось за всем текстом.
- Бестиарий *Dicta Chrysostomi* (авторство приписывается Иоанну Златоусту, одному из величайших отцов церкви) хранится в Государственной публичной библиотеке в Санкт-Петербурге.
- Миф об огненной саламандре мог появиться из-за настоящих саламандр, которые обитали в гниющих стволах деревьев. Если эти бревна клали в костер, то ящерицы «волшебным образом» выскакивали из огня.

Настоящие саламандры с характерной «огненной» окраской.

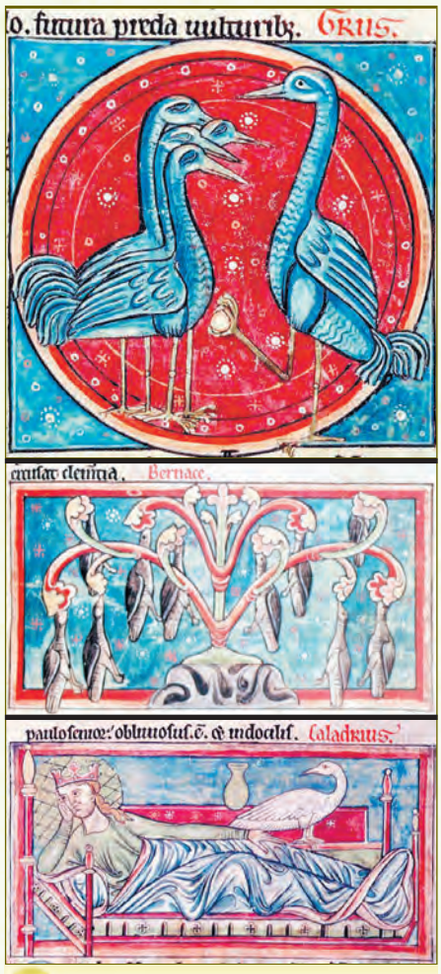
Алерион — птица вроде орла, только крупнее, ярко-огненного цвета и с крыльями острыми, как бритвы. В мире существуют только два алериона — самец и самка. В возрасте 66 лет они производят два яйца, а когда птенцы вылупляются, родители топятся в море. Их потомство воспитывают другие птицы.

Амфисбена — двуглавая змея, одна голова которой нормальная, а другая растет из хвоста. Может ползти в двух направлениях. Глаза сияют, как лампы. Амфисбена не боится холода и обладает целебными свойствами.

Барсук — грязное животное, обитающее в горных норах. Один барсук копает, глотая землю, а двое других держат зубами палку. Когда землекоп наполняется «доверху», он цепляется за эту палку, и остальные барсуки вытаскивают его из норы для опорожнения.

Бобер — существо, половые органы которого используются в медицине. Если бобер не может убежать от охотника, он откусывает себе яички и бросает их преследователям. Если он уже потерял свое хозяйство, то лишь показывает охотникам пустой зад, и они от него тут же отстают.

Боннакон — зверь, подобный быку, однако рога его не годны для защиты. Охотиться на боннакона не следует. Он способен выстреливать из-под хвоста поток экс-



Журавли, казарки, каладриус.

УМНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ЧИТАЙТЕ В ИЮНЬСКОМ НОМЕРЕ: №6 2006

224 СТРАНИЦЫ

8 GB DVD

ИГРЫ БУДУЩЕГО

РЕПОРТАЖИ С КРИ-2006

ПО МАТЕРИАЛАМ КОНФЕРЕНЦИИ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР: АНОНСЫ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ РОССИЙСКИХ ПРОЕКТОВ В РАЗДЕЛЕ «ИГРЫ БУДУЩЕГО» И НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ ВИДЕО НА ДИСКЕ, ГДЕ РАЗРАБОТЧИКИ И ИЗДАТЕЛИ ДЕЛЯТСЯ СЕКРЕТАМИ С АВТОРАМИ НАШЕГО ЖУРНАЛА. А ТИМУР ХОРЕВ ДОБАВЛЯЕТ К ЭТОМУ ВИДЕОБЕСЕДЫ С ИЗВЕСТНЫМИ ФАНТАСТАМИ, ВКЛЮЧИВШИМИСЯ В ИГРОСТРОЙ – ЗОРИЧЕМ И ЛУКЬЯНЕНКО.

ВОКРУГ ИГРЫ

ТО, ЧТО НЕ ВОШЛО В HALF-LIFE 2

ВТОРАЯ ЧАСТЬ НАШУМЕВШЕЙ СТАТЬИ АЛЕКСАНДРА ТАРАКАНОВА ОБ ИСТОРИИ СОЗДАНИЯ ВЕЛИКОЙ ИГРЫ И О ТЕХ ЕЕ ЧАСТЯХ, КОТОРЫЕ ОСТАЛИСЬ «ЗА БОРТОМ» – ВОЗМОЖНО, ДО ВЫХОДА ДОПОЛНЕНИЯ?

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

В ОЖИДАНИИ РЕВОЛЮЦИИ

ЧТО БУДЕТ С ВИРТУАЛЬНЫМИ МИРАМИ ЗАВТРА? ПОЧЕМУ ЗАКРЫВАЮТСЯ ГРОМКИЕ ОНЛАЙНОВЫЕ ПРОЕКТЫ? КАКИЕ НЕРЕШЕННЫЕ ПОКА ПРОБЛЕМЫ СТОЯТ ПЕРЕД ИХ РАЗРАБОТЧИКАМИ? ОБО ВСЕМ ЭТОМ – НОВАЯ СТАТЬЯ ПСМИТА.

ЛУЧШЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ

ФИЗИЧЕСКИЙ УСКОРИТЕЛЬ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ РАССКАЗЫВАЕТ ОБ УСТРОЙСТВЕ, КОТОРОЕ, ВЕРОЯТНО, СТАНЕТ НЕОБХОДИМОСТЬЮ ДЛЯ ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРА В НЕДАЛЕКОМ БУДУЩЕМ – ФИЗИЧЕСКОМ УСКОРИТЕЛЕ. ЕМУ УДАЛОСЬ ПОСМОТРЕТЬ НА РАБОТУ НОВОГО ПРОЦЕССОРА ВООЧИЮ, В ЧЕМ ВЫ И УБЕДИТЕСЬ, ПРОСМОТРЕВ ВИДЕОМАТЕРИАЛ НА НАШЕМ ДИСКЕ.

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

Крокодил, ласточки, лев.

крементов, летящих вдаль на большое расстояние и сжигающих все живое.

Бриллиант — если держать его в доме, то вас не потревожат демоны. Уничтожить бриллиант можно, только растворив его в крови козла.

Верблюд — пьет только грязную воду, способен терпеть жажду 3 дня и может жить до 100 лет, если его не увезти в другую страну, где он умрет от перемены воздуха.

Василиск — помесь петуха и змеи, вырастающая из петушиного яйца. Любит тепло и сухость. Своим запахом убивает змей, дыханием — птиц, а взглядом — людей. Может умереть только от укуса горностая.

Волк — если волк первым увидит человека, то человек потеряет голос. Если человек увидит волка раньше, то волк никогда не нападет. Чтобы отпугнуть волка, нужно снять с себя одежду и бить камнем об камень.

Гадюка — змея, которую невозможно зачаровать музыкой, так как она прижимается одним ухом к земле, а другое затыкает кончиком хвоста. В голове имеет драгоценный камень карбункул. Самка беременеет, когда самец засовывает ей свою голову в рот. Она ее откусывает и проглатывает. Созрев, детеныш гадюки прогрызает чрево матери и выбирается наружу, тем самым убив ее. Укус гадюки очень ядовит — от него человек потеет кровью и вскоре умирает. Царица Клеопатра покончила жизнь самоубийством, укусив себя гадюкой.

Гиена — двуполая тварь, которая разрывает могилы и пожирает трупы. В ее глазу спрятан камень — если положить его под язык, то можно предсказывать будущее. Собака, наступившая на тень гиены, теряет голос.

Гуси — способны чуять запах человека лучше, чем любые другие животные. Именно гуси спасли Рим от нашествия галлов.

Жемчуг — растет в камнях, называемых устрицами. Иногда они открываются и впитывают свет Солнца, звезд и Луны. Из всего этого образуются жемчужины, которые, будучи растворены в росе, лечат любую болезнь.

Журавли — воюют с пигмеями и набивают себе желудки песком, чтобы быть устойчивее в полете. Когда вся стая спит, сторожевой журавль держит в лапе камень. Если он задремлет, то уронит его и тут же проснется.

Заяц — очень быстрое животное, способное менять свой пол. Зимой едят снег и становятся белыми.

Казарка — дикий гусь, растущий на деревьях. Когда птица достигает достаточных размеров, она отваливается от ветки и падает. Если дерево растет над водой, казарка уплывает в целости, а если над землей — разбивается насмерть.

Каладриус — белая птица, предвестник смерти. Если она смотрит вам в лицо, то вы выздоровеете, а если повернулась задом — умрете.

Катоблепас — четырехногий бык, голова которого так тяжела, что он может смотреть лишь в землю. От этого его глаза налиты кровью. Каждый, кто посмотрит в них, умрет.

Крокодил — чудовище, которое горько плачет всегда после того, как съест человека.

Ласточки — покидают здания непосредственно перед тем, как они рухнут.

Лев — царь зверей. Спит с открытыми глазами, заметает следы хвостом, боится белого петуха, ест в один день, а пьет в другой. Заболев, пожирает в качестве лекарства обезьяну. Самец и самка совокупляются не как животные, а как люди — лицом к лицу.

Левкрота — помесь львицы и гиены, имеющая лошадиную голову и широкий рот от уха до уха. Вместо отдельных зубов у левкроты на каждой челюсти растет цельная кость.

Летучая мышь — нечистая птица с зубами, производящая птенцов не из яиц, а прямо из своего чрева.

Лягушки — мелкие водные твари. Особи, живущие на суше, погибают, едва попав под дождь.

Мандрагора — целебный корень, похожий по форме на человека и растущий на востоке, рядом с раем. Верещит, когда его вытаскивают из земли. Каждый, кто услышит этот крик, умирает или сходит с ума. Поэтому мандрагору выкапывают следующим образом — привязывают к ней голодную собаку и манят ее издалека куском мяса. Слонихам, чтобы забеременеть, необходимо отведать этого корня.

Медведь — свирепый зверь, спящий зимой так крепко, что его можно ранить

Левкрота, мандрагора, медведь.

Обезьяны, попугай, рысь.

до крови, а он все равно не пробудится. Медвежата рождаются бесформенными кусками мяса, но мать вылизывает их, придавая нужный вид. Самец и самка спят в берлогах раздельно, выкопав меж собою борозду.

Муравьи — насекомые, выступающие стройными рядами и несущие в своих ртах зерно (если у одного муравья нет зерна, он попытается отнять его у другого), которое потом складывают про запас на зиму. Эфиопские муравьи имеют вид собак и копают песок, добывая оттуда золото.

Мышь — самозарождается в земле, из гумуса, отсюда и ее имя (mus).

Обезьяна — тварь, которую еще зовут simia, поскольку она очень похожа (англ. — similar) на человека. Любимых детенышей носит в руках, нелюбимых — на спине. Однако если ее преследует охотник, она бросает любимое чадо, чтобы освободить руки, а нелюбимое, таким образом, спасается.

Онагр — осел, кричащий 12 раз во время равноденствия. Вожак стада откусывает половые органы молодым онаграм, чтобы те, повзрослев, не составили ему конкуренцию.

Попугай — птица, которую можно научить говорить по-человечески в юном возрасте. Старую, впрочем, тоже — для обучения ее следует бить по голове железным прутом.

Пчелы — мельчайшие из птиц. Развиваются из червей, живущих в падали (особенно — в телах крупного рогатого скота).

Саламандра, скорпион, слон.

Рысь — пятнистый волк, моча которого затвердевает в драгоценный камень наподобие карбункула. Рысь засыпает ее песком, чтобы человек не мог найти сокровище.

Саламандра — ящерица, которая так холодна, что может спокойно находиться в огне и даже потушить его. Из ее шкуры делают огнестойкую одежду.

Скорпион — червь с ядовитым жалом на хвосте. Ранит человека куда угодно, но только не в ладонь.

Слоны — их ноги лишены колен, поэтому, упав на землю, слоны больше не могут подняться. По той же причине они спят, прислонившись к дереву. Чтобы поймать слона, охотнику нужно лишь подпилить ствол.

Сова — грязная птица, которая гадит в своих собственных гнездах и летает задом наперед.

Удав — огромная змея, живущая в Италии. Для питания ей нужен скот. Она не проглатывает коров, а обвивает их кольцами и доит, причем иногда отнимает так много молока, что жертвы умирают.

Сова, удав, ящерица.

Хорек — грязное животное, зачинающееся подобно гадюке (через голову во рту) и рождающееся из ушей матери: справа выходит самец, слева — самка.

Ящерица — если слепнет от старости, то выползает из норы и смотрит на Солнце, которое быстро сжигает пелену на ее глазах.

●●●

Парадная разукрашенность бестиариев и изысканные посвящения, сохранившиеся на первых страницах, свидетельствуют о том, что это чтиво предназначалось для высших слоев знати и духовенства. Лишь они были образованы в достаточной степени, чтобы оценить предлагаемые им «звериные» аллегории.

В наше время бестиарии стали общедоступными. Их созданием занимались совершенно разные люди: сумасшедший карлик Тулуз-Лотрек, слепой гений Борхес... Многие фэнтези-вселенные имеют собственные бестиарии.

Вымышленные звери почти не изменились, но их функция уже другая. Теперь они не наставляют читателя на путь истинный, а предлагают ему культурные деликатесы, прочный строительный материал для гуманитарного кругозора и, в конце концов, солидное интеллектуальное развлечение.

Хранитель информатория — Борис Невский

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ

Прислать свои вопросы для нашего информатория вы можете на электронный или почтовый адрес «МФ».

ЗАПРОС

Я хочу попросить вас написать что-нибудь о Константине Мзареулове.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Егор Куприянов

ОТВЕТ

Константин Давидович Мзареулов родился 5 августа 1954 в Баку (Азербайджан), где живет до сих пор. Окончив в 1977 году физфак Азгосуниверситета, работал инженером на морских буровых установках, с 1984 — научный сотрудник лаборатории молекулярной биофизики АзГУ, в 1990 защитил кандидатскую диссертацию. Участник телевизионных турниров «Брейн-ринг» (1993—1994) и «Своя игра» (1995). Сотрудничает в главной русскоязычной газете Баку «Зеркало».

В 1983 году был опубликован первый фантастический рассказ Мзареулова, а его дебютный роман «Звездный лабиринт» напечатан в 1997 году в издательстве «Армада». Начав работать в жанре «твердой» научной фантастики, Мзареулов затем переключился на НФ с социальным уклоном. Однако среди произведений писателя есть боевики, космооперы, фэнтези. В разное время использовал литературные псевдонимы Кристофер Монсальват, Калин Милованович и Константин Максимов. Наиболее крупные произведения: дилогия «Звездный лабиринт», романы «Изгнанники нирваны», «Козырной король» и «Демоны Граля» (вольное продолжение «Хроник Амбера» Р. Желязны), отдельные романы «Экстремальные услуги», «Клыки Вселенной», «Капитан Багровой Тьмы», «Возвращение в полночь».

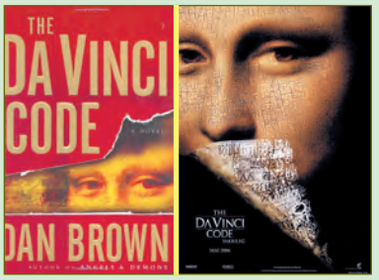
ЗАПРОС

Что подразумевает жанр «интеллектуальный триллер»? Это когда вокруг героя происходят мистические вещи, порой угрожающие его жизни, а он, чтобы их понять, должен пораскинуть мозгами? Если я неправильно понимаю — поправьте меня, пожалуйста.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Егор

ОТВЕТ

То, что вы описали, именуют мистическим триллером. В интеллектуальном же триллере наличие мистики возможно, но не обязательно. Отличные примеры интеллектуального триллера — романы Дэна Брауна «**Код Да Винчи**» и Артуро Переса-Реверте «**Фламандская доска**». Их герои оказываются в экстремальной ситуации, распутывая преступления не ради денег (детективный триллер), государственных интересов (политический триллер), и не из-за козней спецслужб (шпионский триллер). Точнее, все эти элементы в интеллектуальном триллере присутствовать могут, однако основной сюжет обязательно связан с историей, искусством, литературой. То есть, предметами, для адекватного восприятия которых требуется наличие определенных знаний и у писателя, и у читателя.



Если бы герой «Кода Да Винчи» Роберт Лэнгдон был не профессором Гарварда, а журналистом или юристом, который в схожих обстоятельствах расследует преступления наркомафии или террористов, перед нами был бы типичный триллер в стиле, например, Роберта Ладлэма. Однако сюжет книги Брауна связан с многовековой тайной, в романе масса интересных сведений из истории религии и искусства, а герой не только бегает, дерется и напряженно соображает, но и использует свои специфические знания, подробно описанные автором. При этом большую часть приводимых в романе фактов Дэн Браун почерпнул из научных исторических книг, хотя кое-что полностью выдумал.

ЗАПРОС

Я хотел попросить вас рассказать о сериале Battlestar Galactica, о книгах и вообще обо всем, что его касается.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Родион Павлов

ОТВЕТ

Телеэпопея «Космолет «Галактика» или «Боевой крейсер «Галактика» (Battlestar Galactica) повествует о беспощадной борьбе людей с сайлонами — цивилизацией роботов. Последняя надежда человечества — боевой звездолет «Галактика», который должен обнаружить давно потерянную Землю.

Впервые фильм появился на телеэкранах в 1978 году. Сначала вышел двухчасовой пилотный выпуск, который по сценарию Джона Айрленда и Глена Ларсона снял Ричард Колла. Под руководством Глена Ларсона в 1978—79 создавался телесериал из 24 часовых эпизодов. В 1980 появился сериал «Галактика» (10 часовых эпизодов), где рассказывалось, как звездолет наконец находит Землю.

В 2003 возникла идея сделать римейк «Галактики». На студии ***Universal*** был снят пилот, а с 2004 главный фантастический телеканал ***Sci-Fi Channel*** приступил к производству полноценного сериала. Вышло уже 2 сезона (всего 33 эпизода по 44 минуты каждый), осенью состоится премьера третьего.

Космолет «Галактика» странствует и по книжным просторам. Всего пока напечатано 25 книг: как новеллизаций, так и фантазий «по мотивам». В 2003 году появилась приставочная видеоигра Battlestar Galactica, а недавно одноименная «стрелялка» пришла и к владельцам мобильных телефонов. Новости из мира Battlestar Galactica вы можете прочитать в рубрике «Новости вселенных», а в обозримом будущем «МФ» опубликует большую статью об этой вселенной.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ВСЁ ОБ ИСТОРИИ, МИФОЛОГИИ И БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ

Хронология фантастики: *ИЮНЬ* 114

Если бы: *АРХИМЕД И ЕГО ОТКРЫТИЯ* 115

Великий математик, заложивший основы интегрального исчисления и теории сверхмалых чисел; гениальный изобретатель, чьи конструкции не раз спасали Сиракузы от нашествия римлян, — этот человек опередил свое время на многие сотни лет. О его жизни мало что известно, множество его трудов пропало без вести — но даже того, что осталось, вполне достаточно, чтобы поставить Архимеда в один ряд с Ньютоном, Гауссом, да Винчи. О самых известных изобретениях знаменитого грека читайте на страницах «МФ».

Назад в будущее: *ЖИЗНЬ НА ДРУГИХ ПЛАНЕТАХ* 120

Различные исследования раз за разом приводят нас к мысли, что никаких «зеленых человечков» в пределах Солнечной системы нет. Привычные нам белковые формы жизни, вполне возможно, могли бы развиться на далеких планетах, соответствующих определенным и достаточно жестким условиям. Каким? Читайте в материале Михаила Попова.

Арсенал: *ЩИТЫ В ДРЕВНОСТИ И СРЕДНЕВЕКОВЬЕ* 124

Щиты использовались для защиты от вражеских стрел, в ближнем бою позволяли укрыться от ударов копьем или мечом, щитом можно было драться, опрокидывая противника либо рубя его краями. От легкого плетеного щита древних охотников до противопульного стального щита 16 века — читайте историю развития и совершенствования щитов на страницах «Мира фантастики».

ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ 128

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 июня

В 1969 году родился **Дмитрий Володихин**, русский критик, историк и писатель. Автор книг «Мы — террористы», «Полдень сегодняшней ночи», «Убить миротворца», «Конкистадор». Яркий представитель «имперского» направления в отечественной НФ. Лауреат премий «Странник», «Золотой кадуцей», «Серебряный Роскон».

2 июня

В 2002 году астрономы Майк Браун и Чэд Трухильо открыли на расстоянии 6,3 млрд. километров от Солнца планетоид, получивший неофициальное название **Кваоар** — в честь божественной силы из индейской мифологии. Период обращения этого объекта составляет 288 лет, а диаметр — около 1250 километров.

6 июня

Родился **Александр Пушкин** (1799—1837), знаменитый русский поэт и писатель. Оставил след в истории фантастики поэмами «Руслан и Людмила» и «Медный всадник», повестью «Пиковая дама», драмой «Русалка» и рядом сказок.

9 июня

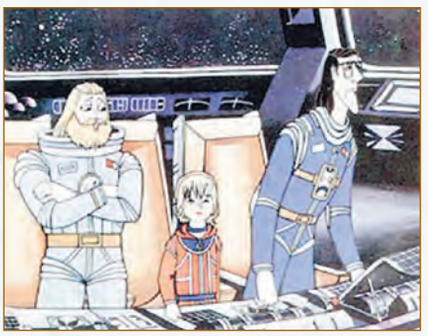
Родился **Кит Лаумер** (1925—1993), американский фантаст, мастер приключенческой и юмористической НФ. Автор сериалов о мирах Империума, межпланетном дипломате Ретифе, а также романов «Чума демонов», «Наблюдатели», «Берег динозавров», «Бесконечная клетка».

В 1963 году родился американский актер **Джонни Депп**. Исполнитель ролей в таких популярных фантастических фильмах, как «Кошмар на улице Вязов», «Эдвард Руки-ножницы», «Жена астронавта», «Пираты Карибского моря».

11 июня

В 1982 году в американский прокат вышел «**Инопланетянин**» — один из лучших фантастических фильмов Стивена Спилберга, на долгие годы возглавивший список самых кассовых лент Голливуда и удостоенный целого букета наград (4 премии «Оскар», 2 премии «Золотой глобус», 5 премий «Сатурн» и даже премия «Грэмми»).

12 июня



В 2081 году профессор Селезнев, его дочь Алиса и штурман Зеленый отправляются на звездолете «Пегас» в экспедицию за инопланетными зверями для Московского зоопарка (мультфильм «**Тайна Третьей планеты**» по повестям Кира Булычева).

18 июня

В 2002 году вышла в свет компьютерная игра **Neverwinter Nights** от ***BioWare*** — одна из лучших hack'n'slash RPG, основанная на известнейшей фэнтезийной вселенной Забытых королевств.

21 июня

В 1948 году родился **Василий Головачев**, русский писатель и художник, один из популярнейших отечественных фантастов. Автор более чем 40 НФ-боевиков, объединенных в мегасериалы «Запрещенная реальность», «Катарсис», «Реликт». Лауреат множества премий, обладатель звания «Фантаст года» (2002).

В 1948 году родился польский писатель **Анджей Сапковский**. Автор известнейшего фэнтези-сериала «Ведьмак», романов «Башня шутов» и «Божьи воины», сборников «Дорога без возврата», «Нет золота в Серых горах».

С 1999 года в этот день, равноудаленный от дней рождения Аркадия и Бориса Стругацких, вручается **АБС-премия**, материальное воплощение которой — «Семигранная гайка». Ее лауреатов (за лучшее художественное и критико-публицистическое произведение) определяет жюри, сформированное Борисом Стругацким.

25 июня

Родился **Джордж Оруэлл** (Эрик Артур Блэр, 1903—1950), английский писатель и журналист, автор знаменитой антиутопии «1984» и сатирико-фантастической повести «Скотный двор».

26 июня

В 1979 году в Великобритании состоялся первый показ фильма «**Мунрейкер**» — единственного шпионского боевика про агента 007, где Джеймс Бонд отправляется в космос.

27 июня

В 1975 году родился **Тоби Магуайр**, американский актер, больше всего известный как штатный исполнитель роли Человека-паука в одноименном комикс-киносериале.

Михаил Попов

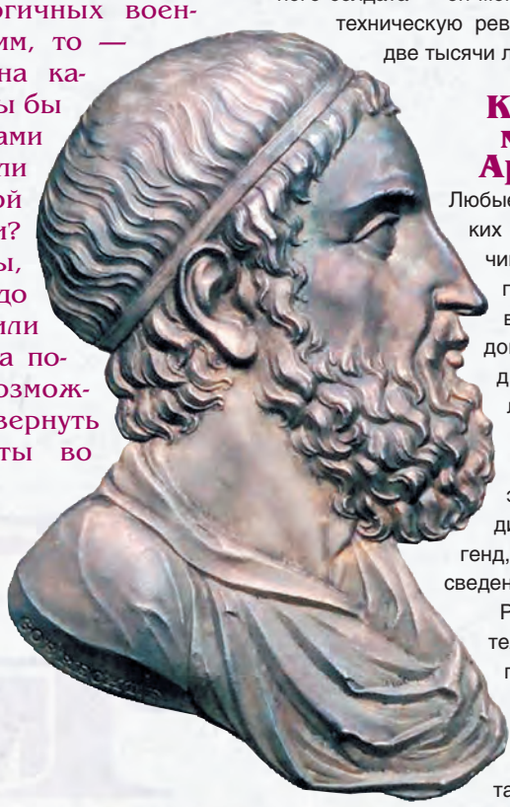
ЭВРИКА!

АРХИМЕД И ЕГО ОТКРЫТИЯ

Взойдя светилами для мира и времен,
Не расточили тьму глубокой этой ночи,
Сказали сказку нам и погрузились в сон.
Омар Хайям

Если бы... Ах, если бы великие государства древности уделяли чуть больше внимания своим славным изобретателям — хотя бы так же, как нынешние правительства не скупятся на финансирование высокотехнологичных военных программ, то — кто знает, на каком языке мы бы сейчас с вами разговаривали и в какой стране жили? Что было бы, если Леонардо да Винчи или Никола Тесла получили возможность развернуть свои таланты во всю ширь?

О Тесле и да Винчи мы уже писали в 2005 году. Настала пора отдать дань уважения еще одному, пожалуй, самому первому техническому гению человечества. Великий математик, физик, инженер и астроном, недооцененный при жизни и случайно погибший от руки безграмотного солдата — он мог ускорить научно-техническую революцию почти на две тысячи лет, если бы...



Кто вы, мистер Архимед?

Любые рассказы о великих людях обычно начинаются с их биографии. Увы, в случае с Архимедом нам придется довольствоваться лишь набором неподтвержденных фактов. О жизни этого ученого ходит множество легенд, но достоверных сведений крайне мало.

Родиной изобретателя была Сицилия, город Сиракузы. Большую часть жизни он провел именно там. Дата его рождения — 287 год до нашей эры — установлена на основании свидетельства византийского историка Иоанна Цена (12 век), писавшего, что Архимед прожил 75 лет и погиб в 212 году до нашей эры.

Архимед (художник Доменико Фетти, 17 век).

В своих трудах изобретатель упоминал, что его отцом был астроном и математик Фидий, происходивший из знатного сиракузского рода. Судя по всему, в юном возрасте мальчик был послан на обучение в Александрию — крупнейший культурный центр того времени. В дальнейшем он активно общался с математиками александрийской школы (например,

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

с Эрастофеном), и это наталкивает на мысль о том, что в качестве «учебников» Архимед использовал труды александрийца Евклида. Тематика его дальнейших исследований также совпадала с «евклидовой наукой» и значительно развивала ее — это, прежде всего, теория чисел, а также планиметрия и геометрия.

Выучившись в Александрии, Архимед вернулся домой и устроился «на работу» при дворе своего дальнего родственника — сиракузского тирана Герона II. Существует множество легенд о том, как Архимед выполнял самые хитроумные задачи Герона, однако в реальности правитель, скорее всего, не придавал особого практического значения его исследованиям и покровительствовал выдающемуся ученому лишь потому, что его присутствие в Сиракузах заметно повышало культурный статус города.

Находясь «под крылом» просвещенного монарха в течение большей части своей жизни, изобретатель мог спокойно работать — и работал, да так плодотворно, что в наши дни слово «Архимед» неизвестно лишь тем, кто живет в лесу, молится колесу и падает в обморок при виде самолета.

Сиракузы — один из самых влиятельных и красивых городов в античном Средиземноморье. Был основан в 8 веке до нашей эры под названием Сирако («болото», т.к. рядом с городом действительно находилось болото). Герон II мудро правил Сиракузами 50 лет: избегал крупных войн, развивал юриспруденцию, науки и искусства. Его наследник — юный Иероним — взошел на трон в 215 году и почти сразу же привел город к краху, поссорившись с Римом. Сиракузы пали из-за того, что некоторые горожане решили обсудить условия мирного договора и открыли римлянам небольшую дверь в стене, однако те ворвались внутрь и быстро подавили сопротивление.

Войска римского консула Марцелла очень долго (около 8 месяцев) осаждали Сиракузы. Причиной задержки якобы было то, что великий ученый перед угрозой вторжения перешел от чистой математики к механике и начал создавать удивительные боевые приспособления для защиты родного города. Более того — по некоторым свидетельствам, Архимед лично руководил обороной города и распоряжался его техническими ресурсами.

Римляне были не дураки. Оценив оборонительные новшества греков, Марцелл приказал своим солдатам не трогать гениального инженера при захвате города, планируя, видимо, переманить его к себе на службу. Нетрудно представить, какие военные механизмы мог бы изобрести Архимед, работая на практичных и жестоких римлян.

Однако история распорядилась иначе. По легенде, один из легионеров нашел ученого в саду его дома, когда тот изучал чертежи на песке, не обращая никакого внимания на уличные бои. То ли римлянин не узнал этого грека, то ли сознательно нарушил приказ командующего (говорят, что Архимед сказал солдату не трогать его рисунки — «круги», однако в каких именно выражениях он это сделал, остается неясным) — в любом случае величайший ум своего времени был попросту зарублен на месте.

Смерть Архимеда. Гравюра из итальянской книги 18 века.

Noli turbare circulos meos!
(лат. — «Не нарушай моих кругов!»)

Плутарх (45—120) сообщает, что по завещанию Архимеда на его могиле был установлен шар, заключенный в цилиндр, с указанием на то, что соотношение их объемов равно 2/3. В своем труде «О сфере и цилиндре» Архимед доказал такую же кратность соотношения площади поверхностей этих двух фигур.

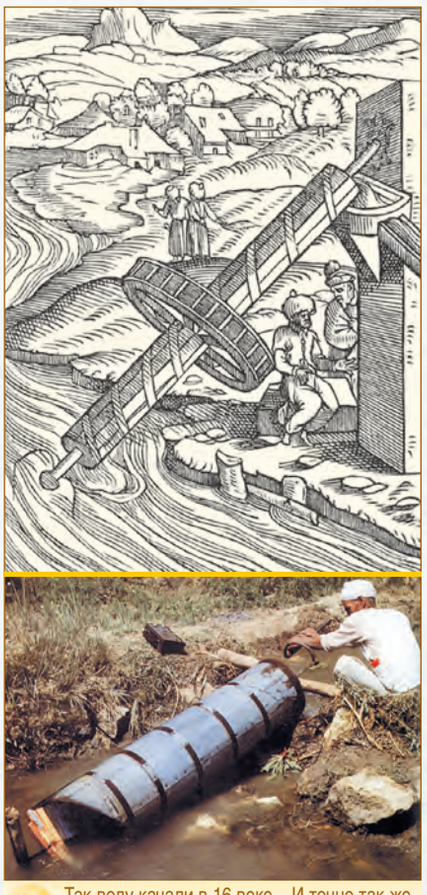
Слово и дело

Достаточно лишь мельком взглянуть на «ноу-хау» Архимеда, чтобы понять, насколько этот человек обогнал свое время и во что мог превратиться наш мир, если бы высокие технологии усваивались в античности так же быстро, как и сегодня. Архимед специализировался в математике и геометрии — двух важнейших науках, лежащих в основе технического прогресса. О революционности его исследований говорит тот факт, что историки считают Архимеда одним из трех величайших математиков человечества (другие два — Ньютон и Гаусс).

По части новшеств этот грек был на голову выше всех европейских математиков вплоть до эпохи Возрождения. В обществе, где применялась совершенно жуткая система исчисления, и в языке, где слово «мириад» (десять тысяч) было синонимом «бесконечности», он разработал четкую науку о цифрах и «сосчитал» их вплоть до 10^{64}.

Архимед заложил основы интегрального исчисления и теории сверхмалых чисел. Он доказал, что соотношение длины окружности к ее диаметру равно соотношению площади круга к квадрату его радиуса. Ученый, конечно, не назвал это соотношение «числом Пи», однако довольно точно определил ее значение в интервале от 3+10/71 (примерно 3,1408) до 3+1/7 (примерно 3,1429).

До нашего времени дошли лишь некоторые трактаты Архимеда. Большинство из них погибло в двух пожарах Александрийской библиотеки — сохранились лишь некоторые переводы на арабский и латынь. К примеру, в работе «О равновесии плоскостей» автор исследовал центры тяжести различных фигур. Существует легенда, согласно которой Герон попросил Архимеда наглядно проиллюстриро-



Так воду качали в 16 веке... И точно так же ее качают в современном Египте.

вать «эффект» рычага, известный по его знаменитой фразе «Дайте мне точку опоры и я переверну весь мир!» (Плутарх цитирует ее иначе: «Если бы имелась иная Земля, я бы стал на нее и сдвинул эту»).

Изобретатель приказал вытащить на берег большое судно и наполнить его грузом, после чего встал около полиспаста (катушечного блока) и стал без каких-либо видимых усилий тянуть на себя канат, привязанный к кораблю. Последний, на удивление присутствующих, «поплыл» по суше, как по воде.

Не менее значительны и другие сочинения: «О коноидах и сфероидах», «О спиралях», «Измерение круга», «Квадратура параболы», «Псаммит» («Исчисление песчинок» — здесь ученый предлагал способ узнать количество песчинок, заключенное в объеме всего мира, то есть описывал систему записи сверхбольших чисел).

Отдельно следует сказать о его работах в области механики. Здесь он действительно был пионером, во многом напоминая Леонардо да Винчи.

По свидетельствам Диодора Сицилийского, римские рабы в Испании осушали целые реки при помощи устройства, которое разработал Архимед во время визита в Египет. Это был так называемый «Архимедов винт» — мощный и одновременно очень простой винтовой насос. Впрочем, некоторые свидетельства говорят о том, что похожее устройство было изобретено на 300 лет раньше для орошения висячих садов Вавилона (так называемых «Садов Семирамиды»).

Сады Вавилона. На заднем плане видна Вавилонская башня (художник Мартин Химскерк, 16 век).

Архимед якобы изобрел мозаичную игру — «стомахион» (из плоских костяных кусочков разной геометрической формы необходимо составить узнаваемые фигуры — человека, животного, и т. п.). Ему также приписывается создание одометра (прибора, измеряющего пройденное расстояние).

Осада Сиракуз. Настенный рисунок из галереи Уфицци (Флоренция, Италия), 17 век.

Во время осады Сиракуз Архимед построил множество удивительных приспособлений, из которых можно выделить два самых эффективных. Первое — это «Лапа Архимеда», уникальная подъемная машина и прообраз современного крана. Внешне она была похожа на рычаг, выступающий за городскую стену и оснащенный противовесом. Полибий во «Всемирной истории» писал, что если римский корабль пытался

Подъемный кран — тоже оружие.

пристать к берегу около Сиракуз, этот «манипулятор» под управлением специально обученного машиниста захватывал его нос и переворачивал (вес римских трирем превышал 200 тонн, а у пентер мог достигать и всех 500), затапливая атакующих.

Римляне были шокированы, увидев машины Архимеда в действии. Плутарх пишет, что иногда дело доходило до абсурда: увидев на стене Сиракуз какую-нибудь веревку или бревно, не-

Два варианта — либо отражателем было одно зеркало, либо солдатские щиты.

Это интересно

- Современные Сиракузы почти не сохранили следов былого величия. Туристов часто водят на так называемую «Могилу Архимеда» в некрополе Гроттичелли. На самом деле это римское захоронение не содержит останков знаменитого ученого.
- «Палимпсест Архимеда» — христианская книга, составленная в 12 веке из «языческих» пергаментов 10 века. Для этого с них смыли прежние письмена, и на полученном материале написали церковный текст. К счастью, палимпсест (от греческого palin — снова и psatio — стираю) был сделан некачественно, поэтому на просвет (а еще лучше — под ультрафиолетом) оказались видны старые буквы. В 1906 году выяснилось, что это три неизвестных ранее труда Архимеда.
- Существует легенда о том, как царь Герон поручил Архимеду проверить, не подмешал ли ювелир серебра в его золотую корону. Целостность изделия нарушать было нельзя. Архимед долго не мог выполнить эту задачу — решение пришло случайно, когда он лег в ванную и вдруг обратил внимание на эффект вытеснения жидкости (закричал: «Эврика!» — «Нашел!», и выбежал голым на улицу). Он понял, что объем тела, погруженного в воду, равен объему вытесненной воды, и это помогло ему разоблачить обманщика.
- Один из крупных лунных кратеров (82 километра в ширину) был назван именем Архимеда.

Архимед — человек и кратер.

победимые римские легионеры в панике спасались бегством, думая, что сейчас против них будет применен очередной адский механизм.

Похожие машины сбивали со стен осадные лестницы римлян, а дальнобойные и невероятно точные катапульты Архимеда обстреливали их корабли камнями. Но еще удивительнее был второй «сюрприз» — лучевое оружие.

Осознав тщетность попыток взять город штурмом, римский флот (по разным источникам, около 60 кораблей) встал на якорь неподалеку от города. По легенде, Архимед сконструировал большое зеркало, либо раздал солдатам небольшие вогнутые зеркала (у историков нет единой точки зрения — иногда здесь даже фигурируют начищенные до блеска медные щиты), при помощи которых «сконцентрировал» солнечный свет на флоте противника и спалил его дотла.

Антикитера — возможно, самый древний шестереночный механизм на свете.

Цицерон писал, что после того, как Сиракузы были разграблены, Марцелл вывез оттуда два прибора — «сферы», создание которых приписывается Архимеду. Первый был неким подобием планетария, а второй моделировал движение светил по небу, что предполагало наличие в нем сложного шестереночного механизма.

До недавнего времени это свидетельство считалось сомнительным, однако в 1900 году около греческого острова Антикитера на глубине 43 метра были найдены останки корабля, с которого подняли остатки некоего устройства — «продвинутой» системы бронзовых шестеренок, датируемой 87 годом до нашей эры. Это доказывает, что Архимед вполне мог создать сложный механизм — своеобразный «компьютер» античных времен.

Гиперболоид инженера Архимеда

Действительно ли хитроумный грек мог накормить рыб в море около Сиракуз жареными римлянами? Этот миф проверялся несколько раз — причем с неодинаковыми результатами. Наиболее интересным оказался эксперимент Массачусетского технологического института, проведенный в 2005 году.

Древние источники описывают конструкцию архимедова «гиперболоида» очень противоречиво — то ли это были бронзовые щиты, то ли гигантский отражатель. Исследователи предположили, что Архимед вряд ли мог изготовить огромный (а потому очень уязвимый) рефлектор, и выбрали вариант со щитами, заменив их на 127 зеркал размером примерно 30 на 30 сантиметров.

Экспериментаторы не ставили целью полностью воссоздать условия применения «гиперболоида». Макет корабля был сделан из твердого дуба, хотя для изготовления римских судов использовались более горючие сорта древесины — например, кипарис. Корабельные борта были сухими, хотя в реальности они открыты волнам. Расстояние до цели — 30 метров, но на самом деле оно было гораздо больше (как минимум — дистанция полета стрелы). Кроме того, макет оставался неподвижным, а римские корабли слегка перемещались, даже стоя на якоре в бухте Сиракуз.

Зеркала навели на корабль и закрыли завесами. Тут же появилась проблема — «оружие» находилось на подставках, а не в руках у греческих солдат. Прицел приходилось постоянно корректировать, так как из-за движения Солнца по небу лучи смещались на 1,5 метра каждые 10 минут. Облака также не облегчали работу — мощность «лазера» периодически падала.

Что из этого получилось? «Оружие возмездия» работало всего 10 минут, однако эффект превзошел все ожидания. Сразу после раскрытия зеркал древесина начала обугливаться, потом появился дым и почти сразу за ним — сгусток яркого пламени. Через 3 минуты пожар был потушен. В борту корабля появилось сквозное отверстие.

Подвижность реальных мишеней, большое расстояние до них, плохие отражающие качества бронзы — все это говорит против легенды об Архимеде. Однако в распоряжении изобретателя находилось множество отражателей (количество солдат с начищенными щитами на стенах города исчислялось сотнями) и он не был ограничен во времени. Архимед действительно мог бы добиться эффекта «лазера», но не качеством, а количеством.

В эксперименте зеркала были плоскими, чего нельзя сказать о щитах греков. Если те отражатели, которыми пользовались они, были вогнутыми, их «дальнобойность» превышала бы 30 метров.

Сохранилось слишком мало исторических сведений, позволяющих воссоздать оружие Архимеда таким, каким оно действительно могло быть. Разумно говорить не об опровержении мифа, а о теоретической возможности «солнечного лазера». Эксперимент показал, что физика не противоречит истории. Это внушает оптимизм, поэтому легенду о «лучах смерти» Архимеда можно признать условно верной.

●●●

Архимед — самый подходящий кандидат для создания образа античного изобретателя, конструировавшего паровые танки и летательные машины за сотни лет до рождения Христа (этот жанр принято называть «сандалпанк» — по аналогии с «киберпанком» или «дизельпанком», где под словом «сандал» подразумевается сандаловое дерево, а также сандалии, в которых ходили древние греки). По нынешним меркам труды Архимеда — это уровень средней школы. Однако не стоит забывать, что они были сделаны свыше 2000 лет назад и опередили свое время как минимум на 17 веков. Благодаря этому героя нашей статьи можно с полным правом назвать одним из величайших гениев человечества.

Подготовка зеркал, «выстрел», дым, огонь, дыра между досками.

Читайте в Игромании

Рецензии:

Dreamfall: The Longest Journey

путешествие без конца и начала

Condemned: Criminal Origins

пособие начинающего диггера

Full Spectrum Warrior: Ten Warriors

насаждение демократии по-американски

Прямая речь:

мировой эксклюзив

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Из первых рук:

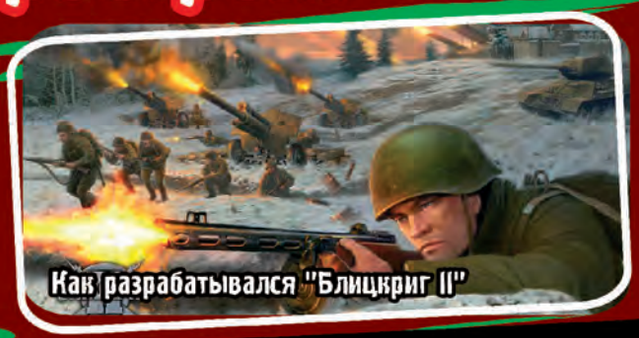
Crysis

репортаж из Англии о шутере с графикой нового поколения

Disciples III: Ренессанс

"Игромания" наведалась в гости к студии .dat

Игрострой:



Как разрабатывался "Блицкриг II"

В центре внимания:

Quake + Battlefield = любовь до гроба?

Quake Wars: Enemy Territory

Железный цех:
Моддинг клавиатуры, тестирование HDD

Special
Репортаж с GDC-2006
Кризис игровой индустрии 80-х гг.

...а также многое другое!

Михаил Попов

КТО ТАМ?
ЖИЗНЬ НА ДРУГИХ ПЛАНЕТАХ

Червяк: «Знать бы только, есть ли червяки на других планетах, — и ничего больше мне не надо».

Карел Чапек

Есть ли жизнь на других планетах? Это главный вопрос, с которого пошла вся научная фантастика. Высшие, разумные формы чужой жизни чаще всего изображаются человекообразными. А вот облик инопланетных животных, как правило, создается по принципу «чем чуднее, тем лучше». Но за всем этим буйством фантазии скрывается один простой факт — мы не имеем ни малейшего представления о том, какие создания живут в других мирах и могут ли они существовать вообще. А если могут, то где и как?

Одни ученые смотрят в космос через телескоп и терпеливо ждут, пока им оттуда помашут ручкой. Другие крутят пальцами у висков и заявляют, что высшей формой инопланетной органики может быть разве что молекула спирта. Третьи протирают этим самым спиртом зонды, чтобы «не занести земные бактерии в хрупкую марсианскую экосистему». Кому же верить?

Обитаемое Солнце

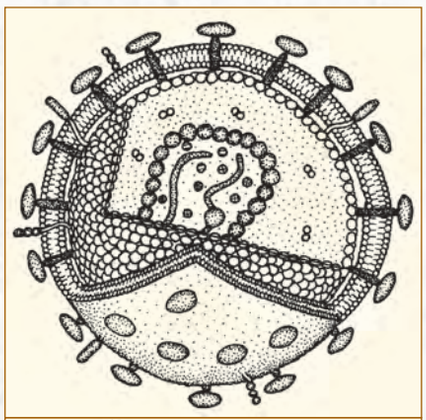
Кто первым задумался о существовании жизни на других планетах? Вероятнее всего, это были древние греки. Фалес и его ученик Анаксимандр в 7—6 веках до нашей эры верили в бесконечность вселенной и выводили отсюда мысль о бесконечности обитаемых миров (хотя Аристотель и Птолемей позднее разработали теорию геоцентризма — «Земля в центре мира» — и на многие века похоронили идею поиска иной жизни).

Талмуд солидарен с греками и говорит о 18000 обитаемых миров. Кроме того, иудаизм учит, что внеземные существа лишены свободы воли и не похожи на нас с вами точно так же, как морские твари отличаются от сухопутных.

В средневековой Европе подобные идеи, естественно, не одобрялись. Джон Мильтон в «Потерянном рае» осторожно предполагал, что инопланетная жизнь должна быть двуполой. Ученые были смелее. Чешский астроном Антонин Мария Ширлеус (17 век) говорил, что «...если на Юпитере есть жители, то они должны быть крупнее и красивее обитателей Земли, исходя из пропорций этих двух сфер».

На Луне, возможно, есть материки, поля и обитатели; на ней видны неправильные пятна, облакам подобные; из облаков дожди, быть может, падают, производя в размякшей поч-

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ



Низшая и высшая инопланетная фауна, с которой лучше не встречаться — смертельный вирус (на рисунке сверху — иммуннодефицита) и Чужой.

ве разные плоды кому-нибудь на пищу. Может быть, ты обнаружишь в глубине пространств иные солнца, в окруженье лун, мужские посылающих лучи и женские; великие два пола одушевляют мировой простор, и не исключено, что населяют создания живые все миры.

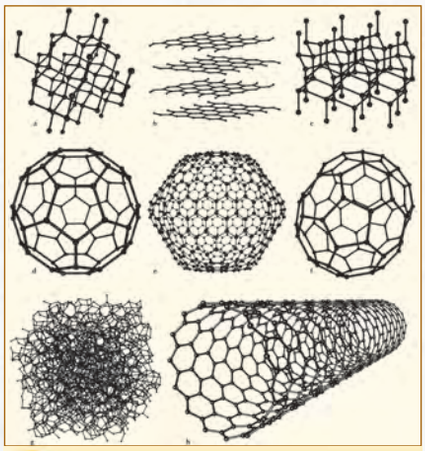
Джон Мильтон, «Потерянный рай» (1667)

К 18—19 векам почти все образованные люди были убеждены, что на планетах солнечной системы, и, вероятно, других звездных систем есть жизнь. В это верили и Бенджамин Франклин, и Эммануил Кант. Некоторые энтузиасты доказывали, что обитаемо даже Солнце!

Шумиха улеглась лишь в 20 веке, когда аппараты, отправленные к Марсу и Венере, никого там не встретили. Научная программа SETI (поиск внеземного разума) почти за 40 лет своего существования тоже не принесла результатов. Интерес людей к «братьям по разуму» существенно охладел и утратил масштабность. Сейчас ученые спорят уже не столько о зеленых человечках, сколько об инопланетных микробах и бактериях.

Химия и жизнь

Жизнь в ее земном варианте основана на двух веществах — **воде** и **углероде**. Последний отличается способностью вступать во множество соединений с другими элементами (около 10 миллионов вариантов), а вода, в свою очередь, служит оптимальной средой для возникновения новых видов органики. Именно поэтому многие склонны считать, что инопланетные формы жизни наверняка окажутся водно-углеродными.



Восемь аллотропных форм углерода (аллотропия — существование одного и того же элемента в виде различных по свойствам и строению структур).

В качестве альтернативы углероду чаще всего предлагается **кремний** — элемент, по своим свойствам напоминающий углерод. Увы, сложные кремниевые соединения обычно не отличаются стабильностью и вряд ли могут стать полноценными участниками биохимических процессов в водной среде.

Из всех сложных веществ, присутствующих в межзвездном пространстве, к 1998 году было распознано 84 соединения углерода и всего 8 соединений кремния (причем 4 из них имели в своем составе углерод).

Впрочем, кремний легко может оказаться важной составной частью какой-либо сложной органической структуры. Пример из реальной жизни — микроскопические **диатомовые водоросли**, имеющие твердый кремниевый панцирь.

Азот и **фосфор** — также кандидаты на звание «первоосновы» неземной жизни. Каждый из них в отдельности мало подходит для этого, но в соединениях друг с другом они способны образовывать длинные молекулярные цепочки, которые (теоретически) могут развиться в какую-нибудь недружелюбную космическую гадость.

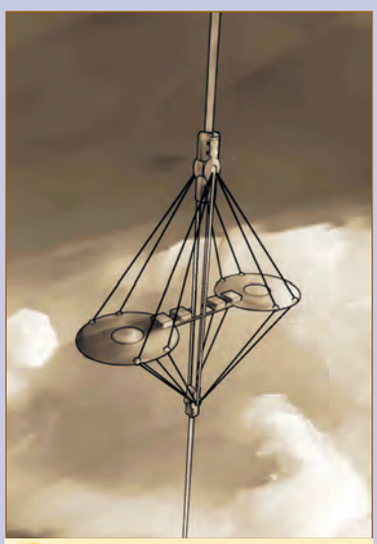
Атмосфера Земли содержит примерно 80% азота, однако в чистом виде этот газ почти инертен. Некоторые растения (к примеру, бобовые) научились использовать чистый молекулярный азот, отдавая его на переработку бактериям-симбионтам, живущим в их корнях, но в целом для органики он бесполезен.

Иногда в качестве альтернативы кислороду предлагается **хлор** (на других планетах его мало, и он вряд ли сможет находится там в свободной форме), а вместо углерода — **сера**. Последняя, впрочем, имеет те же недостатки, что и кремний.

Около морских гидротермальных скважин на глубине 2,5 километров живут серные бактерии. Они «питаются» сероводородом, разлагая его в серу, которая далее превращается в серную кислоту.

Это интересно

- В настоящее время за пределами Солнечной системы найдено 173 планеты.
- Углерод — удивительное вещество. У него наивысшая среди всех других элементов таблицы Менделеева температура плавления/сублимации. Он принимает множество обликов (от алмаза до графита). Из него можно изготавливать глюкозу и цианид. Алмазные нанотрубки — самая твердая структура, известная человеку. В соединении с кислородом углерод образует углекислый газ, без которого невозможно существование растений. В соединении с водородом получается углеводородное топливо, а с железом — сталь.
- Метеорит ALH84001 является центральным элементом в сюжете романа Дэна Брауна «Точка обмана» (2001).
- Не так давно в атмосфере Марса был обнаружен метан — быстрораспадающийся газ, который может означать присутствие живых организмов (так как вулканов на Марсе нет).
- В фантастике кровь инопланетян часто имеет медную основу и зеленый цвет. На самом деле подобные «пришельцы» есть и на Земле. Кровь моллюсков (например, осьминогов), высших ракообразных и некоторых паукообразных основана не на «железном» гемоглобине, а на «медном» гемоцианине. В окисленном виде она имеет синий цвет, а в чистом — прозрачна.



Углеродные нанотрубки — перспективный материал для троса «космического лифта». Пока что 1 грамм волокна стоит 25 долларов.

Кремний, фосфор, сера. Представьте, что все это вдруг ожило.

Жидкий аммиак — интересная альтернатива воде. Он обладает некоторыми похожими свойствами (легко растворяет органику и некоторые металлы) и в нем могут протекать самые различные химические реакции.

Аммиачная биосфера будет выглядеть очень необычно. Дело в том, что земная жизнь существует в довольно узком диапазоне температур. При нормальном давлении температура кипения жидкого аммиака колеблется от -78 до -33 градусов по шкале Цельсия. На таком холоде скорость химических реакций резко падает, что сводит к минимуму вероятность появления даже самых примитивных органических соединений.

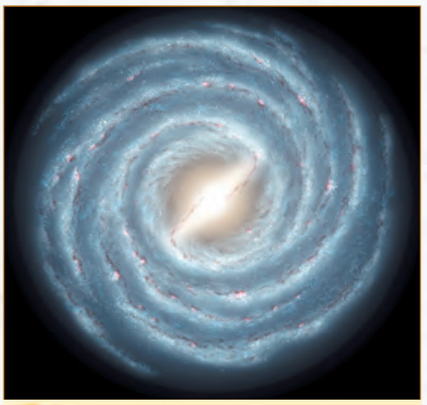
Аммиак может сохранять жидкое состояние и при «обычной» температуре, однако для этого требуется давление примерно в 60 атмосфер, которое также не идет на пользу инопланетной эволюции. Впрочем, Айзек Азимов — биохимик по образованию — считал, что сложные липиды (жировые вещества) вполне могут заменять собой протеиновые белки и стать основой для жизни даже в таких агрессивных средах, как жидкий метан или водород.

Иголка в стоге сена

Вряд ли можно с достаточной долей уверенности рассуждать об условиях возникновения жизни в ее азотной или любой другой экзотической форме. Зато о белковых существах мы знаем достаточно много, чтобы попытаться хотя бы заочно «обнаружить» их среди звезд.

Рентгеновский снимок центра нашей Галактики. Ярко-белая точка — сгусток звезд вокруг огромной черной дыры.

Прописка во вселенной: звезде с планетой — кандидатом на «обитаемость» лучше находиться подальше от спиральных рукавов галактик, где чаще всего вспыхивают сверхновые. Нежелательна и близость к центру Галактики — источнику мощной радиации. Кроме того, предполагается, что в ядрах большинства галактик находятся сверхмассивные черные дыры.



Галактика «Млечный Путь», вид сверху. Рисунок с сайта NASA.

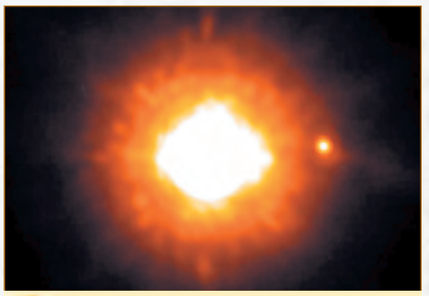
В этом смысле Солнцу повезло — оно занимает практически идеальную круглую орбиту на расстоянии 8 килопарсеков от центра Галактики, неподалеку от спирали Ориона.

Звезда должна быть богатой на металлы. Больше всего таких светил находится около ядра нашей Галактики, что в очередной раз говорит о маловероятности существования планеты земного типа в ее рукавах. Вокруг бедных, «неметаллических» звезд формируются лишь газовые гиганты.

Обитаемая зона — гипотетическая сфера вокруг звезды, внутри которой могут располагаться «каменные» планеты земной группы с жидкой водой (вблизи от светила она испарится, вдали — замерзнет). Чтобы обитаемая зона была стабильной, звезда не должна резко менять яркость. В пределах обитаемой зоны также не должно быть газового гиганта, иначе он помешает формированию «каменных» планет.

Горячие звезды типа Сириуса или Веги — не самый удачный вариант. Их обитаемые зоны начинаются слишком далеко, чтобы там могли появиться «каменные» планеты. На большом расстоянии от светил обычно находятся газовые гиганты. Их спутники иногда подходят на роль «Новой Земли», однако ультрафиолетовое излучение горячих звезд так велико, что атмосферы этих небесных тел будут сильно ионизированы. Наконец, горячая звезда живет сравнительно недолго и превращается в красного гиганта (как Антарес), поглощая свои планеты.

С холодными звездами дела обстоят не лучше. Их обитаемая зона невелика, и шансов на то, что в нее попадут подходящие планеты, очень мало. Для жизни больше всего подходят планеты вокруг желтых звезд типа «G» — таких, как наше Солнце. К сожалению, в нашей Галактике подобных светил очень мало (около 5%). Примерно 90% звезд — холодные и тусклые красные карлики. К таковым относится наша «соседка» — Проксима Центавра, и еще 20 из 30 ближайших звезд. Так что поблизости от Солнца белковой жизни, скорее всего, нет.

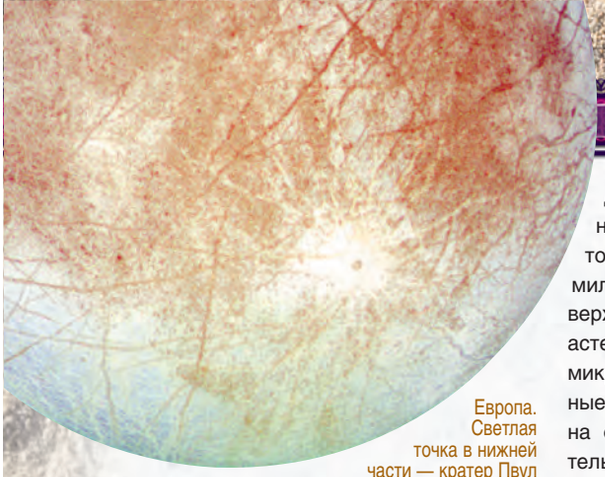


Инфракрасный снимок звезды GQ Lupi (400 световых лет от Земли) и ее планеты — газового гиганта (точка справа).

Планета, как бы тривиально это ни звучало, должна быть не большой и не маленькой. Планеты с небольшой массой имеют очень слабую атмосферу (при давлении в 0,006 от земного вода уже не может становиться жидкой), они холодны и геологически мертвы.

Без тектонической активности не будут протекать химические реакции (например, по образованию атмосферы). Одним из факторов такой активности является массивный спутник типа нашей Луны, который, вдобавок, стабилизирует ось вращения планеты, а следовательно, и климат. Спутник будет принимать на себя часть астероидов (ученые также считают, что немалую защитную роль играют газовые гиганты, как наш Юпитер). Обязательно и наличие собственного магнитного поля — «зонтика» от радиации.

Планета должна вращаться вокруг солнца по круглой орбите. Вытянутые



Европа. Светлая точка в нижней части — кратер Пвул (по имени кельтского подземного божества), место с самым тонким льдом.

траектории станут причиной сезонных скачков температур. К примеру, Земля идет вокруг Солнца почти по ровному кругу (эксцентричность — 0,02). То же самое касается остальных планет Солнечной системы, кроме Плутона и Меркурия. Зато все известные планеты на других звездах движутся по эллиптическим орбитам (эксцентричность около 0,25). Углы наклона планетарной оси, отличные от земного (от 21 до 24 градусов), также говорят о слишком контрастном климате.

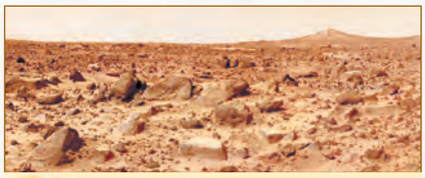
Правило «маленькая планета — мертвая планета» не относится к спутникам газовых гигантов. На Титане (спутник Сатурна) имеется плотная атмосфера. Спутники Юпитера также небезнадежны: Ио вулканически активна, а Европа покрыта слоем льда, под которым, возможно, есть соленое море.

Бороться и искать

Итоги? Органика земного типа на ближайших к нам звездах отсутствует, а насчет небелковой формы жизни люди будут теоретизировать еще очень долго — по крайней мере, до тех пор, пока не вырвутся за пределы Солнечной системы. В настоящее время нам остается лишь искать микроорганизмы на соседних планетах.

Самым доступным объектом исследований остается Марс. В декабре 1984 года в Антарктике обнаружили метеорит номер ALH84001, который совершенно точно прилетел с Марса примерно 15 миллионов лет назад (выброшен с его поверхности взрывом от падения крупного астероида). На срезе под электронным микроскопом обнаружились упорядоченные структуры, подозрительно похожие на окаменевшие бактерии. Это обстоятельство подстегнуло старые дискуссии о том, что жизнь на нашу планету была занесена извне, возможно, даже с Марса.

Метеорит ALH84001 — общий вид и под микроскопом.



Долина Ares Valles — одна из самых каменистых на Марсе.

К величайшему сожалению, миссия Европейского космического агентства «Марс экспресс», предпринятая в 2003 году, частично провалилась. Исследовательский аппарат «Бигль 2», который должен был наконец-то доказать или опровергнуть наличие жизни на Марсе, разбился при посадке.

Немалые надежды возлагаются на Титан — одну из лун Сатурна. В 1997 году зонд «Гюйгенс» с аппарата «Кассини» посетил этот спутник и впервые передал на Землю подробную информацию о нем.

Гюйгенс на Титане. Художник ошибся — в этом месте Сатурн никогда не восходит над горизонтом.

Размер — чуть больше Меркурия. Плотная атмосфера из азота (98,4%). Температура на поверхности — минус 179 градусов Цельсия. Оранжевая дымка в воздухе. Холмы из льда. Реки из метана. Считается, что это очень неплохие условия для появления простейших форм жизни.

В романе Хайнлайна «Кукловоды» инопланетяне, пытающиеся завоевать Землю, основали форпост именно на Титане. В фильме «Гаттака» (1997) главный герой прибегал к невероятным ухищрениям, чтобы попасть в состав экспедиции на Титан.

Еще интереснее на Европе (спутник Юпитера). Атмосфера у нее тонкая, кислородная. Температура на экваторе — минус 163 градуса Цельсия. Поверхность изрезанная, но высоких гор нет. Под небольшим слоем пыли скрыт ледяной покров толщиной до 100 километров. Но там, где действуют гейзеры горячей воды либо недавно падали крупные метеориты, находятся плоские ледяные линзы толщиной около 30 метров. А под ними — глубокий соленый океан, который никогда не замерзает из-за вулканической активности на дне. Ученые уже давно мечтают запустить буровой зонд в этот океан, ведь там могут обитать такие твари, которые не снились даже Лавкрафту!

Наконец, совсем недавно — 5 марта 2006 — ученые сообщили, что зонд «Кассини» обнаружил на спутнике Сатурна Энцеладе настоящие гейзеры холодной воды. Извергаясь, вода моментально замерзает. В условиях низкой гравитации куски льда выбрасываются вверх на сотни километров. Часть из них падает обратно, а часть включается в состав колец Сатурна.

Это реальность. А как насчет фантастики? Инопланетной жизни там с избытком. Герберт Уэллс пугал нас марсианским красным мхом. В Плоском мире Терри Пратчетта живут тролли — существа с кремниевой органикой, питающиеся камнями (для этого у них есть алмазные зубы). Грегори Бенфорд описывал жизнь на комете, активизирующуюся с ее приближением к Солнцу («Сердце кометы», 1986), а знаменитый астрофизик Фред Хойл, автор термина «Большой Взрыв», написал роман «Черное облако» (1957), в котором фигурировало огромное скопление космической пыли, обладавшее коллективным интеллектом.

В романе физика Роберта Форварда «Камелот 30К» на отдаленном астероиде в облаке Оорта (окраины Солнечной системы) существовала экосистема, основанная на фтороуглероде, и даже разумные существа, создавшие культуру вроде английской времен короля Артура. Тот же автор описывал и ядерную форму жизни, существующую на поверхности нейтронных звезд («Яйцо дракона», «Звездотрясение»). Но дальше всего шагнул Стивен Бакстер — в его цикле «Ксили» имелась фотонная жизнь, населявшая гравитационные колодцы звезд.

Не обходилось и без юмора. Дэвид Духовны в фильме «Эволюция» (2001) боролся с инопланетной живностью (с азотным метаболизмом), отравляя ее селеном из шампуня Head & Shoulders.

●●●

Очевидно только одно — высокоразвитых организмов на других планетах Солнечной системы, увы, нет. Скорее всего, если инопланетная жизнь и существует, то где-то очень-очень далеко. Она должна быть совершенно не похожа на земную органику, поэтому о ее облике мы можем фантазировать сколько угодно. Все равно не угадаем.

Поиск собратьев по разуму на далеких звездах — может быть, и неблагодарное, но, по крайней мере, достойное занятие. Ведь даже в шутке есть доля правды: «Чтобы человек жил с высоко поднятой головой, ему необходимо увлекаться астрономией».

Игорь Край

ПРИРУЧЕННАЯ БРОНЯ

ЩИТЫ В ДРЕВНОСТИ И СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

Принесли оружие из царского арсенала: Арагорн и Леголас облачились в длинные сверкающие кольчуги и шлемы, выбрали себе круглые щиты; щиты были выложены золотом и украшены драгоценными камнями — зелеными, красными и белыми.

Дж. Р. Р. Толкин, «Две крепости»

«Со щитом или на щите», — говорили спартанские матери, провожая сыновей на битву. Так, во всяком случае, гласит преданье. Оно, само собой, гласит чепуху, но косвенно доносит до нас ценную информацию. С точки зрения греков «классического» периода понятия «воин» и «щит» были неразделимы. Возможность того, что боец продолжит сражаться, потеряв щит, спартанскими матерями не рассматривалась. А они, кстати, кое-что понимали в этом деле.

Щит в Греции воспринимался не только как важнейший элемент военного снаряжения, но и как священный символ гражданской свободы. Обычно он передавался от отца к сыну, а в убранстве дома ему отводилось почетное место над очагом.

Пелта

Особое отношение к щитам складывалось исторически. Именно щиту много тысяч лет назад довелось стать первым специальным элементом военного снаряжения. До новейшего времени в Африке и Америке сохранялись племена, еще не использующие в бою никакого иного оружия, кроме предназначенных для охоты дротиков и луков. Но щиты — спле-

Пелтаст.

Кожа в конструкции щитов

Даже после того, как основным материалом при изготовлении щитов стали дерево и металл, «старая добрая» кожа продолжала использоваться в их конструкции. Укрепление деревянной основы одним или несколькими слоями кожи существенно увеличивало прочность изделия. Особенно если на щит надевалась влажная сыромятная кожа. В этом случае, высыхая, она намертво стягивала детали.

Другим преимуществом кожаной оболочкой являлась увеличение «вязкости» щита. Если он оказывался пробит, кожа зажимала вражеское оружие. Даже болты из мощных арбалетов застревали в щитах — наконечник не мог протащить за собой древко.

Овальный щит.

тенные из прутьев, обтянутые кожей и прихотливо разукрашенные — уже были и у них. Воину, в отличие от охотника, приходилось опасаться метательных снарядов.

Первые щиты не отличались ни прочностью, ни большим размером. Крупный щит мешал своему владельцу передвигаться по лесу. В сражении же воин, отбивая летящие в него копья или уклоняясь от них, полагался преимущественно на свою ловкость. Но чем многочисленнее становились враждующие отряды, чем гуще летели стрелы, тем труднее становилось их избегать. Постепенно щиты увеличивались.

Легкие щиты из кожи (иногда усиленной металлическими бляхами) служили основным, а в большинстве случае и единственным защитным снаряжением в эпоху меди и бронзы. Позже они служили пехоте галлов, греческим пелтастам и римским велитам. Только после распространения тяжелых стрел и последующей замены дротиков занимающими обе руки луками ***пелты*** постепенно стали выходить из употребления.

Круглый щит

По мере того, как все большую роль начинал играть ближний бой, требования к щитам возрастали. Пружинящая на гибкой основе кожа хорошо противостояла метательным снарядам, но не держала удары дробящего и рубящего оружия.

В какой именно момент появились первые жесткие щиты на деревянной основе, неизвестно, но в Египте значительная часть пехоты была вооружена ими еще в эпоху Древнего Царства. Свои щиты египтяне усиливали покрытием не из кожи, а из шкур мехом наружу. Благодаря этому с поверхности щита соскальзывали удары палиц — главного оружия ближнего боя в Египте того времени.

Щиты египтян не были круглыми, но в дальнейшем возобладала именно такая форма. Лишенные выступов очертания упрощали ношение щита и гарантировали, что в бою он не зацепится за другое снаряжение. Круглый щит менее всего ухудшал обзор и не мешал воину наносить удары.

Воины с круглыми щитами.

С наступлением железного века щиты стали усиливаться металлическими элементами. Иногда внешнюю поверхность щита укрепляли две перекрещивающиеся узкие полоски стали. Но чаще железным ободом оковывались края щита. Металл не только стягивал деревянные детали, но и увеличивал вероятность того, что вражеские мечи будут ломаться при ударах о кромку.

Другой металлической деталью, нередко присутствовавшей даже в тех случаях, когда щит не имел железной окантовки, являлся умбон — массивный полусферический выступ посередине. Он также представлял собой угрозу для вражеских клинков, но в большей степени предназначался для защиты кисти руки.

Круглые щиты — в средневековой Европе их именовали «***франкскими***» — обычно снабжались умбонами и оковывались по краю железом. При весе около 3 килограммов их размеры могли быть различными. Одни представляли собой плоские деревянные диски около метра в поперечнике, другие, более всего распространенные на Ближнем Востоке, при вдвое меньшем диаметре имели выпуклую форму и полностью оковывались медью или железом.

Стальной щит.

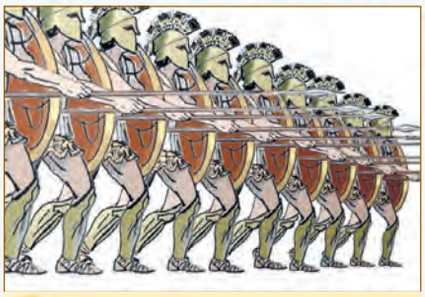
Тяжелый щит

После перехода к тактике боя в плотных построениях роль щитов возросла настолько, что из вспомогательного вооружения они превратились в основное. В тесноте фаланги воину некуда было деваться от вражеских копий. Без щита он был обречен. Наваливаться на ощетинившиеся железом ряды противника невозможно было даже с закованной в железо грудью. Но и щит мог быть не столько пробит, сколько продавлен наконечниками. Реализовать тактику столкновения фаланг возможно было, лишь поставив между воином и вражескими остриями действительно непреодолимую преграду.

Кадр из фильма «Троя».

Для того, чтобы ***гоплитский щит*** мог передаваться как семейная реликвия из поколения в поколение, его поверхность приходилось полностью покрывать медью, бронзой или железом. Слой металла толщиной 1,5—2 миллиметра увеличивал вес овального щита размерами 60 на 90 сантиметров до 7 килограммов. А так как высота щита все равно оказывалась недостаточной, снизу к нему нередко привешивался «фартук» — кожаный полог, защищающий колени воина от метательных снарядов.

Другой характерной особенностью греческих щитов стали полукруглые выемки по бокам, необходимые для того, чтобы древки копий не зажимались краями «переносных окопов». Копья первого ряда бойцов проходили через образованные выемками бойницы в стене щитов, а второй и третий ряды держали оружие в поднятой руке и наносили удары сверху.



Фаланга.

Повысить ценность щита, естественно, могли увеличение его площади, придание ему выпуклой — «охватывающей» — формы и прямоугольных очертаний, позволяющих воинам смыкать свои щиты так, что все подразделение превращалось в почти неуязвимый редут — «***черепаху***» (тестудо). Создавая свой знаменитый ***скутум***, римляне не упустили ни одной из этих возможностей. Правда, расплатой за совершенство стал огромный вес. Несмотря на то, что металлическое покрытие было заменено многослойным деревом, вес римского щита превысил 10 килограммов.

Треугольный щит

Возрастание роли кавалерии в 7—11 веках неизбежно должно было привести к созданию щита, удобного для всадника. Таковым стал треугольный или каплевидный «***норманнский***» щит, постепенно ставший очень распространенным в Европе и на Руси.

Норманнский щит.

В первую очередь нужно отметить, что скандинавы — настоящие «норманны», «люди с севера» — не имели никакого отношения к появлению норманнского щита. Честь его изобретения, по всей видимости, принадлежит еще византийцам. Европейское же его название связано с французской провинцией Нормандией, когда-то действительно завоеванной датчанами, но позже прославившейся именно своей рыцарской кавалерией.

От тяжелых щитов античности треугольный щит унаследовал значительный (до 5—6 килограммов) вес и кожаный наплечный ремень. Форма же его была связана с изменением назначения. Рыцарь не мог управлять щитом в конном бою, его левая рука была занята поводьями. Поэтому «капля» просто свисала на плечевом ремне, прикрывая левый бок всадника. Ну, а так как слева от седла располагалась только одна нога рыцаря, щит можно было сделать сужающимся к низу.

Конечно, такое применение щита может показаться неэффективным. Но на самом деле норманнский щит был исключительно полезен европейским всадникам. Рыцарское седло обеспечивало необходимую для боя на копьях жесткость посадки, но практически лишало наездника возможности повернуться для отражения удара слева. А обычное до 13 века защитное снаряжение — кольчуга — безопасности вовсе не гарантировало.

Начиная с 14 века, по мере распространения пластинчатых лат, роль щитов в европейской кавалерии стала быстро снижаться. В позднем средневековье появились совсем небольшие треугольные щиты, крепившиеся к локтю и предназначенные для отведения в сторону наконечника вражеского копья в рыцарском поединке. Впрочем, и в более ранние периоды всадники нередко использовали крошечные — всего 30 сантиметров в диаметре — металлические щиты на левое предплечье.

Щиты норманнского типа получили распространение только в Европе и в меньшей степени на Руси. Азиатские и русские всадники использовали лишенные спинки и не стесняющие движения седла, что позволяло им свободно наносить удары влево, и делало ненужным — даже вредным — тяжелый деревянный треугольник на плече. Кроме того, если не ставилась задача нагнать коня на пехоту, управлять им было вполне возможно с помощью одних только ног, что позволяло наезднику пользоваться мечом и круглым щитом.

Византийские всадники — катафракты.

Щиты раннего средневековья

Упадок Римской империи еще не означал упадка тактики фаланги, а значит, и выхода из употребления тяжелых щитов. Германские и славянские воины также нуждались в вооружении для боя в строю. «Огромные, прочные, но труднопереносимые», по определению византийцев, щиты варваров обычно сшивались из толстых досок, имели овальную форму и были плоскими. Снаружи их могли покрывать шкуры. Намного реже — в «элитных» вариантах — внешняя поверхность могла усиливаться полосами железа.

Оригинальной чертой конструкции тяжелых щитов этого периода были иногда проделывавшиеся в их верхней части амбразуры — окошки для обзора. В раннем средневековье ополченцы часто не имели шлемов, поэтому предпочитали скрываться за щитом «с головой».

Саксонский щит с амбразурой.

Секреты древних технологий

Сделать мощный щит на деревянной основе было достаточно сложно. Проблема заключалась в том, что в древности столь прочные материалы, как, например, разработанная для нужд авиастроения фанера, известны еще не были. Изготовить же щит из цельного куска дерева также было невозможно. Рубанки и пилы, способные резать дерево вдоль волокон, появились только в 18 веке. До этого момента доски получались только раскалыванием бревна вдоль и выходили очень толстыми по отношению к своей ширине.

Щиты — как плоские, так и выпуклые — собирались из отдельных дощечек толщиной около 0,5 сантиметра. Прочность таких конструкций оставляла желать лучшего. Клей, кожа и железная окантовка, конечно, скрепляли деревянную основу, но этого было недостаточно. Вражеские удары даже не разрубали дощечки, а раскалывали их, расшатывали и выбивали из основы. Щит быстро разваливался.

Для того, чтобы сделать действительно прочный щит, древним мастерам пришлось все-таки изобрести «фанеру». Римский скутум склеивался из трех слоев лежащих крест-накрест узких 3-миллиметровой толщины дощечек.

Скутум.

Павеза

Кроме тяжелых щитов, предназначенных для нанесения таранного удара, и круглых щитов, удобных для того, чтобы отбивать удары вражеские, в глубокой древности появились щиты, несущие функцию переносного укрытия от стрел.

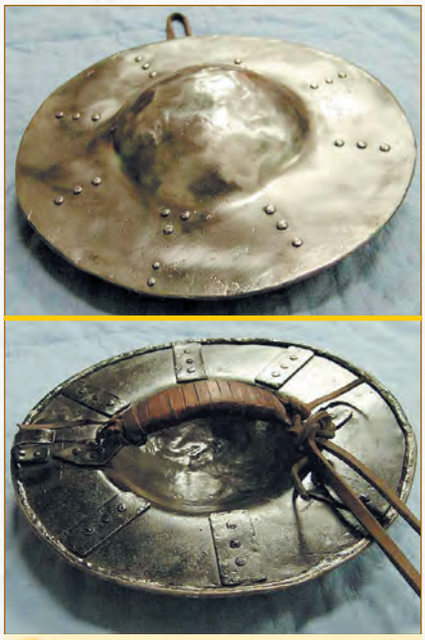
Название «павеза» происходит от итальянского города Павия.

Еще ассирийские барельефы демонстрируют щитоносцев, прикрывающих отряды лучников. Павезье с плоскими щитами из кожи и бронзовых блях иногда составляли первый ряд персидской фаланги. Описывая походы Александра Македонского, историки отмечали очень высокие — больше человеческого роста, — но узкие плетеные щиты индийских лучников. После того, как заостренные нижние концы щитов втыкались в землю, позиция стрелков превращалась в настоящую стену с узкими вертикальными бойницами. В дальнейшем именно такой способ установки ***павез*** стал основным.

Наиболее знамениты, конечно, изготовленные из легкого дерева генуэзские павезы, служившие в качестве подпорок при стрельбе из арбалетов. Но этим функции павез, естественно, не исчерпывались. Очень важную роль «пассивные» щиты играли при осаде крепостей. Кроме того, в 13—14 веках павезье нередко вставали в первый ряд фаланги пикинеров.

Баклер

В позднем средневековье необходимость использования двуручного оружия — пик, алебард и арбалетов — заставила пехоту почти полностью отказаться от щитов. Конечно же, это снижало живучесть воинов, ведь пластинчатые латы даже в 16 веке имелись далеко не у всех. А что оставалось делать? Пикинер мог носить с собой корд, однако даже заброшенный за спину щит бы очень мешал ему в строю. Разве что сделать щит совсем маленьким...



Баклер. Один в один — «качающийся» шлем японского самурая.

Так в Европе появились ***баклеры*** — маленькие, около 20—30 сантиметров в поперечнике цельнометаллические щиты, пригодные для постоянного ношения. Еще их именовали «кулачными щитами». Дело было в том, что баклеры имели всего одну рукоятку, которую воин сжимал в кулаке.

Чтобы встретить баклером стрелу, требовалась большая ловкость, а для отражения ударов тяжелого оружия щит весом около килограмма был слишком легок. Но в бою на основном «индивидуальном» оружии пехоты средневековья — кордах — его полезность была несомненной.

В Европу баклеры попали с Ближнего Востока. Но еще задолго до арабов кулачными щитами пользовались воины Ассирии. Располагая монополией на металлические панцири, ассирийцы мало беспокоились об отражении ударов и применяли щиты в первую очередь для их нанесения. Ассирийский баклер снабжался несколькими длинными, как лезвия кинжалов, стальными шипами. Позже и в Европе баклер иногда стал использоваться в качестве гарды кинжала.

Щиты сегодня

После появления огнестрельного оружия щиты стали быстро сдавать свои позиции. Но не сразу и не без боя. Известен, например, противопульный стальной щит 16 века, снабженный зарешеченным окошком для обзора и даже встроенным пистолетом. Да и перед Второй Мировой войной на вооружении нашей армии имелись снабженные колесиками щиты для стрельбы лежа. Но огромный вес, естественно, не позволял подобному снаряжению приобрести заметное распространение.

Группа «Витязь».

Тем не менее, щиты — как прозрачные плексигласовые, обеспечивающие защиту от летящих камней, так и титановые, выдерживающие пистолетные пули и ружейную картечь, — нашли свое место в строю. Своим возвращением на сцену они обязаны возрождению фаланги, применяемой силами правопорядка при разгоне демонстраций.

Щит «по зубам»

Согласно легендам, варяжские берсерки в боевом неистовстве грызли свои щиты. Сообщения о таком их обычае, скорее всего, вымысел. Но о том, что именно легло в его основу, догадаться нетрудно. В средние века сильные воины предпочитали не оковывать свой щит железом сверху. Топор все равно не сломался бы от удара о стальную полосу, зато в дереве он мог застрять. Понятно, что щит-топороуловитель должен был быть очень прочным и тяжелым. И его верхняя кромка выглядела «изгрызенной».

Другой оригинальной стороной взаимоотношений берсерков со своими щитами являлось то, что иного оружия у «воинов в медвежьих шкурах» нередко не имелось. Берсерк мог сражаться с одним только щитом, нанося удары его краями или просто повергая врагов наземь. Такой стиль боя был известен еще в Риме.

Но дальше всех продвинулись в искусстве боя с одним щитом, естественно, китайцы. Их круглые «щиты специального назначения» изготавливались из бронзы, затачивались по краям и даже могли разбираться на две части, что позволяло использовать их в качестве парного оружия.

Что было раньше

Николай Пегасов

2 года назад

В журнале: *96 страниц + постер формата А2 + компакт-диск.*

Этот номер «Мира фантастики» смело можно назвать «альтернативным». Помимо двух статей об альтернативной истории, одной — про фантастический жанр, другой — про научное направление, этот выпуск «МФ» вводит понятие «альтернативной географии». Именно к этому новорожденному жанру Дмитрий Тарабанов отнес роман А. Громова и В. Васильева «Антарктида online», и посвятил изобретенному жанру полновесную статью.

Рецензировались «Башня шутов» Сапковского («Лучшее зарубежное фэнтези-2004» по выбору «МФ»), широко рекламируемый ныне Иванов с «Кораблями и галактикой» и кинокомикс Hellboy. Но самыми заметными материалами были обзор Желязновского Амбера во «Вратах миров» и подробнейшая статья в «Бестиарии», посвященная дворфам и гномам. В нынешнем номере Светлана Карачарова расхваливает **TES4: Oblivion**. Так вот, статья о мире сериала The Elder Scrolls была опубликована в том самом «альтернативном» выпуске «МФ».

Цитата номера: *История человечества лежит позади нас, а мы никак не можем отрешиться от пройденного пути, постоянно озираемся и прикидываем — верной ли дорогой идем, товарищи?*
(Борис Невский об альтернативной истории)

1 год назад

В журнале: *128 страниц + постер формата А2 + DVD или компакт-диск.*

«Вархаммеровский» журнал содержал большую статью Андрея Ленского (кстати, главного редактора другого журнала нашего издательского дома — «Лучших компьютерных игр») о вселенной фэнтезийного «Молота войны». Но в историю «МФ» этот выпуск журнала войдет по другой причине. С этого номера «МФ» получил две разные обложки: одну — для журнала с CD, другую — для журнала с DVD. На разных обложках — разные иллюстрации (мамонт хаоситов и бретонский рыцарь, соответственно). Теперь комплектацию журнала (с CD или с DVD) можно было определить по внешнему виду, даже по кусочку обложки, которая высовывается в киоске из-за краев других обложек.

Правило двух разных рисунков на обложках одного номера просуществовало до конца 2005 года. За это время редакция получила массу гневных отзывов от читателей, считавших, что им, выбравшим «МФ» с CD или DVD, досталась «обложечная картинка похуже» (причем такие отзывы приходили абсолютно по всем журналам в любой комплектации: одним не нравился слон, другим — рыцарь). В итоге обложки для журналов с CD и DVD у нас по-прежнему разные, но иллюстрация единая. Отличаются они только цветовой гаммой.

Цитата номера: *Уникальный кинематографический эксперимент, приведший к появлению самой адекватной экранизации комиксов в истории — безупречно стильной, атмосферной, полной свирепой энергии и мрачного очарования.*
(Александр Чекулаев о «Городе грехов»)

Труженики фантастического цеха

«Мир фантастики» продолжает брать блиц-интервью у сотрудников журнала.

Надежда Булла, рекламный менеджер

Может ли читатель заметить в журнале работу рекламного менеджера?

Конечно, если знать специфику этой работы. Как правило, стильные и красивые обложки журнала и постеры — это, в некоторой степени, заслуга рекламного менеджера, который достает слайды. То же можно сказать об интересных и дорогих призах для конкурсов. Но в целом моя работа почти незаметна для читателя. Трудится, так сказать, менеджер среднего звена на благо журнала, а слава достается редакторам. Главное в нашей работе — чтобы реклама не раздражала читателя, а радовала глаз и несла полезную информацию.

Что тебе особенно нравится в работе?

Общение с коллегами и партнерами по работе. Это очень интересные и творческие люди. Ну и, конечно, зарплата, которая во многом зависит от меня.

Что больше всего ценишь в фэнтези и фантастике?

Люблю неожиданные повороты сюжетных линий, но они должны быть логичными; продуманных персонажей, которые не боятся показаться плохими и не стремятся всегда быть хорошими и положительными. Эти персонажи должны жить, пусть и в виртуальном, придуманном мире, но жить, а не быть набором знаний, умений и неких качеств. Главное, чтобы все было в меру: органичные диалоги и полное отсутствие штампов.

СУММА ТЕХНОЛОГИИ

НАУКА И ТЕХНИКА

Будущее — сегодня: *ИЮНЬ* 130

Космический спирт, переносное сердце, новый способ получения водорода, электронный портсигар и другие новости с переднего края науки и техники.

Теория: *НОВЫЕ ДИСКИ* 132

Что придет на смену привычным нам DVD-дискам? Зачем это нужно и как скоро произойдет? Ищите ответы на все эти вопросы в материале на страницах «Мира фантастики».

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА 136

Миниатюрная цифровая видеокамера **JVC Everio GZ-MG70,** модный DVD-рекордер **Panasonic DMR-ES20,** проекционный ЖК-телевизор **Xoro HTR 5001w** и другие новинки цифрового рынка.

Полигон: *Xbox 360* 138

Мы протестировали игровую консоль Xbox 360, оценили ее сильные и слабые стороны и предлагаем вам познакомиться с нашими выводами.

Из жизни роботов: *ИЮНЬ* 140

Кибернасекомые-шпионы, робот-секретарша **Maetel** и «почти Эйнштейн» — андроид **Albert Hubo.**

Сети интернета: *ЛУЧШИЕ САЙТЫ* 142

Сайт для фанатов Sacred, отличный ресурс для истинных ролевиков, информативный портал о шедеврах японской анимации, сайт новой игры по мотивам «Линии грез» Сергея Лукьяненко, а также веселый ресурс «Киберопределитель».

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

summa@mirf.ru

Александр Горин

Переносное сердце

При пересадке органов нередко случается так, что донор и пациент находятся в разных больницах или даже странах. Тогда на время перевозки орган кладут на лед, тем самым приостанавливая жизненные процессы. Метод работает, но срок хранения все равно короткий.

Компания ***Transmedics*** предложила иную технологию. Вместо охлаждения — нагрев. Но не простой. Идея заключается в том, чтобы сердце «не заметило» смену хозяина и, главное, саму транспортировку. Все время — от момента, когда сердце изымается у донора, до начала операции по его вживлению — оно продолжает функционировать, будто и не покидало тела. Сложнейшая машина имитирует все жизненные процессы, связанные с органом. По искусственным трубкам в сердце попадает кровь, и оно самостоятельно прокачивает ее, а электронная система контроля поддерживает биение. Даже обогащение крови кислородом производится в той же пропорции, что и в настоящих легких. Система диагностики позволяет врачам оценивать состояние органа, не дотрагиваясь до него. При этом весь комплекс заключен в контейнер на колесиках и очень мобилен, его сможет перевозить даже хрупкая медсестра.

Домик для сердца.

Борьба с некурением

Курить вредно — об этом уже никто не спорит. Современный легальный наркотик мучит многих людей планеты. Многие, начав курить в молодости, повзрослев, пытаются бросить, но безуспешно. *Веста Брю* считает, что все дело в неправильном выборе программы по избавлению от пагубной привычки. Электронный портсигар **SmokeSignals**, разработанный при ее участии, позволяет рассчитать индивидуальную программу отказа. В течение недели электронный портсигар собирает сведения о курильщике, фиксируя частоту и время курения. После этого данные необходимо загрузить в компьютер. Программа обработает результаты и выдаст график курения.

Теперь портсигар начинает работать не бездумным сборщиком информации, а мудрым советчиком, сигнализируя курильщику, когда ему можно будет выкурить следующую папиросу. В результате происходит плавное отвыкание от вредной привычки — однажды портсигар умолкнет навсегда.

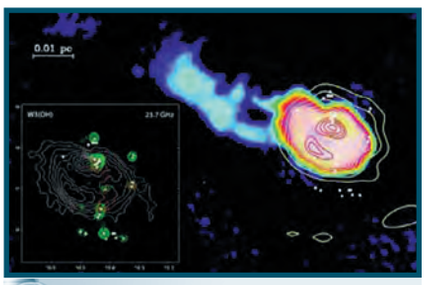
Забыли покурить? Так портсигар напомнит!

По словам производителей устройства, оно имеет стопроцентную эффективность, — разумеется, если выполнять его советы. Однако напоминаем вам, что один из самых надежных способов бросить курить — крепкая сила воли.

Если б было море спирта...

Радиоастрономы из обсерватории **Jodrell Bank** обнаружили в нашей галактике огромное облако метилового спирта. Его размеры составляют 463 миллиарда километров, и оно медленно обращается вокруг центральной звезды. Периодически спирт излучает микроволновые вспышки. Происхождение вспышек ближе всего по принципу действия к микроволновым лазерам (мазерам). На Земле мазер изобрели в середине прошлого века, а в космосе они существуют уже давным-давно. Внутри мазера молекулы газа «накапливают» электромагнитное излучение от внешнего источника, а затем испускают его импульсами. Так же происходит и в этом облаке.

Астрономы отмечают, что так могут вести себя молекулы не только спирта, но и воды. Пульсирующие облака ученые обнаружили внутри участка Млечного Пути, известного под названием W3OH. Здесь до сих пор интенсивно рождаются звезды, и астрономы уделяют этой части галактики пристальное внимание. Считается, что рассеянный во вселенной спирт может стать главным источником информации об областях, где рождаются звезды. Большую часть излучения при появлении звезд поглощает космическая пыль, а для излучения мазеров она прозрачна и, значит, позволяет видеть процессы рождения звезд.



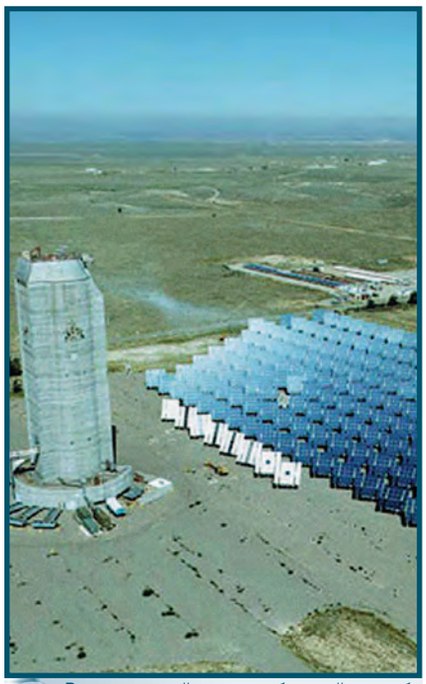
Так выглядит спирт в радиотелескопе.

Впрочем, даже если человек доберется до космического спирта, это вряд ли ударит по винно-водочной промышленности. При изготовлении алкогольных напитков используют этиловый спирт, а метиловый — яд, который может вызвать у человека слепоту.

Водород из света!

Химики давно ломают голову над тем, где брать дешевый водород. Ведь водород — это экологически чистый вид топлива, да и запасы его почти неисчерпаемы. Самый простой способ получения чудесного газа — электролиз (расщепление воды на водород и кислород), но изготовленный таким образом водород слишком дорог.

Инженер *Ричард Дайвер* придумал другой способ. Он догадался использовать материал, содержащий оксиды железа, а также добавки магния и кобальта с никелем. Металлы из этого вещества можно восстанавливать, воздействуя на них высокой температурой. После помещения в воду они начинают отбирать у нее кислород, окисляясь в первоначальное состояние. В результате быстро текущей реакции высвобождается много водорода, который можно тут же собрать и закачать в цистерны.



Возможно, найден рентабельный способ получения водорода.

А вот теперь начинается самое интересное. Для нагрева отработанных стержней изобретатель использует энергию солнца. С помощью механизированных зеркал лучи фокусируют в маленький солнечный зайчик. В нем сосредотачивается колоссальная энергия, которая передается теплопроводниками на стержни в вакууме и восстанавливает их для повторной реакции.

Водород, полученный таким путем, соблазнительно дешев. Если новая технология пойдет в серийное производство, то, возможно, мы с вами скоро пересядем в водородные автомобили.

Фантастика! Apple с Windows!

Apple с интерфейсом Windows XP. Неужели это возможно?

Долгое время пользователи **Apple** стояли особняком и колко шутили над обладателями PC. Рисовать карикатуры и высказывать едкие шуточки теперь можно и про «яблочников». А все потому, что Apple выпустила специальную утилиту под названием Boot Camp, которая позволяет установить на Macintosh операционную систему Windows XP. Бета-версия программы доступна на официальном сайте Apple.

Чтобы запустить Windows на Macintosh, пользователю понадобится компьютер **Macintosh** на базе процессора Intel. Такие процессоры устанавливаются теперь в компьютерах iMac, MacBook Pro, Mac Mini. Далее потребуются операционная система Mac OS X Tiger v10.4.6, последний пакет программно-аппаратного обновления системы, 10 гигабайт свободного пространства на жестком диске, чистый CD для драйверов Windows и принтер. Apple настоятельно рекомендуют при установке XP на Mac действовать строго по инструкции. Если пользователь все сделает правильно, он получит доступ ко всем приложениям самой популярной ОС... и, возможно, новые проблемы.

Комната для автомобиля

Как бы то ни было прискорбно, но автомобили угоняют. Притом чаще внимание воров привлекают именно дорогие марки. Единственный способ быть уверенным в сохранности автомобиля — спать рядом с ним. Помните мультфильм о Простоквашине? Разработчики дома с комнатами для автомобилей позаимствовали идею именно оттуда. Специальный лифт, доступный только владельцу квартиры, поднимает машину на его этаж, и владелец может припарковать авто прямо у себя на балконе. Размеры лифта, имеющего «оригинальное» название **CarLift**, составляют 2,8x6 метра. Сюда вполне войдет любая серийная легковушка и даже средний джип.

Балкон для машины авторы проекта назвали **CarLoggia**. Автолоджия имеет размеры 4x7 метров и может быть как закрытой, так и открытой. Проект запущен, и на данный момент разработчики ждут, когда у них купят 5 квартир, после чего начнут строительство здания. Машине такой дом тоже будет по душе, ведь она скрыта не только от чужих глаз, но и от погодных невзгод. А если речь идет о северных широтах, то сесть с утра в теплый салон будет намного приятнее, чем в промороженную машину.

Теперь можно спать спокойно, даже в автомобиле.

Александр Гусленко

summa@mirf.ru

НОВЫЕ ДИСКИ
ЧТО ПРИДЕТ НА СМЕНУ DVD?

DVD пришел на смену устаревшим и непрактичным VHS-кассетам для домашнего видео, тем самым совместив воедино мультимедийный стандарт видеопроигрывателей и универсальные носители информации персональных компьютеров. А что будет дальше?

Время течет, все меняется... За период существования DVD у этого стандарта нашлось множество недостатков, в частности, касающихся защиты лицензионных дисков от нелегального копирования информации (попросту — от пиратов). На смену уже привычному DVD Video в скором времени придет новый стандарт цифрового телевидения HDTV, позволяющий достичь намного более качественного изображения. При всем желании записать фильм в качестве HDTV на носитель DVD (в том числе двухслойный) не представляется возможным. Даже сжатые полнометражные фильмы в новом формате занимают более 10 Гбайт. Но для дисков нового поколения, о которых в этой статье и пойдет речь, подобные задачи вполне решаемы.

Наверняка многие читатели уже знают о нашумевших Blu-ray и HD DVD — новых высокоемких дисковых носителях информации для мультимедийных устройств и персональных компьютеров. Война между ними продолжается, и пока не известно, какой из них по праву сможет заменить DVD. Вместе с тем на массовый рынок понемногу продвигаются HDTV-совместимые устройства для домашнего видео. В совокупности эти технологии станут основой мультимедийных систем для домашнего видео в недалеком будущем.

История появления DVD

Для начала предлагаю ознакомиться с историей возникновения стандарта **DVD**, а уж после перейдем к рассмотрению новых технологий.

Внешне оптические диски всех поколений почти не отличаются.

Изначально разработка **DVD** планировалась для замены устаревших видеокассет (**VHS**) как единственных носителей информации домашнего видео. Однако во время его разработки было принято решение сделать новый формат дисков совместимым и с персональными компьютерами. Этим объясняется тот факт, что расшифровка аббревиатуры **DVD** изменилась с digital video disc (цифровой видеодиск) на digital versatile disc (цифровой универсальный диск).

Официальная первая информация о **DVD** появилась в сентябре 1995 года. 10 крупных компаний (**Pioneer**, **Matsushita**, **Mitsubishi**, **Philips**, **Sony**, **Hitachi**, **JVC**, **Time Warner**, **Thomson** и **Toshiba**), принимавших участие в разработке **DVD**, поведали миру о новом типе носителей информации. Компании объединились в так называемый **DVD Consortium** (консорциум), чтобы избежать войны стандартов и совместно разрабатывать единое решение (к слову, подобная солидарность не помешала бы разработчикам современных мультимедийных стандартов). В обязанности консорциума **DVD** входило продвижение формата на рынок, согласованная разработка новых спецификаций и лицензирование предприятий, записывающих информацию на **DVD**. В 1997 году был создан открытый **DVD-форум**, выполняющий обязанности **DVD** консорциума и, по сути, заменивший его На данный момент около 200 официальных членов входят в его состав. Все они заинтересованы в развитии **DVD** и участвуют в разработках новых, более совершенных форматов.

В скором будущем новые форматы оптических дисков — **Blu-ray** и (или) **HD DVD** придут на смену **DVD**, но пока неизвестно, кому именно достанется такая честь. Битва «за престол» продолжается, и четко выраженного лидера пока не видно. Но все же в скором времени один из стандартов победит, потому как к здравому компромиссу — созданию совместимого и с **Blu-ray**, и с **HD DVD** привода — никто приходить даже не пытается. Хотя, по словам специалистов, технологически это вполне возможно.

Технология Blu-ray

В 2003 году, когда в Европе уже многие знали ключевые особенности технологии **Blu-ray**, о **HD DVD** лишь изредка мелькали слухи, и мало кто мог представить, что у новой технологии может появиться достойный конкурент. Тем не менее, сейчас мы наблюдаем некоторое преимущество **HD DVD**, несмотря на то, что технология Blu-ray уже полностью отработана, и все недостатки исправлены, а спецификации официально утверждены. Но не будем акцентировать внимания на сложившейся ситуации — перейдем к технологическим особенностям нового формата дисков.

Разработкой нового формата дисков для цифрового видео занимались девять

Успех или провал Sony PlayStation 3 предопределит судьбу Blu-ray.

компаний (**Hitachi**, **LG**, **Matsushita** (**Panasonic**), **Pioneer**, **Philips**, **Samsung**, **Sharp**, **Sony** и **Thomson**), шесть из которых, кстати, участвовали и в разработке **DVD**. Разработка ведется во главе с Sony, которая наиболее заинтересована в появлении нового формата — компания видит перспективу ее использования в основе игровых устройств нового поколения **PlayStation 3**. В новой технологии использован лазер сине-фиолетового цвета, длина которого составляет 405 нм. Напомним, что в современных CD/DVD-устройствах применяется красный лазер с длиной волны 780/635 нм соответственно. Уменьшение длины лазера вместе с увеличением значения апертуры линзы до 0,85 (у DVD это значение равно 0,60) позволило заметно повысить объем новых носителей. Так, стандартные носители могут вмещать 23,3, 25 или 27 Гбайт информации. Этого более чем достаточно для размещения на диске двухчасового фильма в качестве **HDTV**.

Как и **DVD**, носители **Blu-ray** могут быть двухслойными и двухсторонними. Таким образом, можно ожидать, что на рынке появятся диски объемом 50 и даже 100 Гбайт. Но следствием большого объема дисков также стало уменьшение толщины защитного слоя до 0,1 мм (у DVD — 0,6 мм). Долгое время на этом акцентировали много внимания, ведь 0,1 мм — предельно мизерная толщина для защитного покрытия, и данный факт безусловно относили к весомым недостаткам стандарта. Разработчики формата планировали выпускать, распространять и использовать диски **Blu-ray** в специальных кассетах (так называемых **caddy**). Однако не так давно компания **TDK** представила новую технологию полимерного покрытия, которая позволяет избежать появления царапин на дисках **Blu-ray**. Соответственно, вопрос о надежности хранения информации отпал сам собой, и малую толщину защитного слоя к недостаткам уже отнести нельзя. А диски будут выпускаться и использоваться без каких-либо кассет.

Технология HD DVD

Разработка **HD DVD** ведется во главе с японской компанией **Toshiba**. Кроме того, новый стандарт поддерживают многие другие компании, в числе которых стоит выделить таких гигантов, как **Intel** и **Microsoft**.

По своим физическим характеристикам новый формат очень схож с **DVD**. Диски имеют такую же толщину — 1,2 мм. Защитный слой также остался неизменным — 0,6 мм. Показатель апертуры линзы 0,6 опять же не изменился. А вот расстояние между дорожками уменьшилось до 400 нм, за счет чего удалось увеличить плотность записи дисков.

Конечно же, с точки зрения производителей мультимедийных устройств и носителей, **HD DVD** более выгоден. Им не придется заново переоборудовать производственные автоматические линии. Это должно положительно отразиться и на стоимости продукции **HD DVD** — если проанализировать затраты на производство, можно предположить, что она будет невелика. Да и пользователям стандарт более интересен — гарантирована обратная совместимость с **DVD**. А перспектива низкой стоимости устройств и дисков не может не радовать.

HD DVD во много похож на DVD, так что новые носители будут относительно дешевы.

Но технологически **HD DVD** все же отстает от **Blu-ray**. Прежде всего из-за сравнительно низкой емкости. Так, однослойные диски вмещают до 15 Гбайт (против 25 у **Blu-ray**), а двухслойные — 30 Гбайт (50 Гбайт).

Новые носители информации

Проанализировав сложившуюся ситуацию, можно предсказать два возможных варианта развития дальнейших событий: или **Blu-ray** и **HD DVD** разделят между собой рынок компьютеров, игровых и мультимедийных устройств, или же один из форматов вытеснит конкурента. Возможность вытеснения или поглощения одним из форматов своего конкурента невелика.

За **Sony** в любом случае останется рынок игровых устройств. В то же время наблюдается активная поддержка **HD DVD** со стороны **Intel** и **Microsoft**. Скорее всего, за этим форматом будущее новых носителей для персональных компьютеров. Тем более, что на конец лета запланирован выход новой операционной системы — **Windows Vista**, в которую наверня-

Большой объем дисков пригодится и компьютерам. Samsung уже продемонстрировала приводы для записи Blu-Ray.

ка будет включена поддержка и полная совместимость с приоритетным для **Microsoft** стандартом. Остается загадкой идеология **Hewlett Packard**. Эта компания как представитель компьютерного рынка не отказывается от Blu-ray и всячески поддерживает этот формат. Вряд ли **HP** сможет конкурировать с гигантами рынка, ведь в конечном итоге именно они примут окончательное решение.

Остается не решенным вопрос касательно рынка видеофильмов. Кто же займет эту нишу? Для качественного видео, безусловно, не будет лишним большой объем носителей. То есть у **Blu-ray** есть шансы попасть на рынок домашнего видео. Но тут также стоит учитывать и то, что покупателю будет интересна обратная совместимость с **DVD**. Технологически **Blu-ray** совместить с **DVD** возможно, однако тут возникает вопрос стоимости многоформатных устройств. Теперь приведем несколько реальных фактов. Технологию Blu-ray видят для себя перспективной всемирно известные студии видеозаписи **Twentieth Century Fox**, **Vivendi Universal, Columbia Pictures** и **Walt Disney**. За то, чтобы рынок домашнего видео занял HD DVD, выступают **New Line Cinema Paramount Home Entertainment**, **Universal Studios Home Entertainment** и **Warner Home Video**.

Как видно, **Blu-ray** и **HD DVD** имеют приблизительно равные шансы на существование. Вопрос только в том, как они разделят между собой рынок.

Защита данных

После провала систем защиты информации на носителях **DVD** голливудские компании всерьез настроились перейти на новые стандарты, и методы защиты информации на новых носителях сыграют не последнюю роль в их возможном попадании на рынок домашнего видео. В обоих форматах реализована новая технология шифрования данных. Обе технологии, **Blu-ray** и **HD DVD,** используют пришедшую на смену **CSS** более совершенную систему шифрования данных **AACS** (Advanced Access Content System). Новый интерфейс цифрового видео **HDMI**, применяемый в совместимых с новыми технологиями устройствах, также предусматривает защиту от несанкционированного копирования данных.

Новый стандарт цифрового видео HDTV

HDTV (**High Definition Television**) — новый формат цифрового видео и телевидения. Наиболее распространенными форматами **HDTV** являются **1080i**, **1080p** и **720p**. Цифра в названии означает количество точек по вертикали или строк в изображении. Для 1080 применяется разрешение экрана 1920x1080 точек, а для 720 — 1280x720. Символы **i** и **p** в названии обозначают тип развертки, соответственно чересстрочный (**interlaced**) и прогрессивный (**progressive**). При использовании чересстрочной развертки за секунду передается 30 четных и 30 нечетных кадров. При использовании прогрессивной развертки передаются все 60 кадров. При чересстрочном сканировании может быть заметно мерцание экрана. Поэтому прогрессивный тип развертки лучше — в этом режиме видео отображается без задержек и мерцаний. HDTV будет поддерживать технологии качественного многоканального звука.

Смерть обычному телевидению уже обозначена. К 2010 году HDTV будет у большинства пользователей!

Телевизоры стандарта **HDTV** с экранами **16x9** довольно часто встречаются в магазинах — они уже заполнили рынок, однако опробовать их способности на практике можно будет еще не скоро. Тем не менее, новый стандарт довольно перспективен. В будущем предполагается трансляция телепередач в формате **720p** и просмотр видео с помощью проигрывателей нового поколения в формате **1080i** и **1080p**. С появлением новых носителей — наследников **DVD** — найдется применение **HDTV** и в персональных компьютерах. Но для воспроизведения столь качественного видео потребуется процессор с частотой 2,5 ГГц, а также монитор и видеокарта, способные отображать картинку с разрешением не меньше 1280x720 пикселей. Большая мощность процессора потребуется для программной обработки **MPEG2**.

Интерфейс цифрового видео HDMI

Для связи рекордера (или мультимедийного плеера) с телевизором (или монитором) используется специальный разъем — **HDMI** (High Definition Multimedia Interface). По сути, он был специально разработан для этих целей, поскольку **DVI** уже не может справиться с передачей несжатого видео в качестве 1080p. **HDMI** был представлен в 2002 году. Он позволяет передавать в реальном времени несжатое видео формата 1080p в 24-битном цвете и вместе с ним — 8-канальную звуковую дорожку. Скорость передачи данных достигает отметки в 5 Гбайт/с. Технологией предусмотрена обратная совместимость с DVI, для этого используют специальные переходники. Производители аппаратного обеспечения для ПК уже начинают оснащать свои устройства разъемами **HDMI**. Например, им будут оборудованы новейшие видеокарты **Nvidia** и **ATI**.

HDMI оснащен встроенной защитой от копирования **HDCP** (High Digital Content Protection). Она заключается в том, что передача данных устройствам без HDCP попросту невозможна. А если выполняется несанкционированная передача данных, устройство автоматически зачисляется в «черный список» и, при наличии доступа во всемирную сеть, — разглашается.

Как скоро?

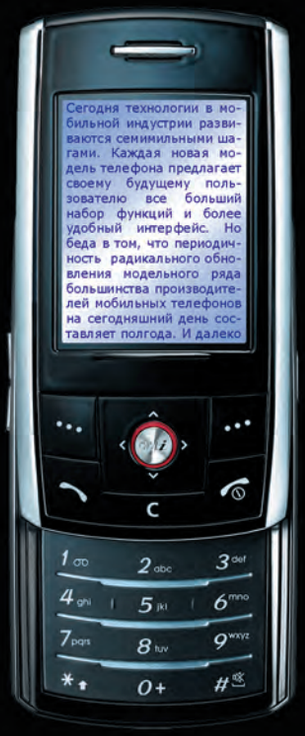
Новые технологии цифрового телевидения и домашнего видео появятся уже достаточно скоро. Уже сегодня в продаже можно найти плазменные телевизоры стандарта **HDTV**. Устройства на базе технологий **Blu-ray** и **HD DVD** появятся на рынке приблизительно в одно время — ближе к лету, а осенью «первые ласточки» попадут и на российский рынок. А вот как скоро осуществится возможность трансляции телеканалов в качестве **720p** — одному богу известно. В России наверняка не скоро перейдут на телевидение нового поколения.

●●●

Безусловно, **DVD** еще долгое время пробудет на рынке мультимедийных носителей информации для персональных компьютеров и домашнего видео, в том числе — как информационный носитель «Мира фантастики». Но все же фильмы в высоком качестве **HDTV** формата **1080p** уже не смогут поместиться даже на двухслойный **DVD**-диск, поэтому переход на новые технологии останется лишь вопросом времени и стоимости совместимых устройств. Хотя в большей степени вся шумиха по поводу **HDTV** связана со слабой системой защиты **DVD**, и переход на новые стандарты интересен в основном большим студиям видеозаписи из Голливуда. Нам пока остается только ждать и наблюдать, как стандарты новых дисков распределятся по мультимедийному рынку и займут каждый свою нишу.

Мобильные книги

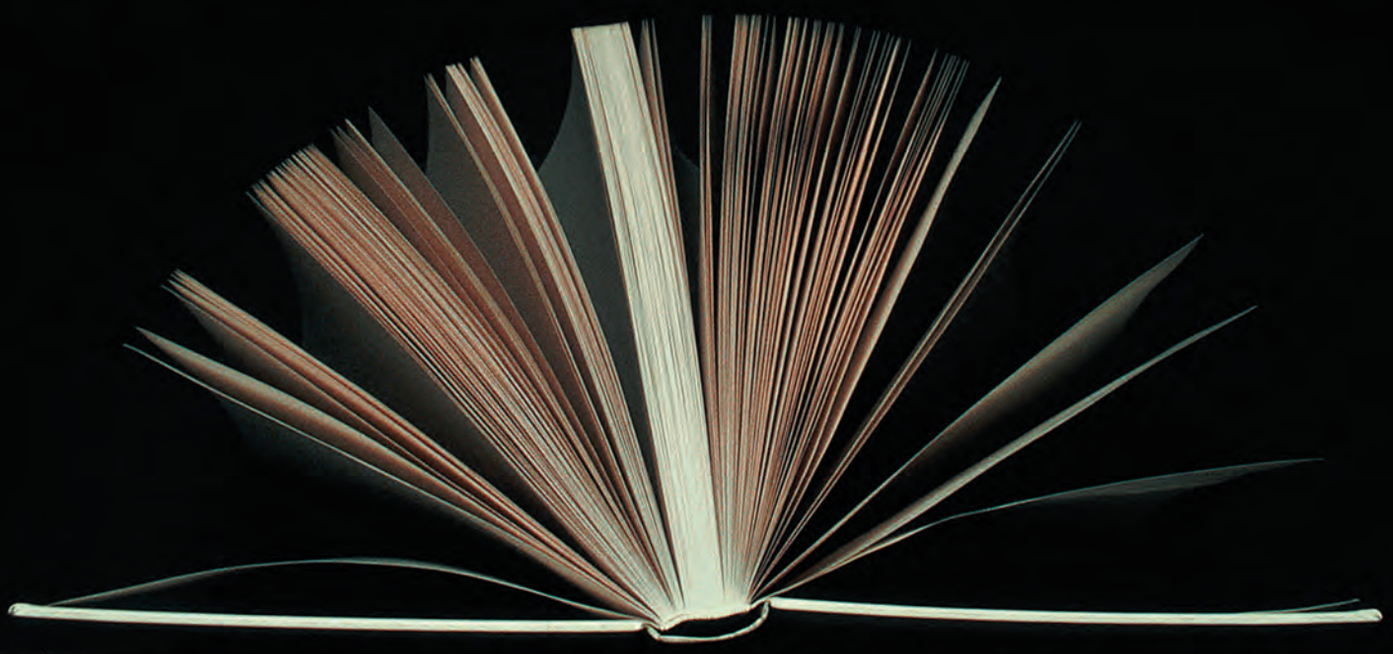
Функционал смартфона в любом телефоне, или что такое JAVA?



Сегодня технологии в мобильной индустрии развиваются семимильными шагами. Каждая новая модель телефона предлагает своему будущему пользователю все больший набор функций и более удобный интерфейс. Но беда в том, что периодичность радикального обновления модельного ряда большинства производителей мобильных телефонов на сегодняшний день составляет полгода. И далеко не все потребители готовы раз в полгода тратить, по меньшей мере, 10 тысяч рублей на то, чтобы быть на вершине технологического олимпа.

Но для тех, кто меняет трубки примерно раз в два года и при этом не нуждается в полном функционале смартфонов из-за их немаленького веса, размера и цены, но при этом желающих читать на своем телефоне книжки, просматривать Интернет-страницы, общаться в ICQ, играть в красивые игры, существуют Java-приложения. Это приложения, написанные на языке Java. Именно этот язык «понимают» большинство телефонов, не оснащенных собственной операционной системой наподобие Simbian или Windows Mobile (читай смартфонов), впрочем, они тоже работают с Java-приложениями. Таким образом, Java-приложения поддерживает абсолютное большинство представленных на рынке телефонов.

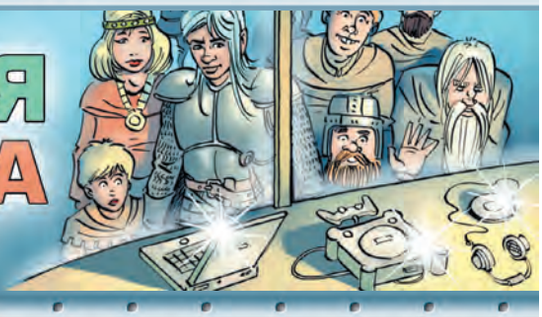
В данный момент динамично развиваются различные Java-программы для чтения электронных текстов на мобильных телефонах. Наиболее совершенную читалку на сегодняшний день предлагает электронное издательство RUCARTA. Программа этой компании обладает наибольшими функциональными возможностями по сравнению с остальными читалками и, что особенно приятно, все заявленные в меню функции прекрасно работают, чего не водится за другими аналогичными программами. Также несомненным плюсом программного продукта от RUCARTA является его степень готовности к использованию. Если другие программы требуют поиск текстов в Интернете, установки на ПК специальной программы для переконвертации документов txt в jar- и jad-файлы и последующей его заливки через провода на телефон, то RUCARTA предлагает 12000 готовых java-книжек. Что немаловажно, весь ассортимент книг выложен с соблюдением авторских прав, что для рунета на сегодняшний день, к сожалению, большая редкость. Все, что требуется для установки такой программы, зайти на сайт www.rucarta.ru, выбрать нужную вам книжку и просто скачать ее по ссылке. Никаких дополнительных действий не потребуется.



www.rucarta.ru RUCARTA

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА

summa@mirf.ru
Иван Нечесов



JVC Everio GZ-MG70 ● Цифровая видеокамера

Цифровая видеокамера **JVC Everio GZ-MG70** рассчитана на тех, кто всегда хотел почувствовать себя Спилбергом домашнего масштаба. Габариты и эргономика камеры изначально могут вызывать недоумение — уж очень все миниатюрно и просто. Но будьте уверены: «цифра» позволит снимать домашнее видео в настоящем «театральном» формате. Красочное меню рассчитано даже на домохозяек — оператору-любителю запутаться в нем будет стыдно.

Видеокамера снимет на встроенный жесткий диск или карту памяти SD. Чтобы поймать ребенка-непоседу в кадр, можно воспользоваться 2,5-дюймовым экраном или черно-белым видоискателем, активно используя 10-кратное оптическое увеличение и ручную фокусировку.

Фото и видео камера обрабатывает отдельно, поэтому стопкадр получается хорошо — почти как фотография.

Важный момент: в камере используются система оптической стабилизации изображения и плавающая, подвесная система защиты жесткого диска, которая эффективно гасит вибрацию. Ронять аппарат не стоит, но снимать на бегу можно смело.

Недостаток один — время автономной работы составляет всего 45 минут. Это очень мало, особенно если учесть, что на 30-гигабайтный жесткий диск умещается до 37 часов видео.

В комплект поставки входят: USB-шнур, руководство пользователя и плечевой ремень. За дополнительную плату покупатель получит батарею повышенной емкости и записывающее DVD-устройство, которое позволит скачать фильм на оптический носитель без компьютера. ●

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Сенсор: 1/3,6 дюймовая CCD-матрица; 2,12 млн. эффективных пикселей
Дисплей: Цветной ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма (разрешение — 112000 пикселей)
Видоискатель: Черно-белый
Встроенный винчестер: 30 Гбайт
Карты памяти: Secure Digital
Диапазон выдержек: 1/2-1/4000 с
Оптическое увеличение: 10x
Цифровое увеличение: 200x
Максимальное разрешение фото: 1600x1200 точек
Запись видео: 720x576, 50 кадров в секунду
Источник питания: Встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 109x67x70 мм
Вес: 450 г
Где купить: www.oldi.ru
ЦЕНА: *$800*

Xoro HTR 5001w ● Проекционный ЖК-телевизор

Телевидение и DVD высокой четкости уже совсем близко. **Xoro HTR 5001w** готов встретить их во всеоружии. За совершенно плоским экраном этого телевизора скрывается 3-матричный проектор с системой цифрового подавления шумов, два ТВ-тюнера и четыре динамика общей мощностью 30 Вт. А цена заметно ниже, чем на традиционные ЖК-телевизоры.

Показывает телевизор хорошо: высокая контрастность и яркость, динамичная картинка, большой экран. Но мелкие недостатки — скромные углы обзора и трудности с передачей сложных цветовых переходов — немного портят общую картину. Яркость, контрастность, цветовой баланс, резкость и цветовую температуру картинки можно регулировать с пульта управления. Меню простое и понятное (среди множества языков интерфейса есть и русский).

HTR 5001w имеет богатый набор разъемов для подключения DVD-плееров, видеомагнитофонов, внешней акустики и другой техники. Благодаря двум встроенным тюнерам, телевизор поддерживает режимы *PiP* («картинка в картинке») и *PoP* («картинка вне картинки»).

Один вопрос — не потребует ли такой огромный телевизор сноса всех имеющихся стен в квартире или покупки нового жилья? Ведь при весе 35 кг его размеры составляют аж 1181x379x839 мм. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Диагональ: 50 дюймов (127 см)
Формат изображения: 16:9
Разрешение экрана: 1280x720 точек
Яркость: 420 кд/м²
Контрастность: 800:1
Время отклика: 12 мс
Тюнеры: NTSC, PAL, SECAM
Аудиосистема: 4 динамика общей мощностью 30 Вт
Основные разъемы: 2 входа и 1 выход CVBS, компонентный вход YUV, цифровой вход DVI, аналоговый вход VGA, 3 SCART, 2 S-Video, 3 стереовхода RCA и 1 RCA-аудиовыход
Потребляемая мощность: 195 Вт в рабочем режиме
Размеры: 1181x379x839 мм
Вес: 35 кг
Где купить: www.xoro.ru
ЦЕНА: *$1800*

Toshiba SD-P1610SR ● Портативный DVD-плеер

Toshiba SD-P1610 — один из самых недорогих портативных DVD-плееров на рынке. 7-дюймовый ЖК-экран с нестандартным разрешением — 480x234 мм — обеспечивает вполне пристойное качество картинки. К сожалению, плеер умеет считывать информацию только с оптических носителей форматов CD-R/RW, DVD-RAM и DVD-R/RW — поддержки дисков +R/RW нет. Зато, помимо всех возможных модификаций DVD-файлов, проигрыватель понимает и компьютерные стандарты: WMA, MP3, MPEG-4 и AVI. От полностью заряженного аккумулятора плеер работает порядка 3 часов.

Громкости встроенных динамиков хватает с избытком, чего нельзя сказать о широте динамического диапазона. Но чего вы хотели от маленьких динамиков? В стационарных условиях выход Dolby Digital можно использовать для подключения внешней акустики. Разъем S-Video придется весьма кстати при желании посмотреть кино на большом экране.

В комплект поставки входят сумка для переноски плеера и адаптер для подключения к прикуривателю автомобиля.

За такие деньги невозможно желать большего. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Поддерживаемые оптические носители: DVD, DVD-RAM, DVD-R/RW, CD-R/RW
Воспроизводимые форматы: DVD-Video, Audio CD, VCD, JPEG, MP3, DivX, XviD
Экран: ЖК-дисплей размером 7 дюймов (179 мм) по диагонали
Разрешение экрана: 480x234 точки
Время работы без подзарядки: До 3 часов
Аудио ЦАП: 24 бит / 192кГц
Видео ЦАП: 12 бит / 54 МГц
Видеоразъемы: Композитный RCA и S-Video
Размеры: 190x31x145 мм
Вес: 690 г
Где купить: www.mirinfo.ru
ЦЕНА: ***$290***

Panasonic DMR-ES20 ● DVD-рекордер

За счет серебристо-черного дизайна далеко не самый тонкий DVD-рекордер **Panasonic DMR-ES20** выглядит модным и высокотехнологичным. Мощный видеопроцессор, длинный список поддерживаемых форматов и внушительный вес — вот краткая характеристика этой машины.

Конек устройства — поддержка формата DVD-RAM. Одновременная запись и воспроизведение с диска, защищенность видеоматериалов и легендарная надежность (до 100 тысяч циклов записи) делают RAM-носители оптимальным решением для хранения телепередач, семейного видео и любимых фильмов. При этом, в отличие от большинства рекордеров с поддержкой DVD-RAM, **DMR-ES20** начинает запись ровно через 1 секунду после нажатия на кнопку. Это ли не рекорд, когда каждое мгновенье на счету?

Аппарат не умеет писать видео на двухслойные болванки, CD-R/RW и DVD+RW диски, но отлично их читает. При записи телепередачи или «оцифровке» старых видеокассет весьма полезной оказывается функция *Variable Bitrate Recording*, которая изменяет качество в зависимости от желаемой продолжительности записи (на один и тот же диск можно уместить 1 или 4 часа видео).

В завершение отметим, что **DMR-ES20** оснащен всеми необходимыми разъемами, в числе которых DV-вход для записи прямо с цифровой видеокамеры. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Записываемые диски: DVD-RAM, DVD±R, DVD-RW
Воспроизводимые форматы: DVD+RW, CD-R/RW, DVD-Video, Audio CD, VCD, SVCD, MP3, WMA, JPEG, DivX, XviD
Формат записи: MPEG-2
Видеостандарты: PAL, NTSC, SECAM
Разъемы: Вход DV (FireWire) для записи с цифровой видеокамеры, выход S-Video, композитный выход, компонентный выход, вход S-Video, 2 SCART, композитный вход, оптический цифровой аудиовыход
Энергопотребление: 23 Вт; в режиме ожидания 3 Вт
Вес: 3,6 кг
Размеры: 338x430x64 мм
Где купить: pro.sunrise.ru
ЦЕНА: ***$280***

Philips HDD6320 ● MP3-плеер на основе жесткого диска

MP3-плеер **Philips HDD6320** без труда помещается в сумочке или кармане рубашки, а в руке смотрится, словно игрушка. Весь корпус проигрывателя, за исключением лицевой стороны, выполнен из анодированного металлического сплава. На отполированной до блеска передней панели находятся 2-дюймовый дисплей и сенсорная панель управления, обозначенная яркими светодиодами синего цвета. Перемещая палец по поверхности, можно менять громкость, осуществлять навигацию по меню и менять всевозможные настройки. Смущает лишь то, что на зеркальной поверхности остаются четкие и заметные отпечатки пальцев — их придется стирать тряпочкой.

Впрочем, облик плеера интересует меломана во вторую очередь. На первом месте звучание, а оно как раз не идеально. Плеер выдает только 5 мВт на канал против 15 мВт у львиной доли конкурентов. Басы оставляют приятное впечатление, а вот высоких частот маловато. Изменить ситуацию к лучшему можно только при помощи пятиполосного эквалайзера.

Плеер воспроизводит файлы MP3, WMA и WAV, позволяет просматривать изображения формата JPEG и записывать сигнал со встроенного микрофона. Песни заливаются напрямую с компьютера, без установки дополнительных программ. При помощи док-станции, продающейся отдельно, можно вести запись с линейного входа. FM-тюнера нет.

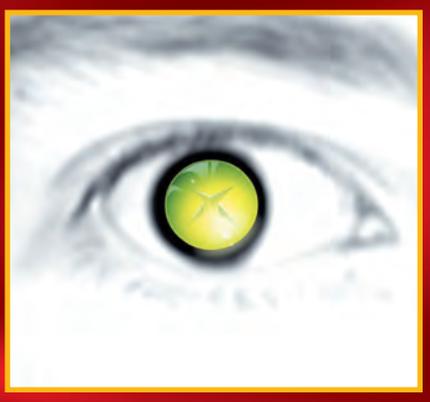
Поставляемые в комплекте с плеером наушники — **SHE9500** — несколько грубоваты, но их звук глубокий и мощный. Они снабжены резиновой вкладкой, плотно закрывающей ушной канал, и могут похвастаться металлической сеткой динамика. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Встроенный винчестер: 30 Гбайт
Дисплей: 65-тысячецветный ЖК-экран с диагональю 2 дюйма (51 мм)
Разрешение экрана: 220x176 точек
Поддерживаемые форматы файлов: JPEG, WMA, MP3, WAV
Битрейт: MP3 8-320 Кбит/с, WMA 32-192 Кбит/с
Источник питания: Встроенный ионно-литиевый аккумулятор емкостью 830 мАч
Время работы без подзарядки: До 15 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 64x104x17 мм
Вес: 150 г
Где купить: www.megashop.ru
ЦЕНА: ***$345***

Николай Арсеньев

АДРЕНАЛИН В КВАДРАТЕ

ТЕСТИРОВАНИЕ MICROSOFT XBOX 360



summa@mirf.ru

Игровые приставки — это целая вселенная. В ней одно поколение сменяет другое далеко не каждый год. Приставки легки в эксплуатации: не надо возиться с ПО, обновлять компоненты и драйверы, решать вопросы совместимости оборудования. Подключил консоль к телевизору, взял пару геймпадов и несколько игр в придачу — и наслаждайся весь вечер! Это ли не рай? Сегодня мы поговорим о приставке нового поколения — Microsoft Xbox 360...

Когда **Microsoft** впервые обратила свои взоры на рынок приставок, многие задались вопросом — неужели компания сможет свергнуть с пьедестала **Sony PlayStation 2**? Свергнуть не удалось, технологичная и мощная **Xbox** смогла лишь слегка потеснить признанного лидера. Вышла она в ноябре 2001, тогда как **PS2** увидела свет осенью 2000. Последняя держит пальму первенства вот уже шесть лет кряду. В чем секрет успеха? Ответ прост — для этой приставки есть много игр, хороших и разных. Технические характеристики в данном случае отходят на второй план. Именно поэтому **Xbox** не получила большого распространения даже после многомиллионных вливаний в рекламную кампанию.

Тем удивительней было читать первые слухи о выходе **Xbox 360**. Разработчики игр еще не успели раскрыть потенциал первой **Xbox**, а тут уже на смену приходит следующее поколение!

Железо завтрашнего дня

На самом деле **Microsoft** сделала хитрый ход, выпустив **Xbox 360** намного раньше **PlayStation 3**. За это время разработчики как раз освоят новую платформу и успеют выпустить много хитовых игр, чего не хватало первой **Xbox**.

С технической точки зрения в **Xbox 360** особого внимания заслуживают два компонента — трехядерный процессор **IBM PowerPC** и графический процессор **ATI Xenos**. Компания решила полностью перекроить начинку консоли, отказавшись от стандартных решений от **Intel** и **NVIDIA**. Как понимаете, это привело к несовместимости со старыми играми. Проблема частично решается силами программистов, которые реализовали эмуляцию для наиболее популярных игр под старый **Xbox**. Но вернемся к железу: аналогов **IBM PowerPC** на рынке ПК пока не встретить. Этот процессор работает на частоте 3,2 ГГц, каждое ядро аппаратно поддерживает два потока данных, в итоге получается 6 логических процессоров! Поверьте, их найдется, чем загрузить. В качестве памяти используется 512 Мбайт быстрой GDDR3 (700 МГц).

Графическая подсистема — это отдельная песня. **ATI** разработала уникальный чип **Xenos**, который превосходит спецификации еще не вышедшего **DirectX 10**. В нем нет разделения на пиксельные и вершинные шейдеры — они унифицированы и умеют выполнять любые задачи. Всего их 48 штук. Сам **Xenos** работает на частоте 500 МГц, в него встроено всего 10 Мбайт памяти. Не стоит обращать внимания на малый объем — все компенсирует высокая пропускная способность (256 Гбайт/с).

Мода на беспроводные технологии проникла и сюда. Xbox 360 изначально оснащена Wi-Fi-адаптером. Его можно использовать для подключения к сети или компьютеру. Предусмотрен и стандартный Ethernet-адаптер. Онлайн-возможности очень развиты, для того, чтобы их задействовать, необходим широкополосный доступ в интернет.

Xbox 360 или Xbox 360 core? Вот в чем вопрос

Еще до выхода самой консоли было известно, что она будет продаваться в двух комплектациях — базовой (**Xbox 360 core**) и полной (**Xbox 360**). Официальные цены на них составляют 300 и 400 долларов, соответственно. Откровенно говоря, первый вариант разочаровывает. Покупая Xbox 360 core, пользователи получают приставку, проводной геймпад, композитный кабель и SCART-адаптер. Во втором случае — все это, плюс жесткий диск на 20 Гбайт ($100), гарнитуру ($20), сетевой кабель ($20), HD-видеокабель ($40), а вместо проводного геймпада — беспроводной ($50). Таким образом, выбирая более дорогой вариант, пользователь получает дополнительное оборудование на сумму 230 долларов, доплатив

Дизайн Xbox 360 полностью преобразился. Из гадкого утенка Xbox превратилась в прекрасного лебедя.

Геймпад Xbox 360 продуман досконально — он подойдет для всех.

лишь 100! Но тут есть одно «но»: поскольку приставка официально еще не поставляется в Россию, цены на нее существенно выше. На момент написания статьи базовая комплектации у компании **Игруха.Ру** стоила 420 долларов, а полный комплект— 560.

С точки зрения дизайна **Xbox 360** выглядит элегантно и современно. Ее можно устанавливать как горизонтально, так и вертикально. Приставка стала куда компактней, чем предшественница; не в последнюю очередь этого удалось добиться благодаря тому, что блок питания стал внешним. **Xbox 360** в работе стала гораздо тише, хотя все равно шумит. Винчестер устанавливается на бок приставки. Поскольку он компактен, его можно взять с собой в дорогу или к друзьям.

Очень радует, что в комплекте поставки есть все необходимые кабели — для подключения к обычному телевизору с разъемами типа тюльпан, SCART-адаптер, HD-кабель. Разве что кабель для подключения к монитору придется покупать отдельно.

Самых лестных отзывов заслуживает геймпад — он удобен и отлично подойдет для любого человека. Все кнопки и пара аналоговых джойстиков легко доступны, фиксируются четко. Беспроводная версия работает без запинки, хотя и были сомнения по поводу стабильности работы и скорости реакции. Вообще, идея беспроводных технологий в **Xbox 360** развита на все 100: приставку можно даже включить через геймпад. Сам манипулятор питается от двух пальчиковых батарей типа AA — их хватает на долгое время, на неделю активной игры уж точно.

Итак, нажимаем магическую X-кнопку — и консоль включается. Проводим основные настройки и попадаем в графическую оболочку. Она в **Xbox 360** смотрится продуманно, пользоваться ей удобно. Dashboard поделена на вкладки — **Xbox Live**, **Games**, **Media** и **System**. Заходя в каждую, вы получаете доступ к необходимым настройкам и параметрам.

Держим путь в онлайн!

Функция **Xbox Live** — ключевая особенность консоли, и она отлично реализована. Этот сервис открывает множество возможностей — можно закачивать игры, демо-версии игр, дополнения к ним, ролики. Правда, эти радости платные. Чтобы приобрести их, можно воспользоваться банковской картой или специальными картами оплаты.

В сервисе **Xbox Live** можно получить учетную запись уровня **Silver** или **Gold**. Первый абсолютно бесплатен и позволяет создать свой игровой профиль, пополнять список друзей, общаться с другими игроками и, конечно, играть с живыми соперниками. **Gold Level** включает все вышеперечисленные возможности, а также возможность вести видеочаты, бесплатно играть во все сетевые игры, плюс разные дополнительные бонусы. Интересной особенностью сервиса **Xbox Live** стало то, что по каждому игроку ведется статистика. В профиле игрока вы обнаружите такие параметры, как репутация, игровые очки, место жительства и т.д. Таким образом, можно найти себе знакомых по интересам.

Чтобы выйти в сеть, можно воспользоваться беспроводным подключением или привычным сетевым кабелем. Я использовал второй вариант. Вся процедура заняла 5 минут — **Xbox 360** автоматически определил параметры сети. Но даже если возникнут проблемы, в инструкции подробно описаны пути их решения.

Пришествие высоких разрешений

Современные консоли нельзя представить без дополнительных возможностей, вроде функции DVD-плеера. Да и на **Xbox 360** можно смотреть DVD-фильмы, а подключив MP3-плеер через USB-порт — слушать музыку во время игры. Но не это главное. Поддержка HD-картинки и разрешений 720p и 1080i с полноэкранным сглаживанием — вот та самая революция, которую многие ждали. Благо мощное графическое ядро позволяет воплотить эти мечты в жизнь. Используя специальный кабель, **Xbox 360** можно подключить к обычному монитору и играть в разрешении 1280x768. Чтобы насладиться всеми красотами в играх, крайне желателен телевизор с поддержкой HDTV. Да, играть на обычном ТВ или мониторе можно — качество картинки отменное, но это уже не то... Будущее за HDTV, **Xbox 360** — это еще один хороший повод перейти на новый стандарт.

Xbox 360 совместима со следующими носителями: DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD. Вполне современный список, только вот про DivX и другие сторонние стандарты придется забыть.

Игры, игры и еще раз игры!

Все, о чем было сказано выше — второстепенно. Как бы парадоксально это ни звучало. Успешной приставку делают игры и только игры. Сейчас под **Xbox 360** их уже более 50. Наибольшее внимание заслуживают экшен-RPG **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, симулятор бокса **Fight Night Round 3**, всем известный **Call of Duty 2**, гонки в лице **Project Gotham Racing 3**, **Burnout Revenge** и **Need for Speed: Most Wanted**, а также файтинг **Dead or Alive 4**. Этот список будет только расти с ходом времени.

Мне довелось поиграть в некоторые из них, включая очень приятный, хотя и не революционный экшен от первого лица **Perfect Dark Zero** и очаровательный платформер **Kameo: Elements of Power**. Графика завораживает! Ничего подобного на рынке приставок еще не было — качество текстур, спецэффекты, детализация героев и окружения поражают. Тот же **Need for Speed: Most Wanted** ни в чем не уступает ПК-версии. Все это плюс большой экран создают мощный эффект погружения. Не последнюю роль в этом играет геймпад. Он отлично продуман, так что к расположению кнопок и аналоговых джойстиков привыкаешь уже в первые пять минут. Эффекты виброотдачи отлично чувствуются и добавляют новые ощущения, но если они вам чужды — просто отключите их. Играть в онлайн-режиме увлекательно и просто.

Блок питания приставки настолько большой, что мы рекомендуем спрятать его куда-нибудь подальше.

Игры хорошие, но дорогие... Один диск для **Xbox 360** обойдется в 70—90 долларов. Впрочем, это традиционный и неизбежный минус консолей.

●●●

Microsoft проделала отличную работу, учтя практически все проколы первой **Xbox**. **Xbox 360** задает новые стандарты качества картинки и возможностей — она по праву относится к приставкам следующего поколения. А вот **Sony** есть над чем поломать голову.

Огорчает только информация о начале официальных поставок **Xbox 360** в Россию. На данный момент ее приход намечен на конец 2007 года... Долго ждать, но тот, кто ждать не привык, уже сейчас может заказать себе приставку и самые новые игры для нее!

*Благодарим компанию **Игруха.Ру** (**www.igruha.ru, (495) 737-98-77**) за предоставление Microsoft Xbox 360 и игр для нее.*

*В прошлом номере журнала «Мир фантастики» была допущена ошибка в статье «Кинотеатр на дому»: официальный сайт компании **SVEN — www.sven.ru***

Из жизни роботов

Алексей Талан
summa@mirf.ru

Заблудиться невозможно!

Немецкая компания ***Vorwerk*** открыла продажу радиометок (RFID-указателей) для бытовых роботов. Современным роботам непросто ориентироваться на местности, а уж обычному робопылесосу — тем более. Даже внутри небольшого помещения ему сложно обходить препятствия и стены.

Чтобы повысить эффективность уборщика, немцы придумали располагать по периметру комнаты RFID-метки, которые и обозначат маршрут. Радиопередатчики очень небольшие, их можно встроить в любое покрытие и даже в ковер.

Робопылесос будет не только объезжать комнату, руководствуясь сигналами RFID, но и запоминать, какие места он уже очистил. Разработка поможет и другой «домашней» робототехнике — например, электронным официантам, массовые продажи которых начнутся в ближайшее время.

Робопылесосы в настоящее время пользуются большой популярностью. Только за прошлый год было продано несколько десятков тысяч автоматических уборщиков. Один RFID-указатель для робота обойдется в 15 евро.

Биороботы

Оборонное агентство ***DARPA*** собирается расширить армию США **кибернасекомыми**. Ученые Пентагона создадут биороботов, которые смогут находить заряды взрывчатки и шпионить.

Микросхему, с помощью которой можно будет управлять бабочкой, предполагается внедрить в насекомое еще на этапе куколки. Развиваясь, куколка быстро заживляет раны и располагает внутренние органы вокруг микросхемы.

Исследователи собираются наладить конвейерную «сборку» биороботов: процесс внедрения имплантанта несложен. Радиус действия устройства составляет не более ста метров. Получив задание, кибербабочка полетит к цели. Погрешность прицеливания составит пять метров. Бабочка будет передавать информацию с помощью установленных на ней видео-, аудио- или газовых сенсоров.

Несмотря на то, что научная общественность относится скептически к новой идее DARPA, само агентство не сомневается в успехе.

Великий физик

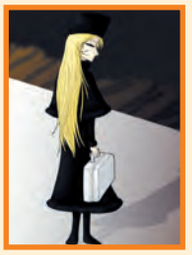
Робота **Albert Hubo** с головой Альберта Эйнштейна создали в компании ***PKD***. Машина умеет ходить, здороваться за руку, разговаривать, и владеет мимикой не хуже человека. Последнее стало возможно благодаря применению эластичного материала Frubber. Использованная PKD мимическая технология потребляет в 20 раз меньше энергии, чем аналогичные разработки других компаний. Поэтому голова Albert Hubo способна функционировать несколько часов от обычных алкалиновых батареек.

Другая особенность робота — развитый искусственный интеллект, который позволит использовать андроида как домашнего помощника, учителя, партнера по играм или секретаря. PKD подчеркивает, что ее цель — в ближайшее время наладить промышленный выпуск андроидов. Любопытно, что с Albert Hubo имел честь поздороваться за руку президент США Джордж Буш.

Манга-робот

Пока инженеры наперебой сообщают о невероятных успехах в робототехнике, многие существующие разработки уже вовсю используются. В аэропорту японского города Китакюсю заступила на службу симпатичная блондинка **Maetel** из японской манги (комикса) и одноименного аниме-сериала **Galaxy Express 999**.

Вместо того, чтобы путешествовать в космосе на межгалактическом поезде, железному альтер-эго героини сериала придется работать секретаршей. Робот высотой 1,7 метра может ответить на двести типичных вопросов пассажиров. Голос блондинки сохранен. Город выбран не случайно: Китакюсю — родина автора Galaxy Express 999 Лейджи Мацумото.



МЕЛОДИИ

ОТПРАВЬ КОД МЕЛОДИИ НА НОМЕР 4042

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)

1805107X A-Ha - Analogue	т/с "Бальзаковский возраст или все мужики сво..." - Тема 1 1806034X
1805285X Texas - Getaway	м/ф "Бремен. музыканты" - Ничего на свете лучше нету 1806026X
1805279X Reamonn - Supergirl	Busta Rhymes feat. Mariah Carey - I Know What You Want 1806047X
1805283X Rammstein - Du Hast	м/ф "Бременские музыканты" - Луч солнца золотого 1806025X
1805104X Валерия - Нежность моя	к/ф "Иван Васильевич меняет профессию" - Погоня 1806019X
1805144X Eminem - Ass Like That	Ennio Morricone - The Good, the Bad & the Ugly 1805287X
1805134X Shakira - Don't Bother	Оп. "Юнона и авось" - Я тебя никогда не забуду 1806023X
1805099X Reflex - Я разбила небо	к/ф "Жестокий романс" - А напоследок я скажу... 1806018X
1805290X Robbie Williams - Tripping	м/ф "Летучий корабль" - Частушки Бабок ежек 1806036X
1805282X Pussycat Dolls - Don't Cha	Ennio Morricone - For a few dollars more 1805288X
1805130X Игра слов - Властелин Колец	м/ф "Летучий корабль" - Песенка водяного 1806035X
1805092X С.Шнуров - "Бумер-2" Судьба	к/ф "Бриллиантовая рука" - Помоги мне 1806017X
1805105X Дима Билан - Это была любовь	Beyonce feat. Jay Z - Crazy In Love 1806046X
1805136X Queen - We are the champions	к/ф "Чародеи" - Песня про костюмчик 1806027X
1805150X Akon - Belly Dancer (Bananza)	к/ф "Неуловимые мстители" - Погоня 1806032X
1805138X Non Stop - Электронная любовь	к/ф "Terminator II. Judgment day" 1806014X
1805100X Кристина Орбакайте - Всё сначала	к/ф "Берегись автомобиля" - Вальс 1806031X
1805102X м/ф "Маленький Мук" - Дорога добра	Vanilla Ice - Ice Ice Baby 1806049X
1805098X м/ф "Умка" - Колыбельная медведицы	к/ф "Бандитский Петербург" 1806030X
1805153X к/ф "Карнавал" - Позвони мне, позвони	ХИТ! Игра слов - Алина Кабаева 1805127X
1805131X Валерий Меладзе - Я не могу без тебя	K-Maro - Femme Like You 1806048X
1805154X к/ф "Бриллиантовая рука" - Остров невезения	к/ф "Красная шапочка" 1806028X
1805097X к/ф "Прикл. Электроника" - Крылатые качели	т/п "Мы начинаем КВН" 1806033X
1805103X к/ф "Прикл. Электроника" - До чего дошел прогресс	Beyonce - Baby Boy 1806045X
1805101X м/ф "Бремен. Музыканты" - Дуэт Принцессы и Трубадура	м/ф "Pink Panther" 1806022X
1805286X Звезды мюзикла "Ромео&Джульетта" - Короли ночной Вероны	к/ф "Robocop" 1806012X
1806006X Tarkan - Dudu	к/ф "Обыкновенное чудо" - Песня Министра-Администратора 1805189X
1806013X к/ф "Stargate"	м/ф "Бремен. Музыканты" - Притворная песня Трубадура 1805194X
1806011X к/ф "Mortal Combat"	м/ф "Бремен. Музыканты" - Первая песня Разбойников 1805197X
1806015X к/ф "The Godfather"	м/ф "Бремен. Музыканты" - Песня гениального Сыщика 1805195X
1805159X Moby - Slipping Away	м/ф "Бремен. Музыканты" - Дуэт Короля и принцессы 1805199X
1805289X X-mode - Что?Где?Когда?	к/ф "Д'Артаньян и три мушкетера" - Песня мушкетёров 1805185X
1806005X Aventura - Obsession	к/ф "Мэри Поппинс, до свидания" - Лев и Брадобрей 1805184X
1806021X м/ф "Woody Woodpecker"	м/ф "Бремен. Музыканты" - Звёзды континентов 1805198X
1805155X Умaтурман - Письмо Уме	м/ф "Летучий корабль" - Песня Царевны Забавы 1805173X
1806042X к/ф "The Addams Family"	к/ф "Обыкновенное чудо" - Вошел я к девушке 1805191X
1806007X Звери - Напитки покрепче	м/ф "Бремен. Музыканты" - Песенка Охраны 1805196X
1806029X к/ф "Секретные материалы"	к/ф "Полицейский из Беверли Хиллз" - Clock 1806008X
1806038X к/ф "Mission: Impossible"	к/ф "Обыкновенное чудо" - Давайте негромко 1805190X
1805158X Sean Paul - We Be Burning	м/ф "Бременские Музыканты" - Такая-сякая 1805192X
1806041X к/ф "Секс в большом городе"	м/ф "Бремен. Музыканты" - Пугательная 1805193X
1805157X Status Quo - In The Army Now	м/ф "Бремен. Музыканты" - Баюшки-баю 1805201X
1805156X Премьер-министр - Детям до 16	к/ф "12 стульев" - Песня Остапа Бендера 1805186X
1805406X к/ф - "Усатый нянь". Детская тема	к/ф "Ах, водевиль-водевиль" - Гадалка 1805188X
1805160X Bob Sinclair - Love Generation	The Bee Gees - How Deep Is Your Love 1805234X
1806044X к/ф "Kill Bill 2" - Twisted Nerve	м/ф "Весёлая Карусель" - Чунга-Чанга 1805172X
1806010X Михаил Боярский - Lanfren Lanfra	ХИТ! Юлия Савичева - Как твои дела 1805171X
1806043X Триплекс - Музыка из к/ф "Бригада"	K-maro - Sous loeil de lange 1805202X
1806024X к/ф "Земля Санникова" - Есть только миг	Bellini - Samba De Janeiro 1805233X
1806020X к/ф "Кавказ. пленница" - На танцплощадке	Массква - Ну, наконец-то! 1805182X
1806040X к/ф "Кавказ. пленница" - Песенка о медведях	Жасмин - Тебе понравится 1805183X
1806039X к/ф "Иван Васильевич меняет профессию" - Вдруг как в сказке	Чай вдвоем - Милая 1805187X
1805223X Neomaster - 9 Рота.ru	к/ф "Прикл. Буратино". Тема "Драка кота и лисы" 1805413X
1805180X Sugababes - Push The Button	к/ф "Приключения Буратино". Тема Буратино 1805404X
1805221X Rednex - Wish you were here	к/ф "Приключения Буратино". Тема куклы 1805410X
1805226X Daft Punk - Around the world	к/ф "Полет с космонавтом". Тема полета 1805411X
1805213X Юля Михальчик - Лебедь Белая	к/ф "Полет с космонавтом". Тема мечты 1805412X
1805179X Vanessa Paradise - Joe le taxi	к/ф "Вам и не снилось". Основная тема 1805405X
1805219X Rick Astley - Together forever	ХИТ! Smokie - Living Next Door To Alice 1805207X
1805227X Bryan Adams - Please Forgive Me	Scooter - Hello (Good To Be Back) 1805209X
1805181X м/ф "Веселая карусель" - Антошка	Mariah Carey - We belong together 1805305X
1805222X Red Hot Chili Peppers - Can't stop	Dire Straits - Money for nothing 1805569X
1805224X Michael Jackson - Remember The Time	Missy Elliot - Get UR Freak On 1805368X
1805220X Rick Astley - Never Gonna Give You Up	Placebo - English Summer Rain 1805309X
1805225X Depeche mode - A pain that i'm used to	Chemical Brothers - Galvanize 1805591X
1805175X м/ф "Дед Мороз и лето" - Песенка О Лете	Britney Spears - Do something 1805593X
1805229X Britney Spears - Oops!...I Did It Again	Жили у бабуси 2 весёлых гуся 1805942X
1805178X м/ф "Голубой щенок" - Дуэт Кота И Пирата	Chemical Brothers - Believe 1805542X
1805174X м/ф "Летучий корабль" - Песня Вани-печника	Craig David - All The Way 1805500X
1805177X к/ф "Формула любви" - Неаполитанская песня	Dr. Alban - It's my life 1805212X
1805230X Britney Spears - Hit Me Baby One More Time	Rihanna - Pon de replay 1805266X
1805228X Bryan Adams - Everything I Do (I Do It For You)	Depeche mode - Precious 1805425X
1805407X к/ф - "Тот самый Мюнхгаузен". Тема Барона	ХИТ! Shaft - Mambo Italiano 1805208X

MP3-РЕАЛТОНЫ

ОТПРАВЬ КОД MP3-РЕАЛТОНА НА НОМЕР 4042

Для телефонов с поддержкой MP3

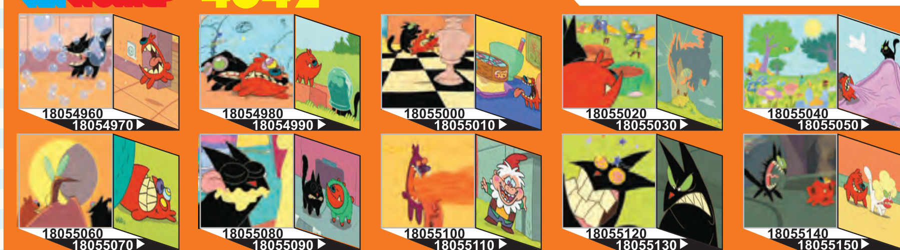
18058935 Бойфренд - Оленька, котёнок, возьми трубочку
18058865 Дружбан - Игорь, Игорёк, ответь-ка на звонок
18059145 Дружбан - Алексей, Лёха, возьми трубку, дружбан
18058875 Дружбан - Женя, давай что-то решать, бери трубку
18058885 Дружбан - Дима, Димон, подними трубку, дело есть
18058825 Дружбан - Миша, а Миша, возьми трубку, разговор есть
18059135 Дружбан - Андрей, Андрюха, подними трубочку, дело есть
18058835 Дружбан - Макс, поговорить надо, срочно возьми трубочку
18058975 Бойфренд - Анютка, цветочек мой нежный, возьми трубочку
18058775 Дружбан - Сергей, возьми трубку, трубку возьми, Серж
18058945 Бойфренд - Машенька, человечек мой нежный, возьми трубочку
18059025 Бойфренд - Елена, прекрасная моя, нежная, ответь на звоночек
18058915 Дружбан - Вовка, выходи на связь, пообщаться бы нам, Вован
18059015 Бойфренд - Катенька, котенок, ну пожалуйста, возьми трубочку

КАРТИНКИ

ОТПРАВЬ КОД КАРТИНКИ НА НОМЕР 4040

ВИДЕОРОЛИКИ

ОТПРАВЬ КОД ВИДЕОРОЛИКА НА НОМЕР 4042



Видеоролики поддерживают: LG T5100; Motorola C650, E1000, E1120, E398, E550, RAZR V3, Rokr E1, V180, V220, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V980; **Nokia** 3220, 3230, 3250, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6270, 6280, 6340, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6810, 6820, 6822, 7200, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7600, 7610, 7700, 7710, 8800, 8801, 9300, 9500, E61, E70, N70, N71, N80, N90, N91, N92, N-Gage/..QD; **Panasonic** X300, X700; Pantech PG1200, PG1400, PG3000; QTek 8020; Sagem My X-7; **Samsung** D500, D710, E620, E820, X610; **Sharp** GX15, GX20, GX22, GX30, GX-E30, GX-L15, GZ200; **Siemens** CX65, CX70, CX75, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL65, SL75, SP65, ST60, SX1; **SonyEricsson** D750i, F500i, K500, K500i, K508i, K700, K700c, K700i, K750i, P800, P900, P910, S600, S710i, V800, W550i, W600, Z1010, Z520i, Z800.

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.

СУПЕР-ЗВУКИ

ОТПРАВЬ КОД СУПЕР-ЗВУКА НА НОМЕР 4042

1807286 Звук пилы	Хе-хе-хе-хе
1807289 Канарейка	18053310
1808944 Крик ужаса	Аплодисменты
1807602 Вой сирены	1808933
1808924 Пук весёлый	Смех мальчика
1808649 Смех ведьмы	1808919
1807290 Ку-ка-ре-ку	У-ха-ха-ха
1808650 Ржание коня	18053340
1808934 Таймер бомбы	Гудок грузовика
1808644 Смех мышонка	1808926
1808932 Раскаты грома	Пароходный гудок
1808939 Сиплый кашель	1808945
1808919 Смех мальчика	Смех
1808940 Хриплый кашель	сумасшедшего
1808913 Мяуканье кошки	1808928
1807607 Мычание коровы	Заразительный
1808943 Женский оргазм	смех
1807288 Кукушка в часах	18053320
1808642 Пионерский горн	Старый
1808920 Храп со свистом	дверной звонок
1808946 Мультяшный свист	1808922
1808655 Чихающий мужчина	Ржание коня
1807291 Сигнал автомобиля	1808650
1807287 Мультяшки (Bang!)	

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).

JAVA-ИГРЫ

ОТПРАВЬ КОД JAVA-ИГРЫ НА НОМЕР 4042

Для взрослых	1807014	Heartbreaker
Для взрослых	1802175	SexTris
	1807008	Call Girl
Спорт	1802197	Center Court
Спорт	1802205	Diving Challenge

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.

Стрелялка — **S.T.A.B.** — 18059260
Новая потрясающая стрелялка с очень красивой графикой.

Аркада — **Приключения Альбо** — 18059980
Весёлая яркая аркада о приключениях лисенка Альбо в далёкой-далёкой заколдованной стране.

Для взрослых — **Erotic Dream** — 1807012
Мягкая эротическая игра. Вам приснился сон, где Вы самый популярный и сильный кролик в округе.

Спорт — **Pocket Bowling** — 1807019
Карманный боулинг – это захватывающая игра.

Драки — **Kung Fu Fighting** — 1807017
Вы единственный ученик покойного мастера Кун Фу Sun Yas-Tsje.

Головоломка — **Candy Crusher** — 1807009
Добавьте немного оживления в классический тетрис!

Шутер — **Диверсант 2** — 18059970
Целый ряд новых миссий и заданий ждет Вас на протяжении 7 уровней этой игры.

Аркада — **Druid Adventure** — 1806388
Молодой маг-друид постигает тайны мироздания, путешествуя по уровням игры.

ВНИМАНИЕ! Для загрузки цветной картинки, полифонии, видеоролика, 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 руб.; **на номер 4042:** «Билайн» - 2,35 USD; «МТС» - 2,24 USD; «МегаФон» - 70,80 USD; **на номер 9966:** «Билайн» - 0,177 USD; «МТС» - 0,118 USD; «МегаФон» - 5,31 руб.; звонок **на номер 0960** платный, стоимость минуты: «Билайн» - 0,885 USD; «МТС» - 0,885 USD; «МегаФон» – 26,55 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 © EMI Россия © ВорнерЧаппел (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 Дживи © Никтотрим Продакшн © Независимое агентство авторских прав © Русский шансон

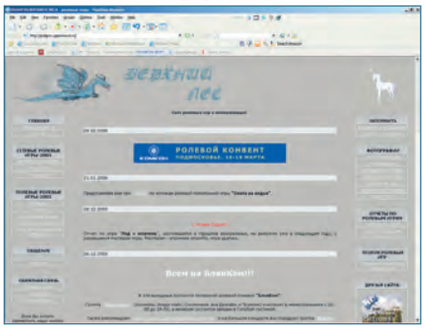
© Российское Авторское Общество © Мегалайнер © EMI Music Publishing Ltd © SBA Music Publishing Ltd © Valentino

Алексей Талан

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

summa@mirf.ru

poligon.upperwood.ru



Верхний лес, сайт ролевых игр и коммуникаций, предлагает прочесть новости о полевых играх, конференциях и тематических турнирах. Узнать, чем и как живут странные личности, называющие себя то хоббитами, то джедаями, можно, взглянув на фотографии и прочитав отчеты об играх. Посетители могут узнать и о сетевых ролевых играх. Найдется и что почитать: теория и практика ролевых игр, а также анонсы всех значимых ролевых конвентов России и СНГ.

sacred.net.ru

Сайт «**Архивы Брэйврока**» посвящен популярной компьютерной ролевой игре **Sacred**, очень похожей на всемирно известную **Diablo**. Хотя игра вышла несколько лет назад, количество поклонников у нее только растет. Новостная лента портала постоянно обновляется и регулярно дразнит посетителей роликами и скриншотами из готовящейся **Sacred 2**. В разделах можно прочесть о «пасхальных яйцах» игры, способах прокачки разных классов и сетевом режиме. Привлекает внимание и галерея с неплохими рисунками фанатов. Если вы еще не знаете, чем занять несколько вечеров, решение перед вами: поиграйте в Sacred, а этот сайт позволит быстро и просто узнать о нюансах игры.

absoluteanime.com

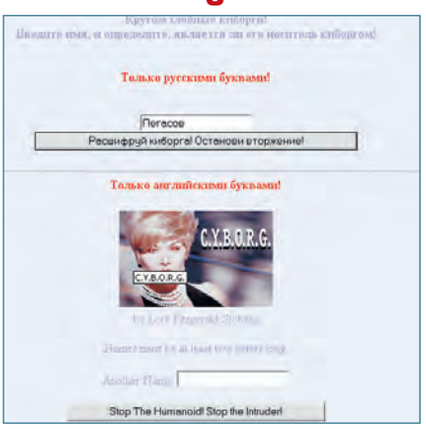
Аниме-сериалов великое множество, и разобраться в шедеврах японской анимации довольно непросто. **Absolute Anime** дает исчерпывающую информацию о целом ряде сериалов. Посетители смогут прочесть о каждом из героев, разобраться в перипетиях сюжета и узнать даты выхода новых лент. Семь лет назад портал начинался как домашняя страничка канадского студента, на которой он решил выкладывать информацию о своем увлечении. Теперь сайт довольно известный, его найдут полезным как новички в мире аниме, так и бывалые поклонники японских мультфильмов.

deepgames.ru

Молодая уфимская команде программистов **Deep Games** активно работает над созданием ролевой игры по дилогии Сергея Лукьяненко «Линия грез»/«Императоры иллюзий». Разработчики обещают нелинейный сюжет, полное соответствие духу книги, отличную графику и захватывающий геймплей. Сам Лукьяненко уже успел поиграть в демо-версию игры и отозвался о ней очень положительно. Надеемся, что игра станет тем проектом, который сможет перенести атмосферу книг мэтра в другую ипостась.

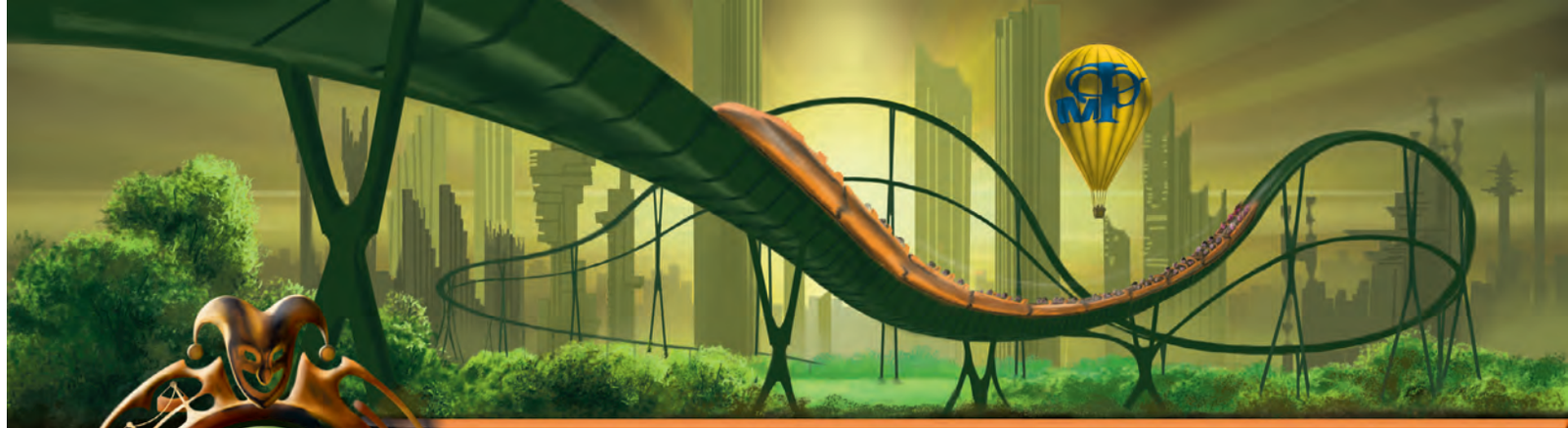
На сайте находится большая галерея скриншотов, новостная лента и активный форум, через который можно общаться с разработчиками. Что примечательно, на портале в скором времени запустят конкурсы по программированию, графике и литературному творчеству. Так что поклонникам Сергея Лукьяненко стоит поторопиться, иначе все призы разберут без них...

chatportal.ru/ciborg.htm



«**Киберопределитель**» состоит всего из двух разделов: один на русском языке, другой на английском. Все желающие смогут пройти проверку личности: для этого нужно ввести имя, а затем нажать кнопку «Расшифруй киборга! Останови вторжение!». В ответ система выдаст «расшифровку» введенного слова, и вы сразу узнаете, что за зловещий кибернетический организм скрывается за носителем безобидного на первый взгляд имени.

Сайт заставит улыбнуться не только вас, но и домашних, и коллег по работе. Для интереса мы набрали первую попавшуюся фамилию, и вот что получилось: Позитронный Единичный Гуманоид с Автоматическим Сегментом для Ограниченного Вредительства.



ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ, ЮМОР, КОНКУРСЫ И ПОЧТА

Читальный зал: *СВИСТЯЩИЙ СТРАХ* 144

Кто умнее — человек или жаба с Альдебарана? А что получится, если пустить киборга в компьютерную игру? И должна ли хорошая история обязательно быть с моралью? Читайте новый рассказ Дениса Чекалова в жанре иронической фантастики.

Читальный зал: *ЗАЖИГАЮЩИЙ ЗВЕЗДЫ* 148

Я не волшебник, я только учусь... Все мы в детстве умеем зажигать звезды, и только повзрослев, понимаем, что это невозможно. Немного грустный и лиричный рассказ Татьяны Кигим — первая фантастическая публикация автора.

Комната смеха: *ДТП В НЕБЕСНЫХ СФЕРАХ* 151

Гелиос, Фаэтон, Эос, «колесница небесная огненная» и, конечно, гекзаметр.

Комикс: *СЕЯТЕЛИ* 152

Конкурсная площадка: *ВИДЕОКОНКУРС* 154

Почтовая станция: *БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ* 156

Общение с редакцией «МФ» продолжается. В этом выпуске: про Министерство культуры, самое древнее произведение фэнтези, «День игры» и сезон отпусков.

Денис Чекалов

Иллюстрации Оксаны Романовой

СВИСТЯЩИЙ СТРАХ

Снежана Кэмерон, киборг класса 75-XWP, поправила на носу очки в тяжелой оправе и постучала по столу тонким изящным пальчиком.

— Тихо, — приказала она.

Очки ей, разумеется, не нужны — она же киборг. Но Снежана считает, будто так выглядит цивильно. Не знаю, правда, что это значит.

Я как-то заметил, что ей стоит попробовать носить юбки чуть-чуть подлиннее. Так, чтобы их хотя бы не путали с поясом. Но она не прониклась.

По столу потекла тоненькая трещина.

Голографический куб сверкал и плевался искрами над нашими головами. Вообще-то там можно написать что угодно — от «С днем рожденья» до «Затопим шахты на Марсе». Главное — заплатить владельцам торгового зала.

В десяти футах от нас, к примеру, сияло объявление: «Имплантанты», а напротив — «Продай себя в рабство на 10 лет». Здесь с полсотни таких будок. Одни арендуют постоянно, другие — временно. Над нашей порхал знак: «Прием прошений в Гильдию Дипломатов».

Вокруг стоял такой шум, что я спросил себя — как люди жили раньше, когда среди них не было телепатов? Здесь таких больше половины, и все равно гул голосов сплющивал мою несчастную голову, превращая мозги в ломтик плавленого сыра.

Я поздравил себя с тем, что переманил к себе Снежану из Альянса наемников. Теперь я мог просто страдать от утомления, пока она работает.

Маленький человечек подсеменил к будке. Из его носа высунулась крошечная голова на тонкой шее и осведомилась:

— А где портал на Бетельгейзе?

— Я справочная? — мрачно осведомилась Снежана.

— Нет, — отвечало существо. — Но туда очередь больше.

Девушка пронзила его негодующим взглядом, и крошечная голова сразу же спряталась в нос. Человечек поднял невинные круглые глаза, давая понять, что никак не может отвечать за дерзость своего соседа по телу.

— Шестой терминал справа, — буркнула красавица-киборг.

Существо кивнуло, — при этом вторая голова вывалилась у него из носа и запрыгала на шее, словно шар на резиночке. Потом оно растворилось в толпе.

Обычно здесь, вместо будки, стоит стандартный мегакомпьютер, торгующий кофе, пончиками и стереокомиксами. В него же вы можете заковырять свое прошение, и через шесть микросекунд оно просочится в штаб-квартиру Гильдии дипломатов.

Однако время от времени арендатор должен сам появляться возле своего стенда. Таковы правила, введенные после Второй пончиковой войны — тогда выяснилось, что в забытом на сто одиннадцать лет автомате появилась разумная жизнь.

Начавшийся из-за этого вооруженный конфликт привел к падению протектората Скорпиона — впрочем, если вы не с Беллатрикса, то наверняка проходили это в школе.

На Беллатриксе школы запрещены.

У будки затормозила женщина. Если мода измеряется в миллионах кредитов, то она была одета очень модно. Позади нее телепался человек среднего возраста, на лбу которого разве что не было написано: «Муж».

Сперва мне показалось, будто она ведет его на поводке. Потом я понял, что он поправляет галстук.

— Вы должны спасти нашего сына, — сказала она.

Гильдия дипломатов никому не отказывает в помощи. Однако я все же счел своим долгом уточнить:

— Вы уверены, что не ошиблись?

Я указал на правый дальний ряд будок, выстроившихся вдоль стены. Над ними поднимались надписи:

«СПАСЕНИЕ НЕВИННЫХ»
«СПАСЕНИЕ ПРИНЦЕСС ОТ ДРАКОНОВ»
«СПАСЕНИЕ ДРАКОНОВ ОТ ПРИНЦЕСС»
«СПАСЕНИЕ МИРА
с наценкой на инфляцию»

От пятой будки виднелись лишь буквы «СПА», так что, возможно, там уже предлагался уход за кожей или вид на Спасскую башню.

— Вы не понимаете, — женщина замахала головой, как корова, пытающаяся прогнать комара.

Наверняка она говорила эти слова мужу по сто раз на дню. И считала его весьма непонятливым.

— Вы должны спасти нашего сына от него самого. Он решил бросить нас.

●●●

Эндрю Стивенсу было лет двенадцать.

Одни в его возрасте хотят стать астронавтами, другие — полицейскими. Парень, который учился вместе со мной в колледже, говорил, что станет боссом наркомафии. Последнее, что я слышал о нем, — он работает в хосписе, и больные его боготворят.

Детские мечты никогда не воплощаются в жизнь.

Поэтому Эндрю Стивенс решил навсегда остаться ребенком.

Светящийся бирюзовый шар переливался тысячью мерцающих брызг. Комната сверкала стерильной чистотой хрома, стекла и пластика.

— Мальчик погружен в энергетическую сферу, — пояснил осьминог-служитель. — Нанороботы поддерживают его тело в идеальной физической форме.

— А разум? — спросила Снежана.

— Ученые давно установили, что у людей его нет, — отмахнулся спрут. — Согласно звездному кадастру, землян нельзя считать разумными существами. Они находятся где-то между личинками жуков и жабами с Альдебарана.

Он развел лапами, словно соболезновал жалкому человечеству.

— Но если вы имеете в виду сознание мальчика, то оно подключено к компьютерной игре «Амазонки и кентавры». Согласно желанию мистера Эндрю Стивенса, он будет оставаться там всю свою жизнь.

Магда Стивенс — так звали женщину в модно-дорогом платье — заломила руки. К счастью, только себе, а не своему мужу. Она бы могла.

Об авторе

Денис Чекалов закончил философский факультет Ростовского государственного университета, защитил кандидатскую диссертацию на тему «Личность в контексте постиндустриальной культуры». Автор ряда книг по философии и общественным наукам, в том числе — «Новейший философский словарь», «История мировой культуры», «История религий» (в соавторстве).

Фантастика Дениса Чекалова публикуется с 2003 года. Первое крупное произведение — трилогия «Страна эльфов». Вышло уже одиннадцать романов, написанных в разнообразных фэнтезийных жанрах. Сейчас автор работает над циклом «Ведунья», действие которого происходит в Киевской Руси. Живет в Ростове-на-Дону.

— Видите, что сделал с собой мой мальчик! — вскричала она, и осьминог узрел новое подтверждение тому, что людей нельзя считать разумными существами. — Проклятая сатанинская реклама, которая промыла ему мозги.

Женщина бросила взгляд на мужа, явно обвиняя того в непослушании сына.

— Сперва он хотел лазерный меч. Потом костюм Героя-Морлока. Теперь вот это. Зачем? Мы ведь подарили ему столько развивающих игр. Например, «Хоббит и налоговое законодательство» или «Джимми-нейрохирург».

— Юный мистер Эндрю — большой поклонник нашей игры, — возразил осьминог. — И решил остаться в ней навсегда. Это его право, закрепленное в конституции.

Миссис Стивенс выпучила глаза. Сперва я подумал, что она наполовину жаба с Альдебарана.

К несчастью, нет.

— Кто оплачивает все это? — спросил я.

В разговор вступил профессиональный муж.

— Наш сын. У него есть собственные деньги, их оставила ему бабушка.

— Вы обращались в суд? — спросила Снежана.

Рот миссис Стивенс дернулся, словно она ухватила что-то зубами и ни за что не собиралась выпускать.

— Мы его проиграли, — выцедила она. — Эта жирная туша, судья, сказала, что Эндрю вправе сам распоряжаться своей жизнью. Но это же неправда! Он наш сын.

Она говорила о нем, словно о ковре, который не достался ей при разделе имущества.

— Вы поможете нам?

Лицо миссис Стивенс от жалости к себе превратилось в каплю, которая едва не скатилась с шеи вместе с головой.

— Прошу вас, поговорите с моим сыном. Меня он давно не слушает.

Муж, естественно, в расчет не брался.

— Это наша единственная надежда.

Я пытался разглядеть очертания маленького мальчика среди всполохов бирюзовой сферы.

●●●

Мы стояли на вершине холма, и нежные перистые облачка бежали над нашими головами. Так красиво бывает только на Касторе Прайм, в созвездии Близнецов. Но даже там не найти такого нежного аромата роз.

— Графика так себе, — мрачно сообщила Снежана. — Или я не тот разъем подключила.

Я неторопливо спускался по тропе, усыпанной золотым песком, и любовался тем, как небо отражается в капельках росы на траве. Погружение в виртуальную реальность было полным. Создать совершенный мир сложно, но сделать так, чтобы человек мог поверить в его реальность, — почти невыполнимая задача.

По крайней мере, Господу это не удалось.

Большинство разработчиков предлагают игрокам страшные игры. Планеты-кладбища, населенные вампирами и зомби. Подземные туннели, тянущиеся на мили и мили вниз, без лучика солнечного света. Холодный, бездушный мегаполис, где правят бал корпорации.

«Амазонки и кентавры» — прекрасная, волшебная страна, где живут единороги и халфлинги, прекрасные нимфы и благородные эльфы. Впрочем, вы наверняка сами играли в нее.

Хотя бы чуть-чуть.

И как в любом раю, здесь были свои демоны.

Огромное существо с четырьмя крыльями, взмахивая шипастым хвостом, налетело на воина-скелета с гигантским ржавым мечом в руках. При каждом ударе из костяного бойца обильно плескала кровь — хотя взяться ей было неоткуда.

Я не знал, кто из них — монстр, а кто игрок. Да и не хотел выяснять.

«Согласно звездному кадастру, землян нельзя считать разумными существами. Они находятся где-то между личинками жуков и жабами с Альдебарана».

Высокий человек в длинной белой одежде предстал перед нами, сотворяя сложное заклинание.

— Я — наблюдатель, — произнес он. — Представляю интересы компании. Вы не должны мешать нашим игрокам.

Его руки продолжали вертеться, и он пояснил:

— Художник добавил мне эти жесты для красоты. Порой чувствую себя очень глупо.

— Неудивительно, — съязвил я.

— Мы хотим поговорить с Эндрю Стивенсом, — веско сказала Снежана. — Суд разрешил ему навсегда остаться в игре — но при условии, что родители и те, кого они сочтут нужным прислать, будут иметь возможность общаться с ним по первому требованию.

Столь длинная фраза весьма озадачила Наблюдателя, привыкшего общаться с людьми при помощи слов «dk ty afk[1]». Он сотворил пару голубей, которые взлетели к небесам яркой радугой, и отошел в сторону.

Эндрю Стивенс сидел у высокого дерева. Справа от него лежала груда досок, из которых он сосредоточенно делал боевые шесты.

— Вас прислали мои родители? — спросил он, не поднимая глаз.

Я шагнул к нему, и перед моим взглядом вспыхнула надпись: «Вы находитесь в безопасной зоне. Любые сражения невозможны». Вскоре она исчезла.

— Как ты догадался? — я сел рядом с ним.

Он пожал плечами, как горожанин, объясняющий провинциалу, что такое метро.

— Над вами белая надпись «гость».

— Твои родители беспокоятся, — сказала Снежана.

— Почему? — он искренне удивился. — Это совершенно безопасный мир. Здесь я не могу попасть в автокатастрофу, поскользнуться в ванной или отравиться ГМ-черникой.

— Какой? — спросила Снежана.

— Генно-модифицированной, — пояснил я.

Она с силой стукнула себя по виску — так человек бьет по неисправному телевизору.

— Вот черт. Забыла — мне же пришлось выгрузить дополнительные словари, чтобы попасть сюда.

У киборгов память не чета нашей, и параметры игры не были на нее рассчитаны.

Эндрю вновь делал боевые шесты.

1 *В интернет-играх принято использовать ряд сокращений. Данная фраза означает: «Я не знаю. Спасибо. Я отойду ненадолго от компьютера».*

— Тебе помочь? — спросила Снежана.

Он посмотрел на нее, как на полоумную.

— Это делается для тренировки, — пояснил я.

Девушка встряхнула головой.

— Люди платят большие деньги за то, чтобы заниматься ручным трудом? Разве вы создали машины не затем, чтобы избавиться от него?

Я еще не встречал киборга, который бы играл в компьютерные игры. Им скучно.

— Ладно, Эндрю, — сказал я. — Рад был повидаться. А что, хороша игра?

Я ожидал, что на меня выльется щенячий восторг. Но передо мной сидел юный циник, убивший больше орков и некромантов, чем я съел пончиков.

— Ничего, — ответил он. — Я играю еще в восемнадцать. Но чаще в эту.

Хотелось сказать нечто мудрое, прежде чем раствориться на фоне заката. Однако ничего в голову не пришло. Снежана выдала:

— Если будешь делать дубинки, поднимешь навык быстрее.

— Насколько?

— На полпроцента.

Он закрыл глаза, видимо, что-то подсчитывая. Потом принялся вырезать дубинку.

●●●

Серая тень появилась на далеком горизонте и начала стремительно приближаться к нам. Эндрю поднял голову и пробормотал несколько слов — таких, которые в его возрасте не то что произносить, но даже и знать не следует.

— Свистящий Страх, — пробормотал он. — Вот ведь не повезло.

— Что это? — спросил я, скорее из вежливости.

— Самый сильный монстр в игре, — пояснил мальчик. — Его еще никому не удавалось победить, даже командой. Теперь он убьет нас всех.

— Разве здесь не зона безопасности?

— Да, но Страх это не остановит.

— Я не могу вывести нас из игры, — сообщила Снежана.

— Правильно, — согласился Эндрю. — Никто не может, если рядом Страх. Но вам-то что? Вы не игроки, всего лишь гости. А вот я много опыта потеряю. Черт...

Он по-прежнему сидел у подножия дерева, даже не делая попыток убежать. Только прекратил вырезать дубинки и бессильно откинулся спиной на широкий ствол.

Серая тень становилась все ближе. У нее не было ясных очертаний — она походила на облако, непрестанно меняющее форму.

Серая тень появилась на далеком горизонте и начала стремительно приближаться к нам.

— Я не собираюсь ждать, пока меня убьют, — воскликнула Снежана. — Надо защищаться.

— Не будь смешной, — я опустился на траву рядом с мальчиком. — Это всего лишь игра. Иерарх Гильдии дипломатов не может сражаться с мультиком. Расслабься и получи удовольствие.

— Ну уж нет.

Снежана подняла правую руку, и от локтя до кисти та превратилась в шестиствольный пулемет. Эндрю и ухом не повел. Во-первых, люди вообще не умеют шевелить ушами — хотя пословица, вроде бы, утверждает обратное. А во-вторых, для компьютерной игры подобные фокусы — такая же редкость, как деньги у ростовщика. Вот если бы юный Стивенс узнал, что моя партнерша способна на этот трюк и в реальной жизни — он, возможно, перестал бы считать «Амазонок и кентавров» самым занимательным развлечением в мире.

Девушка-киборг вскинула оружие и прицелилась.

— Я тебя умоляю, — простонал я. — Не позорься. А если журналисты узнают? Нет, придется мне для таких случаев заказать табличку «Я не знаю эту девушку».

Свистящий Страх замер над нами, как Винни-Пух над Пятачком, и Снежана действительно выпустила в него очередь из пулемета. Может, ей стоило остаться в Альянсе наемников?

Монстр развернулся и полетел прочь.

— Впервые вижу, чтобы он отступил, — сказал Эндрю с ленивым интересом. — Наверное, потому, что вы гости. Гостям оружие не положено, оттого и сбой.

●●●

— Я подам в суд на вашу компанию, — сказала Снежана.

Осьминог развел шестью лапами сразу. Развел бы и двумя оставшимися, но на них он стоял.

— Это какая-то ошибка, — сказал он с искренностью мошенника. — В игре «Амазонки и кентавры» нет Свистящего Страха. А в безопасной зоне монстры не нападают на игроков.

Правая рука девушки все еще сохраняла форму пулемета, приводя служителя в трепет. Думаю, Снежана сделала это нарочно.

— Мой мальчик, — болботала Магда, отпихивая в сторону мужа — больше по привычке, чем из необходимости. — Когда он вернется домой?

Я повернулся к ней.

— Вы можете пригласить другого специалиста, миссис Стивенс. Но, думаю, результат будет тот же. Ваш сын уже достаточно взрослый, чтобы самому распоряжаться своей жизнью. Суд это подтвердил. Раз он хочет не покидать компьютерную игру... — Я пожал плечами. — Это лучше, чем принимать наркотики или торговать ими.

Магда закультыхалась, и я понял, что у юного Эндрю была веская причина сбежать из дома.

— Вы не можете говорить всерьез, — сказала она. — Ведь это все ненастоящее. У моего мальчика все впереди — жизнь, карьера. Он должен возглавить семейный бизнес, жениться, завести детей...

— Чем вы занимаетесь? — спросил я.

— У нас небольшой химический концерн на Альтаире, — ответил супруг. — Мыло, порошок, туалетная бумага...

Я кивнул.

— Волшебство, приключения, сокровища, — или туалетная бумага. Для нормального человека выбор очевиден, не так ли, миссис Стивенс?

С этим я ушел.

●●●

Следующий день выдался довольно хлопотным, но, к счастью, мне некуда было спешить. Я передал все текущие дела другим иерархам Гильдии, написал прошение об отставке и к вечеру вновь находился в штаб-квартире игры «Амазонки и кентавры».

Хром, стекло и пластик по-прежнему окружали меня, и восьмирукий служитель все так же вежливо улыбался, словно я никуда и не уходил. Только на сей раз я находился уже в другом отсеке — в том, что станет моим.

— Вы сделали правильный выбор, — произнес спрут. — Вам остается подписать эти бумаги, и ваша жизнь полностью переменится. Разумеется, вы сможете покинуть игру, как только захотите. Но... — Он хитро прищурился. — Еще никто этого не делал.

●●●

Лазоревое небо вспыхнуло над моей головой. Две яркие бабочки вспорхнули из-под моих ног, большая мохнатая собака доверчиво потерлась о мою ногу.

«Добро пожаловать в игру!» — вспыхнула и погасла надпись.

Я снял со спины кирку и неторопливо подошел к неровной серой стене, в которой виднелись золотые прожилки. Работа шла быстро, и через пару часов возле меня уже лежали шесть груд драгоценного металла. Собака, высунув язык, с интересом смотрела на меня.

Мобильный телефон зазвенел в моем кармане. Я вытащил его, разложил вдвое, потом еще и еще, пока он не превратился в Снежану Кэмерон.

— Не думала, что тебе удастся пронести меня сюда, — заметила девушка. — Иначе пришлось бы закачать мою программу тебе в мозг.

— Мы не настолько близко знакомы, — ответил я. — Что дало сканирование?

Она хмыкнула.

— Мы были правы. Все дело в Свистящем Страхе. Все остальное работает как часы, — а вот его не должно быть в игре. Думаю, именно он удерживает здесь детей.

Я вскинул кирку на плечо.

— Значит, пойдем и убьем его, — предложил я. — Только что делать с золотом? Я два часа копал. Жалко оставлять.

Снежана вскинула руку, превратившуюся в дуло гранатомета, и я поспешил зажал уши. Через мгновение там, где лежали мои сокровища, появился симпатичный кратер.

— Теперь другим не достанется, — бросила девушка. — Пошли.

Собака осуждающе смотрела на нас.

●●●

— Как ты думаешь, что это? — спросил я.

Я уже сожалел, что создал нового персонажа. Надо было купить готового, который умеет телепортироваться, летать или хотя бы лошадь в банке хранит.

Девушка встряхнула роскошными черными волосами.

— Тут и думать нечего. Компьютерный вирус, который просачивается в мозг. Он и заставляет человека навсегда остаться в игре. Виртуальные наркотики — идеальный способ зарабатывать деньги.

— Наивная ты у меня, Снежа, — усмехнулся я. — Их же проверяет Имперский комитет по развлечению и порнографии. А от него и пиксель не утаишь. Нет, крошка. Эта тварь — воплощение человеческих тревог и страхов. Людям свойственно бежать от действительности, а тут им предложили идеальный мир. С каждым разом покидать его становится все труднее. Страх игроков перед реальной жизнью все усиливался, и наконец воплотился в монстра. Помнишь, что случилось с тем аппаратом для пончиков? Так и здесь — живое существо возникло само собой, питаясь эмоциями игроков.

— Такого не бывает, — сказала Снежана.

— Поспорил бы с тобой, да не хочу обижать маленьких.

— Ладно, спорим. На что?

Я остановился.

— Если я прав — ты поставишь себе фильтр нецензурных выражений.

Девушка задохнулась от возмущения.

— Тогда я буду не я.

Я хмыкнул.

— Говорил же, не хочу спорить с кнопкой.

— Ладно.

Снежана глубоко засопела, изобретая ставку.

— Когда ты убедишься, что это вирус — ты на мне женишься.

Я отмахнулся.

— Снежа, я не могу, ты ведь киборг. Вы гораздо более совершенная форма жизни, чем люди. Согласно звездному кадастру, браки между нами запрещены.

Она пожала плечами.

— Тогда возьму тебя в рабство. Это почти одно и то же.

Я подчеркнуто засмеялся.

— Согласен. Ты все равно не выиграешь.

●●●

Свистящий Страх завис на дне узкого ущелья. Почуяв нас, он стал медленно подниматься по склону. Монстр не спешил — знал, что нам не сбежать.

— Кибернетическая форма жизни, — сказала Снежана, проводя перед ним сканером. — Но не разумная. Посмотрим, что у него внутри?

Ее руки превратились в две ракетницы, и я вновь поспешно заткнул уши. Серое облако разлетелось на рваные клочки. Девушка шагнула вперед, пытаясь рассмотреть их сквозь дым.

— Свадьба, — сказала она.

— Фильтр, — возразил я.

Лоскутки Страха несколько секунд кружили в воздухе. Потом они дрогнули, вспыхнули, вознеслись вверх, закрутились с громкой веселой песенкой и засверкали надписью: «Покупайте пончики через интернет».

— Рекламный баннер? — Я не спеша опустился на траву.

— Да, и к тому же трехлетней давности, — согласилась Снежана. — Наверное, его просто не до конца стерли, и обрывки программы постепенно превратились в монстра.

Я положил кирку на колени.

— Значит, не он заставлял людей оставаться здесь?

— Нет, он просто не мог.

— Тогда почему они это делают?

Снежана почесала затылок.

— Не знаю. Наверное, просто игра хорошая.

Я озадаченно смотрел на рекламу.

— Но это же глупо. Где же мораль? Наставление юным читателям?

— Не знаю, — повторила Снежана. — Может быть, всегда носите с собой ракетницу?

Мне пришлось заплатить большой штраф за то, что я протащил киборга в игру, и к тому же пользовался там запрещенными видами оружия. Я подал встречный иск, и все остались при своих. Прошение об отставке я, естественно, так и не отправил — а осьминог до сих пор обижен на меня за обман.

Эндрю Стивенс играл в «Амазонок» два года подряд, потом бросил. Он закончил школу экстерном, и теперь учится на адвоката по налогам. Все же хоббит старался не зря.

Его отец обчистил кассу компании и сбежал с секретаршей.

Магда начала сильно пить и несколько раз устраивала пьяные драки в барах. Имперский суд приговорил ее к трем годам домашнего ареста, и, поскольку Эндрю пожизненно оплатил подписку на игру «Амазонки и кентавры», его мать коротает время там. Теперь она летает над изумрудными полями в облике твари с четырьмя крыльями и рвет игроков в куски. Особенно достается новичкам — к ним Магда просто безжалостна.

Впервые в жизни она абсолютно счастлива.

© Д. Чекалов, 2006

Татьяна Кигим

Иллюстрации Елены Беспаловой

ЗАЖИГАЮЩИЙ ЗВЕЗДЫ

Маленький мальчик в коротких бархатных штанишках терпеливо вздыхал, глядя на суету вокруг кучи гламурных журналов всех окрестных королевств. Дамы увлеченно обсуждали фасоны и моды. «Тридесятые Ведомости» были уже перечитаны вдоль и поперек, и даже справа налево не менее, нежели слева направо, а мадемуазель Золушка и ее крестная, мадам Фея, были недовольны. Проще говоря, они никак не могли решить, что же сейчас наиболее актуально: белый атлас или серебряная парча.

Сидя под кустом смородины, мальчик задумчиво обрывал пахучие листы и превращал их в ночных бабочек. Бабочки на мгновение вспыхивали призрачным зеленоватым светом и вспархивали в ночное пространство. Рене было скучно, потому что все свои дела он уже сделал, но был вынужден ожидать приказаний мадам. Тяжело быть пажом, когда тебе хочется играть с кузнечиками и гоняться за чижами, а твои длинные ресницы и симпатичная мордочка так идут к бархату нарядов госпожи. Тем более, должен же кто-то носить золотую бонбоньерку и кормить нахальную болонку.

Фея, к счастью, в данный момент была полностью поглощена элегантными туалетами. Золушка нервничала и теребила кружева скромного шелкового платья. Увидев крестницу в этом ужасном убожестве, вышедшем из моды три недели назад, Фея вздохнула и покачала головой:

— И в этом ты собираешься ехать на бал?!

— Но тетя... вы же знаете, что моя портниха совершенно не имеет вкуса, а главное, не выписывает «Тридесятые ведомости!», — чуть не плача, воскликнула Золушка. — Даже у моих уродливых сестриц наряды, наверное, будут лучше, чем у меня... А мне придется сдохнуть, кусая локти от зависти!

— Не выражайся! — строго одернула Фея и разложила на садовом столике ворох гламура последнего выпуска.

Рене поманил усевшуюся на листе лопуха жабу и слегка пощекотал ее пальцем,

В распахнутых дверях рядом с приземистым папашей и тремя более-менее элегантными особами появилась Прекрасная Незнакомка.

еще светящимися от приворотной пыли. Жаба удивленно квакнула и поскакала соблазнять первого встречного, втайне, наверное, надеясь, что это окажется принц или не очень старый король. Рене не смог удержаться от улыбки, представив изумление родственников влюбленного жениха...

В общем-то, приворотные чары — вещь нехитрая, и сколько их приходилось наколдовывать для многочисленных клиенток и бедных родственниц мадам Феи! Ведь, к сожалению, завершающая фаза приворотных чары подвластна только нецелованному. Вот и на этот раз Фея велела Рене наколдовать для Золушки какой-нибудь приворотный артефакт: поясок, ожерелье или башмачок. Рене попытался увильнуть, сказав, что Фея наколдует еще лучше, а заключительную фразу пусть произнесет Золушка... Но Золушка, покраснев, отказалась, сославшись на то, что ее папа целовал в щечку.

— Но меня тоже часто целуют в щеки, — возразил Рене.

— Не спорь, — строго взглянула мадам Фея.

Что ж — Рене не стал больше спорить и довольно быстро наколдовал хрустальные туфельки, слегка повозившись для приличия над кристаллической структурой. Вышло изящно и оригинально. Золушке понравилось.

Зевнув, Рене вытянул из-за пояса рогатку и, тщательно прицелившись, сбил золотое яблоко, покачивавшееся прямо над пышной прической Феи. Яблоко со стеклянным звоном раскололось на восемь абсолютно равных частей.

— Учи математику! — недовольно взглянула Фея и поправила прическу.

Рене вздохнул. Заложив за голову руки, он лег на траву и стал рисовать в небе звездочку. Потом он заметил, что на краю небосвода, там, где хрустальная сфера соприкасалась с горизонтом, слишком пустынно, — и зажег новое созвездие.

— Рене! — окликнула мадам. — Как считаешь, Золушке пойдут розовые кружева с бриллиантовой пылью?

Оглядев Золушку, Рене промямлил нечто маловразумительное, что должно было выражать то ли восторг, то ли сомнение — в зависимости от того, чего ждали от него дамы. Их напряженное внимание к грядущему балу объяснялось тем, что Золушка собиралась непременно соблазнить и женить на себе одного из старых министров королевства. Причем Золушка непременно хотела министра финансов или, на худой конец, военного министра, а Фея считала, что надо брать того, кто первый подвернется.

— А давайте я составлю заклинание на принца-наследника? — предложил Рене. Волшебница с негодованием замахала руками:

— Что ты, что ты!.. Не пори чушь! А то я тебя сама выпорю! Даже я не смогу составить такое сложное заклинание, а ты еще не волшебник, ты только учишься! Не мешайся под ногами, лучше наколдуй Золушке огневласку на прическу.

Рене опять вздохнул, выражая категорический протест против подавления инициативы, и углубился в обновление рисунка Луны.

— И помни: ровно в двенадцать часов... — Фея понизила голос и многозначительно посмотрела на Золушку.

— Я поняла: ровно в полночь... — женщины покосились на мальчишку и перешли на шепот.

●●●

Рене обрывал травинки, валяясь на вершине холма под синим-синим небом. Рядом важно разглагольствовал Арнольд. Друг Рене уже учился в Магической Академии и потому любил встретиться с малышней и рассказать про то, какие новые шту-

ки выучил он за последнюю неделю. Только он не говорил «выучил», а говорил — «изучил».

На этот раз Арнольд демонстрировал Рене новую алхимическую формулу. Вспыхнул и погас в руке ученика Академии сгусток голубого пламени.

— Как в Солнце, — похвалился Арнольд. — Только еще горячей.

— А тоже так умею, — сказал Рене. — Солнечного зайчика поймать — подумаешь, невидаль... Могу и голубого тоже, только тогда его не на Солнце, а на Веге ловить надо.

— Ты что! — засмеялся Арнольд. — Ты же солнечного... хе, зайчика в руке не удержишь. Он же горячий! Руку до кости спалишь. И даже сильнее. Для этого сначала нужно заклинание специально произнести, чтобы опутать пламя магнитными ловушками...

— Зачем зайчика в ловушки? — расстроился Рене. — Он же добрый.

— Вот чудик! — засмеялся Арнольд. — Какая же ты все-таки мелюзга. Ты когда в школу-то пойдешь?

— Через год, наверное, — вздохнул Рене. — Страсть уже как хочется, надоело при Фее пажом быть. Ноты ей при музицировании перелистывать. Попугаев в саду ловить. Левкои колдовать. Вот намедни крестницу ее на бал собирали. Тоска... Говорю: давай я тебе принца наколдую, а они, как курицы, в один голос: не смей, не надо, все испортишь! Наколдуешь нам журавлей, всех синиц поупускаем...

Рене перевернулся на живот, глядя на голубую речку и лес, скрывающий стены королевского замка. Видны были только верхушки башен, расцвеченные флагами в честь скорого бала.

— А с другой стороны, они, наверное, правы, — вздохнул Рене. — Я ведь третьего дня перепутал травы для дядюшки гоблина, так он до сих пор, говорят, ежечасно в нужник бегает. Дракону лапу лечил, приворотным зельем намазал... я хотел ему драконихи с Серебряной Горы сосватать, а за него принцесса замуж выскочила, слава богу, хоть не дочка королевская, а племянница. Но все равно Фее пришлось дракона срочно в рыцаря превращать. А я приворотное зелье на рыцаря не рассчитывал, принцесса от него в брачную ночь и сбежала. Скандал был. А меня пороли. Я же еще не волшебник, я только учусь.

— Да уж, — ухмыльнулся Арнольд. — А мы вот изучаем, как те же процессы, что в звездах, производить. Представляешь: взмахнул волшебной палочкой, и звезда зажглась! Столько энергии, что и вообразить...

— А я звезды тоже могу, — сказал Рене.

— Чего можешь?

— Звездочки на небе зажигать.

— Ты чего несешь? — расхохотался Арнольд. — Звезды — они ж огромные. Это тебе только кажется, что они маленькие, а на самом деле они больше солнца, больше луны и больше земли. И чтобы зажечь такую махину, надо взять гелий и превратить его в водород... нет, кажется, взять водород и превратить его в гелий... черт, забыл. Ну, в общем, это даже сам глава Академии Магических наук не может. А мелюзга и подавно.

— Да? — огорчился Рене. — А я думал, они — как искорки.

— Ну мелкота! — восхитился старший товарищ. — Я тебе хочешь, книжку дам? «Магические процессы в звездных ядрах» называется.

— Давай, — согласился Рене.

●●●

Маленький волшебник, удобно устроившись на внешнем карнизе, наблюдал за круговертью бала сквозь решетчатые рамы витражей. За окном сияли огни, расцветали улыбки на лицах прекрасных дам, блестели шпоры и эполеты кавалеров. Блистательные дамы кокетливо стреляли взглядами по проходящим мимо сеньорам, благородные сеньоры угощали королевским мороженым очаровательных дам. Сновали пажи и официанты. Надрывались скрипки. Пожилые матроны и престарелые генералы пили золотистое вино из тонкостенных бокалов.

Рене достал рогатку, прицелился и послал непоседливые огоньки прямо в прическу девушки.

Рене ждал, когда же объявят приход семейства Золушки. Ведь это же надо было!.. Хрустальные туфельки отдал, а про огневласку забыл. Как же Золушка теперь без огневласки? Это же совсем негламурная прическа получится. Вот, наверное, расстроилась, бедняжка...

Звучно произнесено было имя очередного почтенного семейства, и в распахнутых дверях рядом с приземистым папашей и тремя более-менее элегантными особами (не хуже других) появилась Прекрасная Незнакомка. То есть это была, конечно, Золушка, но так как лицо ее скрывала белая полумаска, все вежливо сделали вид, что девушку не узнали.

А Золушка действительно была прекрасна. Платье ее сияло россыпями бриллиантов и облегало фигуру нежнейшей тафтой. Кружевной лиф целомудренно скрывал прелести девушки, предоставляя простор для воображения, и при каждом шаге раздавался цокот хрустальных копытцев по мраморным полам.

Рене восхитился и осторожно дунул в сторону пышного облака золушкиных волос. На пальцах возникла трепещущая огневласка, Рене достал рогатку, прицелился и послал непоседливые огоньки прямо в прическу девушки, где новорожденные искорки превратятся в дрожащую огненную диадему.

●●●

На древних камнях башен трепетали отсветы бальных огней. Старинные часы глухо отбивали десять вечера. Закрыв лицо руками, маленький волшебник сидел на крыше самой высокой башни и переживал трагедию, разразившуюся двумя этажами ниже. Химера с соседнего карниза, опустившись рядом, сочувствующе обняла ребенка.

— Эх, ты, маг-недоросток, — вздохнула химера. — И надо ж было ухитриться на самом королевском балу!.. При таком скоплении блестящих сановников!.. Ну не плачь, я слетаю, принесу тебе чего-нибудь вкусненького.

Химера тяжело взлетела в холодеющий воздух, оставив Рене одного переживать свой ужасающий позор. Ведь что за кошмар случился, когда непослушная огневласка промахнулась и, коснувшись тончайшей материи золушкиного платья, рассыпалась на множество тлеющих угольков! Эти ужасные черные дыры до сих пор стояли перед глазами мальчишки... Рене, не дожидаясь развития скандала, перемахнул на крышу ближайшей башни и с тех пор сидел там, хотя внизу подавали чудесное малиновое мороженое.

Часы пробили четверть одиннадцатого, а затем и половину. Отяжелевшая химера, переваливаясь, подлетела к карнизу и грузно плюхнулась на камень.

Об авторе

Татьяна Кигим живет в Калининграде. По образованию историк, много лет работает журналистом. Помимо фантастики во всех проявлениях, главные хобби писательницы — история, живопись и литература. Татьяна — участник и призер сетевых конкурсов «Грелка», «Мини-проза», «Царкон», «Эквадор», «Коллекция Фантазий» и других. «Зажигающий звезды» — первая фантастическая публикация автора.

— Еды я тебе не принесла, — сообщила она. — Ее там уже просто нет.

Помолчав, химера посопела и добавила:

— Зато у меня хорошая новость. Впрочем, тебе бы лучше самому посмотреть. Иди, я гарантирую — тебя вряд ли будут ругать. Честное прехимерское.

— Не хочу, — сказал Рене, кусая губы. На реснице замерла предательская слеза.

— Иди, — обнажив кривые зубы в самой что ни на есть доброй ухмылке, сказала химера и столкнула мальчика с карниза.

Рене полетел в глубокую бесконечную тьму, к каменным плитам двора, мечтая разбиться и навеки позабыть про этот позор — хотя, конечно, на том свете ангелы грустно будут спрашивать нехорошего мальчишку о том, как же это он так поступил с Золушкой, и как ему не стыдно, что она навсегда осталась старой девой... Пролетая мимо окон бального зала, Рене внезапно заметил... Еще через два этажа он завис, почесал макушку и вернулся к окну, за которым во всем великолепии клокотал бал.

Там, за цветным стеклом, танцевала Золушка. Черные дыры сюрреалистическим узором цвели на ее платье. Положив в дыру на спине руку, принц пытался попадать в мелодию. Но мысли его, как видно, заняты были не музыкой. Умопомрачительное декольте черной бахромой открывало грудь Золушки. На бедре ткань порвалась почти до пояса, обнажив довольно длинную стройную ногу в хрустальном башмачке. Еще одна дыра... впрочем, не будем смущать слушателя детальным описанием сего весьма смелого и совершенно оригинального туалета. Заметим лишь, что от первоначального замысла мадам Феи осталось весьма немного материи.

— Возмутительный туалет! — злобствовали пожилые статс-дамы.

— И заметьте: какая безвкусица! — вторили молоденькие фрейлины в розовых рюшах и бантах.

Чтобы не слышать придворных сплетен, Рене перемахнул на другое окно. Но там его встретило слюнявое перешептывание престарелых министров, от которого Рене чуть не стошнило. Впрочем, министрам уже ничего не светило.

Насвистывая, Рене покидал двор с чувством, что зажег сверхновую. Так оно, в общем-то, и было — в Тридесятом королевстве вспыхнула новая звезда. Один за другим гасли огни, стража лениво перебрасывалась в кости. Нахохлившись, недобрым взглядом оглядывала башни ворона — ее ведь никто не пригласил на бал.

Оглянувшись, Рене посмотрел сквозь стену и увидел Золушку наедине с принцем. Гулко пробили часы, и карета превратилась в тыкву, а все, что осталось от золушкиного платья, окончательно исчезло. Слегка смутившись, Рене решил все-таки не подглядывать за чужой идиллией и дальше смотреть не стал, как и полагается благовоспитанному мальчику восьми лет от роду (хотя, признаться, было интересно).

Бодро зашагав к воротам в прекрасном настроении, юный маг думал только о том, как бы ему не влетело от родителей за то, что он так поздно возвращается домой. Ворона, умостившаяся на приоткрытой створке ворот, глухо каркнула, но Рене не стал прислушиваться к мрачным пророчествам, а с большой радости запулил в птицу из верной рогатки. Ворона попыталась возмущенно каркнуть, поперхнулась, перекувыркнулась в воздухе и взмыла в фиолетовое небо белоснежной лебедью. Рене довольно улыбнулся, взмахом ресниц послал вслед за бывшей вороной золотую звездочку с красным отсветом на шлейфе, поправил под мышкой книгу о процессах в звездных ядрах и зашагал к дому.

●●●

Запахнувшись в полумантию-полухалат, пожилой маг сидел за очередной статьей «Вестника аналитической мифологии». Страницы были такие же желтые, как и слова научного труда. «... Все происходящее в мире, равно как и весь мир, представляется ими как сон, майя, фантазия маленького мальчика, спящего на листьях баньяна. Впрочем, и наша европейская традиция хороша: такой важнейший процесс, как сохранение человеческого генотипа, она отдает на откуп розовощекому младенцу, что, кстати, с точки зрения современного политкорректного общества, может расцениваться как развращение малолетних...». Заложив пальцем страницу, маг тихо встал и прошелся по комнате.

Внуки, наигравшись за день, мирно сопели на нижнем этаже. Бережно касаясь корешков книг, маг перебирал годы своей долгой жизни. На широкой дубовой полке пылились гербарии, важно задирали к потолку носы пузатые реторты. Иногда они по студенческой традиции пили их них... ну, сейчас они пили уже только чай... да, пили чай, когда к магу забредал на огонек сгорбившийся Арнольд.

Рука об руку с бессонницей маг перебирал амулеты в шкафу. И там, за пыльными полками раритетов, нашел старую, давно забытую рогатку.

●●●

У раскрытого окна глазел на звезды телескоп, в который маг любил рассматривать мириады невидимых созвездий.

Наверное, где-то глядела на свечу седеющая королева в чопорном платье золотой парчи.

Волшебник решил подарить рогатку на день рождения младшему внуку. Сплетя пальцы и откинувшись в кресле-качалке, старый маг глядел в светлеющее небо, думая о тех замечательных временах, когда он умел зажигать звезды.

© Т. Кигим, 2006

МИР ФАНТАСТИКИ

ищете старые номера?

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

Большинство из них стало раритетом!

но есть верный способ:

интернет-магазины:

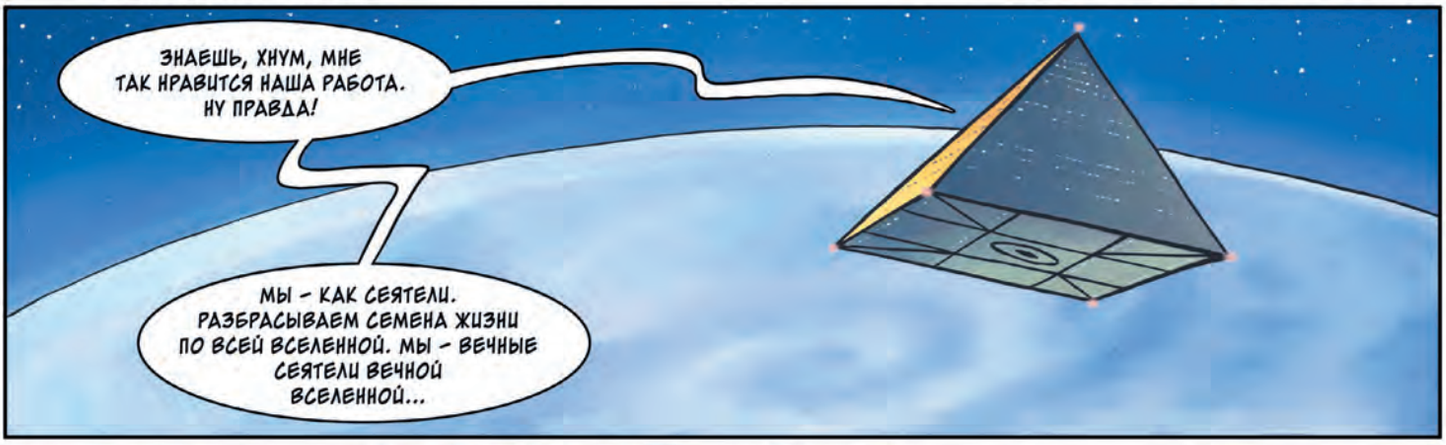
www.igromania.ru/newshop
www.igromania.ru/?shop

Быстро, просто, удобно!

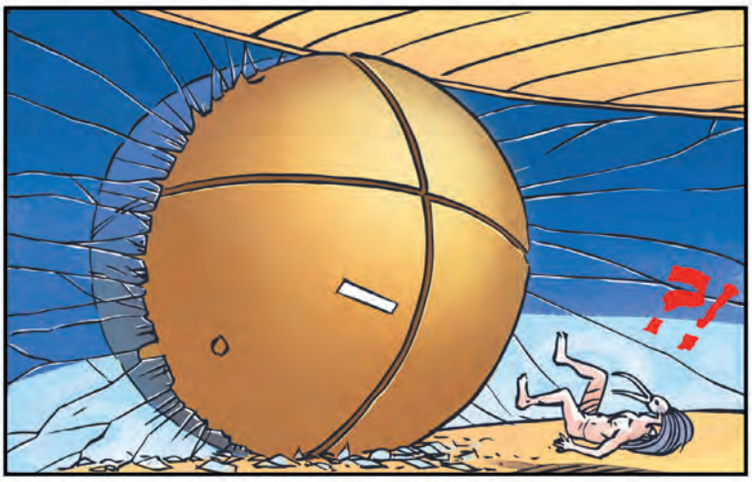
Доставка заказанных журналов в большинство регионов России занимает от 3 до 5 дней. В интернет-магазине - также разные номера "Игромании", "Лучших компьютерных игр" и "Mobi"

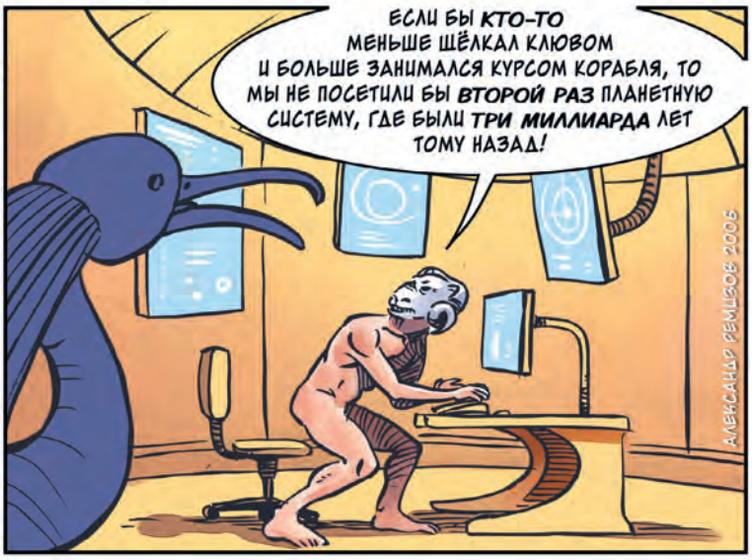
СЕЯТЕЛИ

ОРБИТА ТРЕТЬЕЙ ПЛАНЕТЫ ОДНОЙ ИЗ МИЛЛИАРДОВ СОЛНЕЧНЫХ СИСТЕМ БЕСКРАЙНЕЙ ВСЕЛЕННОЙ...



БЭМЦ!





Наталья Голованова

ДТП В НЕБЕСНЫХ СФЕРАХ

ПЕРЕВОД С ДРЕВНЕГРЕЧЕСКОГО

Светлейшему Гелиосу.
Докладная записка.

Довожу до вашего сведения, что вчера, в то время как вы находились в отгуле, неким злоумышленником была произведена попытка проникновения в вашу конюшню. При ближайшем рассмотрении злоумышленником оказался ваш сын Фаэтон, который объяснил свое поведение тем, что просто проходил мимо и решил увидеться с отцом. Объяснение показалось мне более чем сомнительным, и я отправила Фаэтона к вам во дворец в сопровождении одного из конюхов. Конюх вернулся через десять минут с жалобой на мальчишку, которому удалось скрыться, предварительно укусив конюха за руку.

С надеждой на понимание и дальнейшее взаимовыгодное сотрудничество,
младая с перстами пурпурными Эос.

P.S. Кстати, навоза в ваших конюшнях накопилось предостаточно! Конюхи жалуются, что иной раз пройти невозможно, чтобы во что-нибудь не вляпаться. Есть идея пригласить Геркулеса в качестве ассенизатора.

●●●

Младой с перстами пурпурными Эос.

В ответ на вашу докладную записку мы имеем сообщить следующее:

Понял.

Светлейший Гелиос.

P.S. У нас на всем Олимпе так: невозможно пройти, чтобы во что-нибудь не вляпаться. Поэтому мои конюшни — идеал чистоты, в них, по крайней мере, можно вляпаться лишь в навоз. Приглашать Геркулеса не советую, знаю я его методы работы. Авгий потом с полгода выплачивал штрафы партии Дриад за загрязнение окружающей среды.

P.P.S. Мне только что сообщили о готовящемся проекте. Скоро официальным размером всех документов Олимпа станет гекзаметр. Они там что, окончательно с ума посходили? И как будет выглядеть заявка на дополнительные рессоры для моей колесницы в табличном виде гекзаметром, хотел бы я знать?

Извините, наболело.

●●●

Нимфе Климене.
Лично. Срочно.

Дражайшая мать сына нашего Фаэтона!

Разреши спросить тебя прямо и откровенно — что за дела? Почему вверенный тебе сын наш Фаэтон среди бела дня болтается по Олимпу, делая при этом попытку проникнуть в мои конюшни? Прошу разобраться и доложить.

Светлейший Гелиос,
Олимп

P.S. Не сильна ли ты, случаем, в гекзаметре?

●●●

Олимп,
Светлейшему Гелиосу.
Лично. Срочно.

Любезный отец сына нашего Фаэтона!

Разреши напомнить тебе, что отцовские обязанности заключаются не только в присылке ежемесячных алиментов в виде переводных картинок, которые нам давным-давно без надобности, поскольку ребенку уже двенадцать лет! Заботливые отцы, как правило, занимаются организацией досуга своих чад, так как известно, что ребенок, проводящий свободное время на улице с кем попало, ничему хорошему от кого попало не наберется. Пусть станет для тебя примером сосед наш Дедал, ежедневно мастерящий что-то вместе с сыном своим, Икаром. Вот образец для подражания! И почему не разрешить Фаэтону хотя бы немного подержаться за поводья твоей колесницы? Мальчик прошел курсы вождения лошадей как в поводу, так и верхом, изучил правила дорожного движения в небесных сферах, и очень хочет, чтобы ты помог ему в получении прав на вождение колесниц средней и малой категории сложности.

Всегда твоя,
Климена.

P.S. Достаточно сильна я в море, где постоянно ощущаю поддержку матери моей Фетиды, а вот в гекзаметре не была, не могу сказать, сильна я в нем или нет.

●●●

Светлейшему Гелиосу.
Докладная записка.

За время вашего последнего отгула никаких происшествий не было. Только Зевс ворчал по поводу необходимости затягивать небо черными тучами, пока ваше светлейшество отгуливает все свои отгулы. Где вы пропадаете все это время, а? Я уже скучаю.

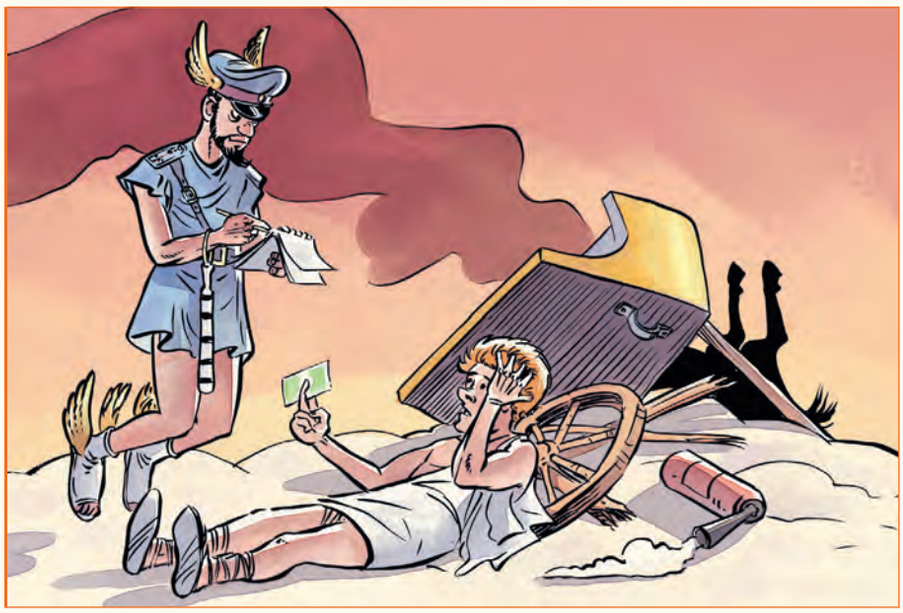
Младая с перстами пурпурными Эос.

P.S. Кстати, я достаточно сильна в гекзаметре, приходите, займемся вместе.

●●●

Младой с перстами пурпурными Эос.

В ответ на вашу докладную записку мы имеем сообщить следующее:



В настоящий момент я озабочен обеспечением досуга для сына моего Фаэтона. Мальчишке приспичило поразвлечься с моей колесницей, в чем его поддерживает мать его Климена. Может, вы что предложите? У меня появилась идея отправить его на курсы гекзаметра. А что? Пристрою его в небесную канцелярию, пусть документы оформляет.

Светлейший Гелиос.

P.S. Сегодня сочинил запрос на склад: «Срочно прошу отпустить для моей золотой колесницы пару рессор, колесо и сто три золоченые спицы». Как вам? Блеск, правда? Так когда мы с вами гекзаметром займемся?

●●●

Светлейшему Гелиосу.

Очень срочно! Секретно!

Немедленно прибыть к Зевсу в связи с ДТП в небесных сферах.

Начальник небесной канцелярии.

●●●

Зевсу Громовержцу.

Объяснительная записка.

По поводу ДТП, произведенного несовершеннолетним сыном моим Фаэтоном на транспортном средстве «колесница небесная огненная», имею сообщить следующее.

Колесница была угнана Фаэтоном из моей конюшни без моего ведома, хотя я и обещал ему (зачеркнуто) хотя я и не обещал ему в ближайшем будущем (зачеркнуто) хотя я всячески пытался отговорить его от столь опрометчивого шага, понимая, чем это чревато. Фаэтон воспользовался тем, что мы с богиней Эос были заняты очень важным божественным делом, и конюшня оказалась на некоторое время без присмотра, что, конечно, не снимает с меня ответственности за происшедшее. Готов понести расходы, связанные с ущербом, нанесенным в связи с ДТП.

Светлейший Гелиос.

●●●

Зевсу Громовержцу.

Объяснительная записка (дополнение).

После изучения количества исков и подсчета суммарного ущерба заявляю, что выплатить все расходы, нанесенные в связи с ДТП, в настоящий момент не готов. Прошу компенсировать часть расходов из олимпийской казны.

Светлейший Гелиос.

●●●

Светлейшему Гелиосу.

На просьбу об оказании материальной помощи в связи с ДТП в небесных сферах постановляю: отказать. Сами изыскивайте средства. Хоть остатки колесницы на сувениры продавайте.

Зевс Громовержец.

●●●

Нимфе Климене.

Лично. Срочно.

Дражайшая мать сына нашего Фаэтона!

Безумно счастлив, что матери твоей Фетиде удалось укрыть сына нашего Фаэтона от гнева людского и объявить его умершим. Осколки колесницы до сих пор болтаются на небе, и собрать их, увы, не представляется возможным. Астрономы назвали их астероидами, открывают по одному, чему безумно рады, и присваивают свои имена, отчего безумно горды. Ну и пусть их. Гефест обещал новую колесницу сковать как можно быстрее.

Кстати, нашел я для нашего мальчика одну службу, которая будет совмещать как любовь к лошадям, так и возможность прославиться. Отправлю его в будущее, пусть натурщиком поработает у одного скульптора. Фамилия у этого ваятеля занятная — не то Кродт, не то Кводт.

Светлейший Гелиос,

Олимп

P.S. Единственная неприятность — пришлось влезть в долги. Ничего, по ночам буду подрабатывать в небесной канцелярии, документы на гекзаметр переводить, я в нем изрядно преуспел с помощью Эос. Заглядывай, я и тебя обучу.

P.P.S. Гекзаметр — это что-то!

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**.

ВИДЕО-КОНКУРС

Представляем вашему вниманию видеоконкурс. Правила просты: вы видите перед собой по четыре кадра из четырех известных фантастических и фэнтезийных кинокартин. Кадры расставлены в произвольном порядке.

Чтобы победить в видеоконкурсе, требуется угадать названия фильмов и определить правильную последовательность кадров в фильме. В ответах указывайте название кинокартины на русском или английском языке и номера кадров в правильном порядке. Например, так: «1 — Дневной Дозор, кадры 2, 4, 1, 3; 2 — Миссия «Серенити», кадры 1, 2, 4, 3» и т. д. Если фильм имеет несколько частей/серий, нужно указать точное название части. Например, недостаточно написать, что кадр взят из «Индианы Джонса» или «Обители зла», нужно указать, из какого именно эпизода или фильма (например: «Гарри Поттер и Философский камень»).

Ответы присылайте по email'у **otvet@mirf.ru** или по почте с пометкой **«Видеоконкурс — июнь»** на адрес редакции («Связь с редакцией» на третьей странице журнала). Обязательно укажите свои **имя, отчество, фамилию и обратный адрес с индексом** (или телефон, если вы живете в Москве), чтобы мы могли отправить приз в случае вашей победы. Если не сможете получить приз сами — указывайте данные того, кто получит его за вас. Итоги конкурса мы подведем в августе. Успехов!

Видеопризы

Как обычно, призы получат 10 читателей, приславших верные ответы. Призы видеоконкурса предоставлены компанией **Universal Pictures Rus**. На сей раз это DVD-диски с последним шедевром Тима Бертона — «Труп невесты».

Но это еще не все! Один из десятка победителей получит не только диск, но и ***DVD-плеер DVTech D210***, любезно предоставленный компанией **DVTech** (www.dvtech.ru). Малютка плеер размером с книгу умеет все, что необходимо солидному плееру, а его счастливого обладателя мы, как обычно, определим жребием.

Редакция выражает благодарность компаниям **DVTech** и **Universal Pictures Rus** за предоставленные призы.

Ответы на первоапрельский конкурс («МФ», апрель 2006)

Шквал писем с ответами на конкурс розыгрышей просто завалил редакцию. Вариантов ответов было море — начиная с грозного «все краткие новости во всех разделах — неправда!», рассудительного «как-то подозрительно пахнет новость про пахнущий плеер!», обличающего «как вы посмели написать, что S.T.A.L.K.E.R. вышел, я же сразу побежал его покупать, а его нигде нет!», и заканчивая философским «как ни крути, все это фантастика». Пришло время открыть тайну и обнародовать список первоапрельских приколов.

1. Литературные новости. Большинство читателей абсолютно верно подметили, что названия томов межавторского цикла Д.Вебера, Д. Ринго и С. Грина подозрительно похожи на названия романов А. Зорича («Завтра война» — «Завтрашняя война», «Без пощады» — «Пощады не будет», «Время — московское!» — «Эпоха Нью-Йорка»), а имя главного героя (Майкл Лермонт) — прямой намек на Александра Пушкина, персонажа тех же романов. Кроме того, канадского издательства Delirium в природе не существует (это название можно примерно перевести как «бред»).

2. Новости аниме. К счастью, Уве Болл в действительности еще не проникся такой любовью к аниме, какую он испытывает к компьютерным играм. Новость о съемках фильма с Бритни Спирс, сюжет которого будет вертеться вокруг украденного печенья, — выдумка от первой до последней строчки.

3. Новости компьютерных игр. S.T.A.L.K.E.R., разумеется, еще не вышел; разрабатывает игру вовсе не высосанная из пальца компания Pricomm (действительно, очень хотелось написать Pricoll, но этот прикол и так из самых очевидных). Все прочее, включая выпуск коллекционного издания, съемки фильма с Бредом Питтом и планируемый сиквел — также выдумка. Скриншот из игры Vampire: The Masquerade — Bloodlines также опознали многие наши читатели.

4. Новости настольных игр. Даже весьма далекие от игр читатели догадались, что Nival Interactive не может безвозмездно передать права на создание настольной игры по «Героям 5» кому бы то ни было.

5. Новости вселенных. Джордж Мартин слишком трепетно относится к саге «Песнь льда и пламени», чтобы отдать написание части ее другому автору. Да и совместная работа Мартина и Сальваторе вряд ли возможна — слишком разный стиль у этих двух фантастов.

6. Цифровая жизнь. Пахнущий плеер — исключительное изобретение нашего «цифрового цеха», равно как и все, что о нем написано. Самые внимательные читатели узнали на картинке реальный плеер iPod с чуть подправленным логотипом.

7. Из жизни роботов. Конечно, хотелось бы, чтобы поскорее изобрели робота, моющего посуду, стирающего белье, подающего горячий ужин, да еще и со способностью превратиться в автомобиль — но пока это только наши мечты.

Все остальные новости — чистая правда от первой и до последней строчки, как бы фантастично они ни звучали!

А вот и список победителей — как и было обещано, каждому из них достанутся DVD-диски с фильмом «**Миссия «Серенити»**, любезно предоставленные компанией ***Universal Pictures Rus***: Петр Климашевский (г. Ростов-на-Дону), Артем Устинов (г. Клин), Антон Фадеев (г. Санкт-Петербург), Максим Ситник (г. Ростов-на-Дону), Дмитрий Корабельников (г. Москва), Ксения Романова (г. Санкт-Петербург), Марина Митюкова (респ. Марий Эл, г. Йошкар-Ола), Виталий Киреев (г. Железногорск), Илья Пицун (г. Барнаул), Сергей Мордвинов (пос. Лесной Городок).

Абсолютным победителем конкурса розыгрышей становится ***Юрий Латов***, безошибочно вычисливший все наши шутки, при этом не записав в приколы половину остальных, вполне правдоподобных новостей. Приз — **mp3-плеер Qumo moby** — будет немедленно выслан законному владельцу!

Поздравляем всех участников и победителей и желаем вам прекрасного апрельского настроения на весь год!

Ответы на фантастическую викторину («МФ», апрель 2006)

1-А (Старшей и Младшей Эдде), 2-В (Паук), 3-Б (Смерти), 4-А («Сказка о Тройке»), 5-Б (Кастовой системы), 6-Г (Цвингер), 7-Г (Анубис), 8-Б (Киплинг), 9-Г (Авокадо-кадавр), 10-Б (Персонажа), 11-В («Как человек, но не человек»), 12-В (Графит), 13-А (Вепрь), 14-А (5 веком до нашей эры), 15-Б (Верховых животных).

Десять победителей, которым достаются DVD-диски с культовым фильмом «**Ночной Дозор**», предоставленные «***Первой видеокомпанией***»: Антон Брусов (респ. Украина, г. Луганск), Владимир Иванов (г. Рязань), Борис Щёлоков (респ. Казахстан, г. Петропавловск), Алексей Сибиряков (г. Екатеринбург), Юлия Воробьева (г. Новосибирск), Николай Якаев (респ. Мордовия, г. Саранск), Алексей Ларин (г. Нижневартовск), Алексей Данилов (г. Пермь), Ганна Латова (г. Москва), Дмитрий Сыров (г. Вологда).

Первым приславшим правильный ответ оказался ***Дмитрий Сыров*** — и он получит два DVD-диска, «**Дневной Дозор**» и «**Ночной Дозор**».

Благодарим всех читателей за участие и поздравляем победителей!

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Вот мы и вернулась с триумфального для нас «Еврокона». Вся редакция, весь издательский дом тянется в наш рабочий кабинет, чтобы воочию убедиться: вот он, приз за «Лучший журнал Европы», он — наш! Керамический кубок с металлической табличкой «ESFS Awards — Best Magazine» вертят в руках, нежно гладят и предлагают налить в него что-нибудь торжественное. Конечно, мы отметим событие, как-никак высшая награда, которую может получить неанглоязычный фантастический журнал. Издавались бы на английском — претендовали бы на международную премию Hugo. Но мы делаем уникальный журнал для русскоязычных поклонников фантастики и гордимся этим.

НФ эпохи кватроченто

Добрый день, дорогая редакция. Я, пожалуй, воздержусь от традиционного в таких письмах акта восхваления вашего журнала и надеюсь этим не обидеть. К чему попусту занимать место, да и чернила у меня не казенные...

Что касается вопроса, побудившего меня написать вам, то вот в чем он заключается. Вы пишете о фантастике и фэнтези в литературе, в кинематографе, в играх, пишете о современных художниках, работающих в этом жанре. Но почему вы игнорируете фантастику в классической живописи? Это же бездна интереснейшего материала! Взять, к примеру, того же Босха — сплошная иносказательная фантасмагория; или нашего, брестского художника Григорьева — у него попадаются чудные наброски.

На мой взгляд, информация такого рода расширила бы круг читателей вашего журнала и придала бы ему солидности. («Э-э! — подумают читатели, — да ведь они интеллигентные люди, раз пишут о Тициане». Или еще что-нибудь такое.)

Всего наилучшего, Наталья Кашина, Белоруссия, г. Брест.

(Письмом по обычной почте.)

Если Босх — фантастика, то предлагаю копать глубже. Первое произведение в жанре фэнтези, безусловно, создал неизвестный древнеегипетский гений, обтесавший известняковую скалу до состояния сфинкса (Гиза, долина Нила, 5000 лет назад). Немалый вклад в развитие жанра внесли месопотамские жрецы, прицепившие к монументальному туловищу быка человеческую голову и орлиные крылья (скульптурные изваяния «шеду» и «ламмасу», Ассирия и Вавилония, 2-ое тысячелетие до н. э.). Буйство фантазии проявили древнегреческие корифеи фэнтези: только различных драконов и змеев они изобразили десятки наименований...

А если серьезно, то формирование жанра научной фантастики я бы отнес ко второй половине 19 века, а жанра фэнтези — первой половины прошлого столетия. До средних веков творчество, которое мы сегодня воспринимаем как фантастику, было связано с религией, с верой в творца. Босх создавал не фантастические, а религиозные полотна (точнее, доски). Смею утверждать, что он верил в изображаемое, и оно было для него реальностью, а не фантастикой. То же самое относится к художникам и скульпторам Древнего мира.

Во времена Возрождения появилось понятие фантастического. Но если творец воспринимал то, что делает, как нереальное, то фантастика была лишь приемом, но никак не жанром. В утопиях Томаса Мора и его тезки Кампанеллы сложно найти следы «твердой НФ». Для Бержерака путешествие на Луну — такой же прием, как для Данте — путешествие в Ад, Чистилище и Рай. Поэтому «Мир фантастики» не будет писать о Босхе и Данте как о творцах фэнтези и НФ.

Что касается современности, то фантастическое можно найти в творчестве многих художников 20 века. Но были ли сюрреалист Дали или мой любимый экспрессионист Отто Дикс художниками-фантастами? Конечно, нет. Они не были связаны с фантастической литературой или кино, но главное — они сами не считали себя фантастами. «Мир фантастики» пишет, прежде всего, о художниках, чье творчество тесно связано с фэнтези и фантастикой в книгах, фильмах и играх. О художниках, которые сами причисляют свои полотна к жанрам фэнтези и фантастики.

Проверяйте, не отходя от кассы

Уважаемая редакция «Мира фантастики»!

Пишет вам ваш преданный читатель Кучер (17 лет) из Санкт-Петербурга.

Я не успел приобрести новый номер «МФ» в Питере, где сделать это не составляет труда. Поэтому, приехав в славный город Челябинск, я тут же кинулся на поиски любимого издания. На третий день поисков я нашел «МФ» в крупном универмаге «Теорема». Но тут меня ждало разочарование. Взяв в руки журнал, я обнаружил, что полиэтиленовая оболочка вскрыта, а диска и вовсе нет! Как выяснилось: администрация магазина извлекает диски из журналов и выдает их после покупки по чеку в специальном закутке!

По-моему это *несколько* неправильно!!! И с этим надо что-то делать!

В дополнение хочу сказать что мой CD (журналов с DVD у них не было) был слегка зацарапан (две маленькие царапины)!!! Прошу Вас заняться этой проблемой!

Всего Вам наилучшего! Толстейте (это я о журнале) и становитесь еще интереснее!

(Сообщением по электронной почте.)

Случается, что в крупных магазинах диски попросту воруют из журналов, вскрывая прозрачную упаковку. Понятно, что делают это фанаты журнала, ибо зачем отдельный диск может понадобиться кому-то еще? Но никакого уважения у «МФ» к таким «поклонникам» нет. А как-то повлиять на таких бессовестных людей у нас вряд ли получится.

Порой большие супермаркеты вводят собственные правила продажи глянцевых журналов. Например, из «Мира фантастики» могут извлекаться диски и выдаваться при оплате на кассе. Это своеобразная защита от магазинных воров, тех, что вскрывают упаковку и тащат диски.

Наш издательский дом всегда пакует «Мир фантастики» одним и тем же образом: постер вкладывается внутрь журнала, а диск (облаченный в отдельный пакетик) кладется сверху на лицевую сторону обложки. Все это запаивается в прозрачный полиэтилен.

Если вы приобрели экземпляр «МФ», в котором диск болтается без собственного полиэтиленового пакетика, лежит не перед лицевой стороной обложки, а внутри или сзади журнала — это повод узнать у продавца, что происходило с номером в процессе между отгрузкой с нашего склада и вашей покупкой. Такой журнал явно вскрывался, и о целях вскрытия стоит поинтересоваться. Также стоит проверить диск на наличие царапин и другого брака.

В общем, будьте бдительны, и тогда коварные продавцы не подсунут вам испорченный продукт — это главное, что можно посоветовать.

Плетем кольчуги в домашних условиях

Здравствуйте, редакция журнала «МФ»!

Хотелось бы сделать небольшое предложение. Почему бы вам не публиковать статьи о проходящих в России играх-реконструкциях? Мне кажется, эта тема будет интересна многим читателям. Отчеты, календарь предстоящих игр (как, например, Хоббитские игрища — крупнейший съезд толкинистов). Или, например, практические статьи — какие правила действуют на определенных играх. О соревнованиях по историческому фехтованию, которые проходят в России. Статьи типа «сделай сам» — как сплести кольчугу (их виды и вообще про вооружение). Считаю, что эта тематика будет также интересна многим читателям. В том числе и мне. Также хотел бы и сам поучаствовать в написании подобных статей. Если такое возможно, ответьте, пожалуйста.

С уважением, Игорь Лукин, г. Тюмень.
(Сообщением по электронной почте.)

Про живые ролевые игры «Мир фантастики» пишет достаточно регулярно. В «ролевые сезоны» (с весны по осень) на диске журнала появляется информация по различным проектам: от крупных игр до съездов и фестивалей ролевиков. Перед началом летнего сезона (а именно на лето приходятся самые интересные ролевые поездки) в самом журнале, в «Игровом клубе» публикуется статья с расписанием и обзором главных ролевых событий ближайшего будущего (см. прошлый номер «МФ», стр. 76). Так что тему живых ролевых игр мы, по мере сил и возможностей, освещаем.

Что касается «реконструкторской» части, то, полагаю, делать отдельную рубрику по изготовлению оружия не имеет смысла. Не каждый читатель может позволить себе содержать кузню, обустроенную по средневековому слову техники, и ковать секиры. А вот опубликовать в «Арсенале» одну или несколько статей на тему «Как изготовить в домашних условиях стрелы и лук» (арбалет, пращу, палицу, щит и т. п., и т. д.) — мы вполне можем. Размышляем на эту тему вместе с Михаилом Поповым, редактором «Машины времени».

Про правила и организацию живых ролевых игр и реконструкторских турниров, как мне кажется, можно сделать стоящий материал. В наших планах — взять развернутое интервью у организаторов крупнейшего в России и СНГ ролевого мероприятия, «Зиланткона». Как читатели, наверное, помнят, в прошлом году этот конвент в Казани собрал около 3000 участников.

Как видите, о реконструкторах и живых ролевых играх редакция «МФ» не забывает.

Из мира интеллектуального

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Мир фантастики»!

Прежде всего, хотелось бы поблагодарить вас за вашу работу и стремление показать «фэнтези и фантастику во всех проявлениях». Не знаю, к счастью или нет, но у вас нет, и в ближайшем будущем не предвидится никаких конкурентов. А это, несомненно, накладывает определенный отпечаток.

Хотелось бы высказать одну мысль, которая давно не дает мне покоя. Уверен, что фантастика — явление прежде всего интеллектуальное. Не хотелось бы, чтобы этот жанр превратился в один из многочисленных способов скоротать время, бездумно уставившись в экраны телевизоров и наслаждаясь просмотром таких шедевров, как «Акваноиды» или «Птеродактиль». Кстати, хочется поблагодарить вас за рубрику «Новинки видео», из которой я и узнал о вышеперечисленных жемчужинах мирового кинематографа, и лишний раз восхититься людьми, которые по роду обязанностей обязаны смотреть подобные фильмы.

Но вернусь к своей мысли. Так вот, именно книгам, как главным носителям фантастики, должно уделяться большее внимание не только вами, но и любителями фантастики. При всем уважении к искусству кино, такие творения, как «Война миров» Спилберга, Doom, «Бэтмен: Начало» и тем более наш «Ночной дозор» нельзя назвать интеллектуальными. Это не более чем зрелище, занимающее нас в лучшем случае часа на два. Это относится не ко всем фильмам, но ко многим. Все это я веду не то к просьбе, не то к пожеланию уделять чуть больше внимания писателям и их книгам в вашем журнале.

Закончить хотелось бы просьбой опубликовать материал о Гае Гэвриеле Кее и вселенной его замечательных книг. Думаю, это будет интересно не только мне.

Мне хотелось бы узнать мнение не только редакции, но и неравнодушных любителей фантастики о том, что я написал.

Ваш постоянный и, несмотря ни на что, благодарный читатель Артем Владисов, г. Кострома.

(Сообщением по электронной почте.)

Я тоже искренне восхищаюсь героизмом и терпеливостью Александра Чекулаева, который ежемесячно отсматривает десяток видеошедевров уровня «Вампиров-4» и «Проклятия восставших мертвецов». Труд Александра благороден и общеполезен: во-первых, после его ми-

Встреча с «Миром фантастики» в июне

День игры 2006

25 июня в воскресенье в Москве на ВВЦ пройдет очередной **«День игры»** (Games Day). Это ежегодное мероприятие посвящено настольным стратегическим и коллекционным карточным играм. «День игры» организуется компаниями «Алегрис» и Games Workshop (Англия), которые представляют знаменитые игры Warhammer Fantasy Battles, Warhammer 40000 и «Властелин Колец».

«Мир фантастики» примет активное участие в этом замечательном празднике. На «Дне игры» будет присутствовать редакция журнала, фанаты смогут приобрести старые и новые номера и получить автографы на память.

В программе — турниры по настольным играм, конкурсы покраски и конверсии миниатюр, обучение игре, выставка лучших армий Warhammer и «Властелина Колец», а также другие интересности.

Приглашаем вас принять участие в этом по-настоящему фантастическом мероприятии!

Подробнее о месте и времени проведения «Дня игры» читайте в июне на сайте нашего журнала: ***www.mirf.ru****.*

нирецензий мы не станем смотреть то, что получило оценку «2», во-вторых, среди малобюджетных проектов всплывают действительно стоящие фильмы.

Не соглашусь ни с тезисом, что фантастика обязана быть высокоинтеллектуальной, ни с утверждением, что главное в фантастике — литература. Конечно, именно книгам и литературным темам посвящена большая часть журнала, но фильмы и игры нельзя недооценивать. Именно эти отрасли НФ и фэнтези сейчас быстро прогрессируют, и в ближайшем будущем «фантастическое» соотношение «литература-кино-игры» может сильно измениться в пользу второго и третьего компонентов.

И не стоит, с моей точки зрения, полярно разграничивать «развлекательное» и «интеллектуальное». Творчество Гая Гэвриела Кея (о котором мы, безусловно, расскажем подробно) я бы охарактеризовал как развлекательную литературу, но нацеленную, конечно, не на тех читателей, кто любит бесконечный сериал о Конане. О вкусах не спорят, и было бы снобизмом считать, что только «интеллектуальная» фантастика достойна пристального внимания. Кроме того, нельзя относиться к творчеству Спилберга, к «Ночному Дозору» и даже к игре Doom как к «бездумному зрелищу». Проницательный любитель фантастики найдет, чем восхититься в этих произведениях. К слову, игру Doom 3 называют «безмозглой стрелялкой» преимущественно те, кто ее вообще не видел. Как в старой байке: «Я Пастернака не читал, но тоже скажу...».

С такими стереотипами («Гай Гэвриел Кей — это респектабельно и интеллектуально, а похождения Бэтмена — наоборот») мы и боремся на протяжении всего времени, сколько существует журнал. Мы всегда стараемся проникнуть в авторский замысел прежде, чем записать произведение в категорию бездумного зрелища или чтива. Надеюсь, это у нас получается.

Портрет героя

Мое почтение, уважаемая редакция.

Читаю мой любимый журнал и постоянно думаю, а что бы можно было в него еще добавить? Как сделать и без того информативное издание еще лучше? И вот пришла мысль о создании одной небольшой рубрики. На страницах журнала вы освещаете фантастику с многих сторон: возникновение (кто, когда, что), воплощение (как, какими методами), существование тех или иных проявлений фэнтези и фантастики. Но ни в одной статье не было отдельного и детального описания главных героев. Именно героя, не окружающего его мира, сюжета, в котором он является действующим лицом, а простой биографии. Ее можно описать в виде «очной» беседы с героем или небольшого теста, типа: «Сколько бочек эля герой может выпить на свадьбе кузины». Было несколько подобных статей по Чужим и Хищнику, но хотелось бы, чтобы такие «свидания» стали более регулярными.

С уважением, Марк Куприянов, г. Ульяновск.

(Сообщением по электронной почте.)

Предложение рубрики о героях мы принимаем. Честно говоря, давно собираемся сделать что-то подобное. В прошлом номере, например, была статья о персонажах «Саги о Копье», в которой приводились биографии Рейстлина, Карамона и других воинов и магов Dragonlance. Но это был материал обо всех известных личностях сразу. А сделать «индивидуальную» статью о том же самом Рейстлине Маджере было бы действительно интересно.

В общем, рубрика «Портрет героя» в обозримом будущем появится на страницах «МФ». И, конечно же, мы постепенно расскажем в ней и про Дзирта, и про Люка Скайуокера, и про Нео, и про Гордона Фримена, и про других культовых персонажей фэнтези и научной фантастики.

«Алло, это Министерство культуры?»

Здравствуйте, уважаемый Николай! В последнее время меня часто посещали мысли, зачем, собственно, ваш журнал существует? Какая его основная цель, какие идеи он преследует?

Фраза «фэнтези и фантастика во всех проявлениях» подтолкнула меня к логическому решению этого вопроса. Новичок, держащий в руках первый-второй-третий номер, думает, что это здорово — каждый месяц читать новости и информацию о новых фильмах, книгах, играх. Фанат берет его, чтобы потешить себя новостями о кумирах, любимых героях (и не только). Но нужнее всего вы тому, кто с фэнтезийными и фантастическими мирами не знаком совсем!

Вы выполняете просветительскую роль. В то время, когда уровень читающих людей катастрофически низок, вы пытаетесь повернуть этот процесс литературной деградации. Мои друзья, увидев у меня в руках «красивый журнальчик», просят дать посмотреть. Наживка срабатывает. Люди увлекаются! Их затягивает! Пусть не с первого раза, но за те два с лишним года, что я вас покупаю, я «просветил» столько людей, что не снилось нашему министерству культуры — в масштабе, конечно. Пора бы мне уже в сан «паладинов от фэнтези», буде такой!

Раньше, в разговорах друзей, Горлум проскакивал под никнеймом «тот дистрофик». После нашей с вами совместной работы... Разбуди их ночью, расскажут, что раньше его звали Смеагорлом, а в придачу расскажут, почему.

Браво! Мне приятно, что из моих ста пятидесяти фэнтези- и НФ-книг треть постоянно отсутствует — читают!

И напоследок: за ККИ — будущее! Я не хочу опоздать и страстно желаю присоединиться. Даешь больше карт! Журнал, не спи!

С уважением за внимание, Алексей Ропьяк, Воронежская обл., г. Борисоглебск.

P.S. От лица себя и Любавы Благодарной благодарю (каламбур!) за постер с Леголасом. Я-то ладно, а она его ждала с холодного декабря 2004 года! Лучше поздно, чем никогда.

(Письмом по обычной почте.)

Честно говоря, до письма Алексея я никогда не пытался взглянуть на предназначение «МФ» под этим углом зрения. Мне казалось, что мы делаем журнал для тех, кто любит и знает фантастику и фэнтези. Оказалось, еще и для тех, кто не знает о популярнейших жанрах ничего, или почти ничего.

Спасибо Алексею за интересный рассказ о том, как можно использовать «Мир фантастики» во благо людям и нашим любимым жанрам. Возвести автора письма в сан паладина я не могу: самую малость не хватает уровня. А вот наградить ценным подарком за **«Письмо номера»** — это запросто. Алексей получает наборы двух коллекционных карточных игр, которые он так любит. Это симпатичные упаковки с колодами WarCry и Warhammer 40000. Поздравляем автора письма с призами!

●●●

Редакция «МФ» заждалась июня. Надеемся, когда вы прочтете эти строки, на дворе будет стоять истинно летняя погода. За последние полгода мы осуществили немалую работу по улучшению «Мира фантастики» и теперь жаждем хоть ненадолго съездить в заслуженный отпуск. Воздух, солнце и вода — лучшие друзья работников фантастического цеха. До встречи на фантастических мероприятиях лета (анонс «Дня игры» — на этих же страницах), а может быть (чем Такхизис не шутит?) — и на морских курортах. Удачных вам каникул и отпусков!

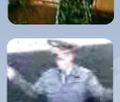
Николай Пегасов
Главный редактор

Связь с редакцией:
- ***Email редакции: pochta@mirf.ru***
- ***111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»***
- ***форум на сайте www.mirf.ru***

СУПЕРВИДЕО

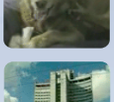
Отправь SMS с кодом видеоролика на номер 8887

Ужасный ГРАНАТОМЁТ
Страшные кадры с занятия по правилам обращения с гранатомётом.
4410969



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

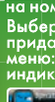


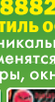
Взрыв дома
Наверное не каждому удаётся присутствовать при взрыве большого многоэтажного дома.
4410976

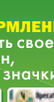
ТЕМЫ

Отправь SMS с кодом темы на номер **8882**
Выбери **СТИЛЬ ОФОРМЛЕНИЯ**, придай уникальность своему меню: изменятся фон, индикаторы, окна и значки.

4438881


4438908


4438869



4438848

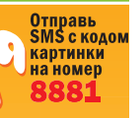
ПРИКОЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ

они живые и шевелятся

Отправь SMS с кодом картинки на номер **8881**

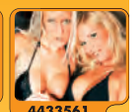
4433517

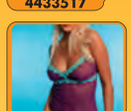
4433515

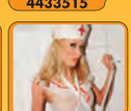

4433561

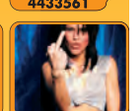
4431541

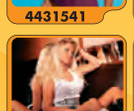
4433669


4433655

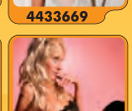

4433613


4433621

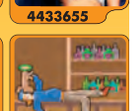

4431276



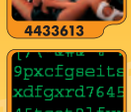
4450879



4450951



4436419



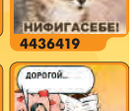
4450842

4435577

4435559

4450891

4435563



4435561

Ч/Б КАРТИНКИ

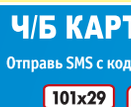
Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

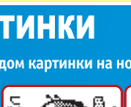
101x29
72x28

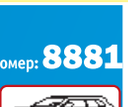
4412334

4413274

4412333
4413255


4413337


4411850



4411952

4413336
4410202
4411934

4412535

4411847

4412157

4412534
4410193
4412068

4425395

4425377

4425413

4425157
4425139
4425175

скачай одну* и получи вторую БЕСПЛАТНО!

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ НА НОМЕР **8889**

МОНОФОНИЯ

ВИБРО! ПОЛИФОНИЯ

НА НОМЕР **8887** MP3 MMF AMR

		Nokia Samsung	Siemens	EMS		
0:56	All My Life NEW	Mustafa Sandal	4455248	4455250	4455249	4455245	4414250
0:46	Axel-F HIT	made famous by Crazy Frog	4432618	4432619	4432617	4432596	4413216
0:45	Every Single Day NEW	Benassi Bros. feat. Dhany	4455271	4455273	4455272	4455269	4414260
0:49	Kylie NEW	Akcent	4455265	4455264	4455266	4455261	4414252
1:16	Popcorn HIT	made famous by Crazy Frog	4450372	4450374	4450373	4450369	4413219
1:09	Бал у Сатаны	из т/с "Мастер и Маргарита"	4452599	4452598	4452600	4452595	4414020
1:09	Бум. Из к/ф 'Дневной дозор'	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
0:55	Восточная сказка	Arash и Блестящие	4444559	4444561	4444560	4444556	4412471
1:11	Даже если ты уйдешь... NEW	Сергей Лазарев	4452629	4452628	4452630	4452624	4414023
1:02	Если в сердце живёт любовь	Ю. Савичева	4438881	4438880	4438877	4438863	4411801
0:55	Как твои дела?	Ю. Савичева	4446882	4446881	4446883	4446879	4413076
0:43	Кораблики	Подъём feat Карина М.	4439420	4439422	4439421	4439418	4412098
0:32	Красавица	Фактор - 2	4438166	4438168	4438167	4438164	4411340
1:04	Маленькое счастье	Куба	4450635	4450634	4450636	4450631	4413746
0:58	Медляк HIT	Mr. Credo	4444062	4444064	4444063	4444059	4412385
1:10	Новости прошлой недели NEW	Nikel	4453372	4453371	4453373	4453368	4414076
0:50	Ну наконец-то NEW	Массква	4453388	4453387	4453389	4453383	4414038
0:55	Останусь HIT	Город 312	4451211	4451210	4451212	4451207	4413819
0:49	Плачь и смотри NEW	Непара	4455257	4455256	4455258	4455254	4414244
0:34	Ресницы	Братья Грим	4431953	4431954	4431952	4431949	4410372
1:06	Рома, извини	Звери	4444719	4444718	4444720	4444715	4412549
0:56	Снег NEW	Алсу	4453463	4453462	4453464	4453459	4414054
0:47	Тема из к/ф "Бой с тенью"	Triplex vs Apocaliptica	4435299	4435300	4435298	4435327	4410951
1:58	Тема из к/ф "Сволочи" HIT	Лигалайз	4452637	4452636	4452638	4452633	4414029
0:51	Трали-вали NEW	Верка Сердючка	4454988	4454987	4454989	4454985	4414198
0:53	Ты далеко	Н. Басков и Т. Повалий	4451225	4451227	4451226	4451223	4413824
0:57	Убей меня нежно	A Sortie	4452668	4452667	4452669	4452664	4414036
0:56	Целуй меня NEW	Revolvers	4454123	4454122	4454124	4454119	4414188
1:14	Чёрные глаза HIT	А. Мугу и А. Плебзу	4415987	4415988	4415986	4416119	4410062
0:48	Чёрные глаза	A. Mugy vs Crazy Frog	4446670	4446672	4446671	4446667	4413037
0:35	Чёрный Бумер	Серёга	4415078	4415079	4415077	4415081	4410067
1:07	Чудная долина NEW	Mr. Credo	4454413	4454412	4454414	4454409	4414196
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 MP3, AMR - и MMF-звонка отправь его код на номер: **8887**

ТОП-ХИТЫ!

МОНОФОНИЯ

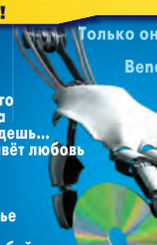
ВИБРО! ПОЛИФОНИЯ

MP3 AMR MMF

		Nokia Samsung	Siemens	EMS		
0:26	Boro Boro	Arash	4424543	4424544	4424542	4424553	4410978
0:42	Freestyler	Bomfunk MC's	4415870	4415871	4415869	4415860	4410095
1:00	А может, это сон?	Uma2rmaH	4450249	4450251	4450250	4450246	4413559
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
0:40	Муха NEW	из к/ф "Бумер-2"	4453621	4453620	4453622	4453617	4414058
0:57	Не случайно NEW	Олег Чубыкин	4453396	4453395	4453397	4453392	4414044
0:48	Обрыв NEW	из к/ф "Бумер-2"	4453629	4453628	4453630	4453625	4414062
0:53	Осень NEW	из к/ф "Бумер-2"	4453637	4453636	4453638	4453633	4414078
0:49	Под запретом NEW	Non Stop	4453455	4453454	4453456	4453451	4414052
0:39	Ты далеко	Uma2rmaH	4442150	4442152	4442151	4435329	4413778

Полные версии песен в MP3

Скачай на свой мобильник
Только у нас!
Отправь код мелодии на номер **8887**



5:00	32-ое	Только они ex-дурные мнения	4412149
3:43	All My Life	Mustafa Sandal	4414251
3:40	Every Single Day	Benassi Bros. feat. Dhany	4414261
4:06	Kylie	Akcent	4414255
3:59	Возле дома твоего	Серёга	4414069
3:24	Восточная сказка	Arash и Блестящие	4413562
3:25	Даже если ты уйдешь...	Сергей Лазарев	4414026
2:54	Если в сердце живёт любовь	Ю.Савичева	4412365
3:20	Как твои дела?	Ю.Савичева	4413079
3:42	Кинг Ринг	Серёга	4412765
3:23	Красавица	Фактор 2	4412303
3:51	Маленькое счастье	Куба	4413749
3:25	Медляк	Mr. Credo	4413574
3:37	Между мною и тобой	Елена Терлеева	4414073
4:11	Мечта	Smash!!	4412307
2:57	Ресницы	Братья Грим	4412764
4:15	Останусь	Город 312	4414451
3:43	Целуй меня	Revolvers	4414189
3:29	Чёрные глаза	Айдамир Мугу vs. Crazy Frog	4413428
4:05	Черный бумер	Серёга	4412766
5:23	Чудная долина	Mr. Credo	4414197

SALE! ВПЕРВЫЕ!

40 ЯРКИХ КАРТИНОК по цене одной!

Отправь SMS-кой слово: **SEL** на номер - **8882**

ПРИКОЛЬНЫЕ ЗВОНКИ ОТ МИШИ ГАЛУСТЯНА

ОТПРАВЬ КОД ЗВОНКА НА НОМЕР **8887**

Ахтунг! Трубка хохшвайне...	4413731
Держи записку!	4413674
Доброе утро, хозяин!	4413638
Дорогая, возьми трубочку, это Мишаня звонит	4413701
Значит так, если не возьмешь трубку...	4413722
Моё почтение! Вам сообщение!	4413677
Тебе звонит твоя девчонка!..	4413728
Телефон говорит с тобой, лось	4413713
Шеф, алле, это я, мобильник!	4413710
Эй! Звонит кто-то, жми зеленую кнопку!!!	4413695

MMF&MP3-ЗВОНКИ

Отправь SMS с кодом AMR-, MMF- или MP3-звонка 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 своях!	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

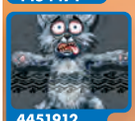
4440834

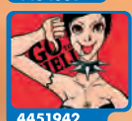
4434281

4454471

4454559

4454622


4451912

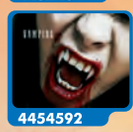


4451942

4452464

4452161

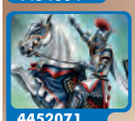
4427656


4454592

4454834

4433017

4418448

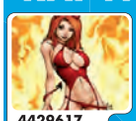

4452071

4451867

4454706

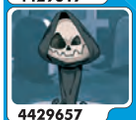
ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

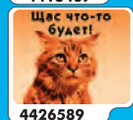

4429617

4424413

4418437


4429657

4450814



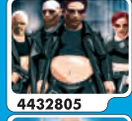
4426589

4439275

4412431

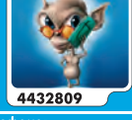
4431322

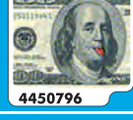
4436620


4432805

4427654

4450847


4432809


4450796

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 • **AMR:** Nokia: 2650, 2355, 2855, 3200, 3205, 3220, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6021, 6600, 6650, 6651, 6810, 6820, 6822, 7200, 7260, 7650, N-Gage QD

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, AMR-, 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, AMR, 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.

Мир Фантастики

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В ИЮЛЕ 2006

КУРСЫ МОЛОДЫХ ФЛИБУСТЬЕРОВ

ПИРАТЫ

- ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ МОРСКОГО РАЗБОЯ
- ПРАВИЛА АБОРДАЖА И НАУКА ДЕСАНТИРОВАНИЯ
- ОСНОВЫ БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ КОНТАКТАХ С МОРСКИМИ ЧУДОВИЩАМИ

А ТАКЖЕ ВСЕ ПРО ОКЕАНИЧЕСКИЙ КИНОЭПИК

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ 2
СУНДУК МЕРТВЕЦА

ДОСКА ПОЧЕТА

ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ ФЭНТЕЗИ

ТОП 10

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ» В ИЮЛЕ

КУЛЬТОВОЕ АНИМЕ В ЖАНРЕ ГОТИКИ

VAMPIRE HUNTER D: BLOODLUST

(D: ЖАЖДА КРОВИ, 2000)

А ТАКЖЕ:

- ОЧЕРЕДНОЙ СЮЖЕТ ИЗ СЕРИИ «ЛЯПЫ И ИНТЕРЕСНОСТИ В ЗНАМЕНИТЫХ ФИЛЬМАХ»
- ФАНФИЛЬМЫ ПО МОТИВАМ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»
- ВИДЕОРОЛИКИ ИЗ СНИМАЮЩИХСЯ КИНОЛЕНТ

КОНТАКТ

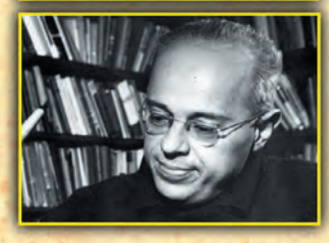
ДЖОРДЖ Р. Р. МАРТИН

ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ СОВРЕМЕННЫХ ФАНТАСТОВ ДАЕТ ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ «МФ»

ЕСЛИ БЫ...

ВЗРЫВОЛЕТЫ

САМЫЙ ОПАСНЫЙ ВИД ТРАНСПОРТА



КЛАССИКИ

СТАНИСЛАВ ЛЕМ

ПАМЯТИ АВТОРА «СОЛЯРИСА» И «ИЙОНА ТИХОГО»

А ТАКЖЕ:

- РЕПОРТАЖ С «ИНТЕРПРЕССКОНА 2006»
- «ЖАНРЫ»: САТИРИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА
- «ХУДОЖНИКИ»: ТОМАС ДЕНМАРК
- БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.