АНКЛАВЫ
НОВЫЙ МИР ВАДИМА ПАНОВА
АНИМЕ
EREMENTAR GERAD
№ 8 (36) 2006 АВГУСТ

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

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

НА DVD

СИЛЬВЕСТЕР СТАЛЛОНЕ в известном фантастическом боевике

СУДЬЯ ДРЕДД
JUDGE DREDD

Обложка: ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА, иллюстрация «Максимы»

БЕСТИАРИЙ

ДРАКОНЫ
РЕПТИЛИИ В ФЭНТЕЗИ

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

ГЕРАЛЬДИКА
ВСЁ О РЫЦАРСКОМ ГЕРБЕ

ЕСЛИ БЫ...

ОРАКУЛЫ
ПРЕДСКАЗАТЕЛИ БУДУЩЕГО

ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА
САМЫЙ ПРОРАБОТАННЫЙ МИР ФЭНТЕЗИ

ПОСТЕР

КАРТА FORGOTTEN REALMS

НА СТРАНИЦАХ «МФ»
КОНТАКТ: ЭЛЕЙН КАННИНГЕМ
КЛАССИКИ: РОБЕРТ ХАЙНЛАЙН
ВРАТА МИРОВ: СУПЕРМЕН
АРСЕНАЛ: ЛУК И СТРЕЛЫ

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ
Леонид КАГАНОВ
«ДЕЛО ПРАВОЕ»
Алексей ГРАВИЦКИЙ
«ПОСЛЕДНИЙ РЫЦАРЬ»

НА DVD
ФИЛЬМ НА DVD: «СУДЬЯ ДРЕДД»
ТЕМА ДИСКА: СУПЕРГЕРОИ
ВОЛКОДАВ: ВИДЕОРОЛИК
Творчество наших читателей

9 771810 224009 06008

ЖУРНАЛ С DVD

ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006

Купи русский EverQuest II в августе и получи ботинки бесплатно!*

eq2.akella-online.ru

EverQuest II, культовая игра, завоевавшая миллионы поклонников по всему миру, заговорила на твоем родном языке. Теперь у тебя есть возможность по-настоящему погрузиться в огромный сказочный мир, полный опасностей и приключений!

* Подробности на сайте eq2.akella-online.ru Рекомендованная цена 549 рублей

СОЮЗ

©2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive" is a trademark of Sony Online Entertainment LLC. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Akella online

МИР ФАНТАСТИКИ

АВГУСТ 2006

ESFS Award 2006 — Премия Европейского общества научной фантастики

ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ

О РИСОВАНИИ КАРТ И ВЫТАЧИВАНИИ ГЛОБУСА

Здравствуйте, дорогой читатель!

Географические знания, которыми нас пичкали в школе, могут пригодиться в повседневной жизни. Например, при выборе места, куда поехать в отпуск. Да и вообще приятно владеть информацией, где находятся эти самые Тринидад и Тобаго, и знать, куда впадает Нева. Но, к сожалению, школьный учебник географии, вызубренный наизусть, не поможет, если вы имеете дело с фэнтези. Кровавая Расщелина не отмечена в атласе, и Хрустальную гору не топтала нога альпиниста.

Любители фантастики знают, что по многим придуманным мирам составлены подробные географические карты. Порой эти карты попадают в наш журнал в виде постера. Гораздо менее известны атласы вымышленных миров, не говоря уже о глобусах — а ведь есть и глобусы! Создать собственную непротиворечивую географию — задача нелегкая и, пожалуй, неподъемная для одного человека. Поэтому за вытачивание нового глобуса обычно берутся большие авторские коллективы.

Людей, приложивших руку к сотворению **Забытых королевств**, сосчитать невозможно. Более того, не всегда можно указать, кто несет ответственность за появление конкретного города, а то и целой страны. О том, как самый известный фэнтези-мир обрастал морями, долами, горами и государствами, о том, как надо и как не надо создавать авторские вселенные — в центральной статье этого номера «МФ», в разделе «Врата миров».

И это не единственный материал о Forgotten Realms! В гостях у рубрики «Контакт» сегодня Элейн Каннингем, известнейшая писательница, работающая над миром «Забытых королевств».

Также не пропустите: *рецензию* на роман Сюзанны Кларк, получивший в прошлом году главную премию в области фантастики — «Хьюго»; *врата* в миры Анклавов и Супермена; *статьи* «Машины времени» о том, как правильно нарисовать герб и сделать лук; новый рассказ признанного мастера короткой формы Леонида Каганова. Наконец, не пропустите последнюю рубрику журнала, «Почтовую станцию». Ведь там мы встретимся с вами вновь.

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).

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, Сергей Чекмаев, Александр Чекулаев
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Арт-директор
Роман Грыныха
Художник-иллюстратор
Александр Ремизов
Художник-оформитель
Вячеслав Ястремский
Дизайн и верстка
Денис Недыпич, Сергей Ковалев
Технический координатор
Изабелла Шахова
Редактор диска и сайта
Иван Шелуханов
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

СВЯЗЬ С РЕДАКЦИЕЙ

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

Иллюстрация на обложке
Тодд Локвуд
Иллюстрация на постере «Лес на Той Стороне»
Павел Борозенец
В оформлении рубрики «Бестиарий» использована иллюстрация из коллекционной карточной игры «Берсерк».

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

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.

СОДЕРЖАНИЕ

Книжный ряд 17

- Литературные новости 18
- Контакт: **Элейн Каннингем** 20
- Рецензии: **Книги номера** 24
- Анонсы новых книг 40
- Мастер-класс: **Как опубликоваться?** 42
- Классики: **Роберт Хайнлайн** 46
- Жанры: **Ориентальная фантастика** 50
- Другие книги 53
- Что почитать? 54

Видеодром 55

- Новости киноиндустрии 56
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 57
- Рецензии: **После финальных титров** 60
- Новости аниме 64
- Аниме: **Erementar Gerad** 65
- Новинки видео 68
- Другое кино 70
- Что посмотреть? 72

Игровой клуб 71

- Новости компьютерных игр 74
- Лучшие компьютерные игры 75
- Новости настольных игр 80
- Лучшие настольные игры 81
- Другие игры 84

Врата миров 85

- Новости вселенных 86
- Забытые королевства: **География Фэйруна** 88
- **Супермен** 96
- Анклавы: **Новый мир Вадима Панова** 100
- Бестиарий: **Драконы в фэнтези** 104
- Информаторий 108

АВГУСТ 2006

Машина времени 109

- Хронология фантастики 110
- Если бы: **Оракулы и пророки** 111
- Вперед в прошлое: **Геральдика** 116
- Арсенал: **Лук и стрелы** 120
- Что было раньше 124

Сумма технологии 125

- Будущее — сегодня 126
- Теория: **Правильный звук** 128
- Лучшая техника 132
- Полигон: **Жидкокристаллические телевизоры** 134
- Из жизни роботов 137
- Сети интернета 138

Зона развлечений 139

- **Леонид Каганов «Дело правое»** 140
- **Алексей Гравицкий «Последний рыцарь»** 150
- Комната смеха: **Правда об Архимеде** 154
- Зона комикса 155
- Конкурсная площадка 156
- Почтовая станция 158

Реклама в номере

Обложка журнала с DVD

- 1С 69
- «Акелла» 1, 11, 33, 79
- «Альфа-книга» ..... вторая обложка, 49
- «Волшебный Мир» ..... третья обложка, 3
- «Информ-Мобил» 153
- «Крылов» 23
- ИД «Нева» ..... 6—7
- ИД «ТехноМир» 21, 63, 123, 129
- «Цитадель Олмера» 29
- a-One 83
- Mail.ru 71
- Nikita 131

Обложка журнала с CD и без диска

на правах рекламы

ГРОМ В МОБИЛЬНЫХ СЕТЯХ

Вы когда-нибудь пытались вообразить себе, что будет происходить с нашим миром в далеком будущем?

Оптимисты рисуют себе цветущую планету, где нет войн, а люди живут счастливо и не знают бед…

Пессимисты же представляют себе выжженную землю, мутные водоемы с рыбами-мутантами, и толпы враждебных человеку киборгов…

Как же все будет на самом деле?

Обо всем этом вы прочитаете в книге **«Максимус Гром. Побег из Эдена».**

Лилия Ким придумала для людей новое измерение - хайтек-пространство. В нем правят самые прогрессивные технологии, новейшие достижения химии, физики, кибернетики. Общество разделено на две непримиримые касты - хайтеки и лотеки. Первые выбрали новое пространство - жизнь без трудностей, но под полным контролем Сети. Вторые думают, что сохранят свободу, вернувшись к первобытному образу жизни.

Каждому приходится делать свой выбор…

Прими участие в конкурсе, получи свой приз!

МАКСИМУС ГРОМ

издательский дом НЕВА

ОЛМА МЕДИА ГРУПП

Условия акции

- Пришли **на номер 1121** слово **MAX** и номер правильного ответа.

Настоящее имя главного героя:

1. *Максим Громов*
2. *Дэз Кемпински*
3. *Ивашка Дурашко*

- **Ответив на этот вопрос,** ты получишь WAP-ссылку на самый захватывающий фрагмент книги, и там тебя ждут ответы на остальные вопросы, которые ты будешь получать, отправляя правильные ответы.
- Каждый новый вопрос принесет тебе большее количество баллов, чем предыдущий, и приблизит твою победу.
- Если ты активен, но тебе не везет, — есть 2 приза и для самых активных.

Побеждай с Максимусом Громовым и получай подарки! Так просто не было еще никогда!

- ***Каждый двадцатый*** *отправивший SMS получает книгу —* ***«Побег из Эдена»*** *Лилии Курпатовой-Ким.*

Стоимость SMS – $0,10 без НДС

Главный приз

Apple Mac mini — настоящий цифровой центр вашего дома

5 самых активных участников получат

Apple iPod shuffle — стильный и миниатюрный MP3-плеер. Его можно использовать и как обычную флэшку!

- ***Результаты конкурса ищите в «МФ» №10 и на сайтах www.mirf.ru и www.maximusgrom.ru.***

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ»

НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

СУДЬЯ ДРЕДД

JUDGE DREDD

Журнал «Мир фантастики» — смотрите на DVD-плеере или компьютере

21 век. После глобальной атомной войны остатки человечества расселились по гигантским мегаполисам. В городе Mega-City One (расположенном вдоль восточного побережья США примерно в районе нынешнего Бостона) действует особая система управления. Ее главными чиновниками являются Судьи — специально тренированные и хорошо вооруженные полицейские, фанатично защищающие закон и исполняющие все функции власти — от поддержания порядка до вынесения смертных приговоров и их исполнения на месте.

Добрым словом и пистолетом

Судью Дредда создали писатель Джон Вагнер, художник Карлос Эскерра и редактор Пэт Миллс. В 1970-х годах Вагнер работал над историями о «плохих полицейских», мечтая создать типаж жестокого и бескомпромиссного нью-йоркского копа. Миллс планировал запустить серию графических ужастиков Judge Dread (Судья Страх).

Эскерра объединил эти два начинания в эскизных набросках к фильму «Смертельные гонки 2000» (1975), изобразив персонажа «Франкенштейн», одетого в кожаный костюм и сидящего на боевом мотоцикле. После нескольких лет доработок авторы создали то, что хотели — историю о недалеком, но мрачном будущем, когда все правонарушения будут пресекаться высокотехнологичной полицией, а главный персонаж станет эдаким «крепким орешком», отлавливающим наиболее матерых преступников и выносящий им строгие, но справедливые приговоры.

Любимая фраза Дредда — «Я знал, что ты это скажешь!».

Судья Дредд — один из многих клонов Главного Судьи Фарго, носящего прозвище «Отец Правосудия». Этот человек создал систему Судей и долгое время управлял городом Mega-City One после атомной войны. Главный Судья — не только источник превосходного генетического материала, но и высшее лицо своего «мини-государства». Он управляет всеми Судьями и назначает членов Совета Пяти (законодательного органа, имеющего полномочия судить Судей в тех редких случаях, когда они сами нарушают закон).

Далеко не каждый Судья является клоном Фарго, однако все они очень похожи друг на друга — крепкие, мускулистые ребята (и девчата), получившие особую промывку мозгов на тему «закон превыше всего». Они носят футуристические доспехи с цепями и молниями. Их инструменты справедливости — спецпистолет Lawgiver (с распознаванием ДНК своего хозяина — Судьи — и встроенным компьютером, контролирующим шесть режимов ведения огня) и здоровенный мотоцикл Lawmaster (искусственный интеллект, выполнение приказов Судьи, связь с Департаментом Правосудия, мощные пушки и прочие полезные мелочи).

Особой «фишкой» судьи Дредда является его шлем. Сам по себе данный аксессуар не представляет ничего особенного, но в оригинальных комиксах Дредд его практически никогда не снимает. За всю историю серии с 1977 года это произошло всего два раза. Официальная ➡

Несколько десятилетий назад снаряжение Дредда выглядело именно так.

Далеко не все выпуски 2000AD были серьезны.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Город Mega-City One организован в гигантские «блоки», каждый из которых назван в честь знаменитых людей. Авторы комиксов очень чутко реагируют на события реального мира. Например, когда Том Круз развелся с Николь Кидман, между городскими блоками Круз и Кидман началась гражданская война.
- В мире Судьи Дредда люди колонизировали Луну и построили на Титане (спутнике Сатурна) тюрьму для особо опасных преступников — прежде всего для судей, так как последние несут повышенную ответственность (если за незначительное преступление обычный гражданин получит несколько недель тюрьмы, то судья — 20 лет на Титане).
- Типаж героев Сильвестра Гортенцио Сталлоне (ленивый, слегка насмешливый взгляд и «вязкая» речь) — результат послеродового паралича левой стороны лица.

Материалы «Мира фантастики»

Оракул всея Матрицы — одна из последних ролей Глории Фостер.

Если система работает с ошибками, ее нужно перезапустить — это знает любой рядовой пользователь. Видимо, этим и руководствовались братья Вачовски, когда называли второй фильм кинотрилогии «**Матрица: Перезагрузка**». Вот только что-то пошло не так, и ошибки смогли пробраться и во вторую часть. Не верите? Тогда смотрите «Матрица: Перезагрузка. Ошибки и интересности». Время в фильме — просто-таки неуловимая субстанция, если внимательно смотреть, можно заметить — утро и вечер сменяют друг друга в одночасье, а часы пролетают в мгновение ока. Другой момент — ошибки программы. Видимо, начальные классы школы прошли для матрицы зря, и теперь с математикой у нее дело обстоит из рук вон плохо.

Среди множества интересных моментов, связанных с фильмом, стоит отметить шоссе, которое воздвигли специально для съемок. Причем строили его в натуральную величину, чтобы снимать сцены не в миниатюре. Плюс — пара моментов, которые пережили «перезагрузку»: кресло Морфеуса и эффект перехода из реальности в реальность через телевизор. Остальные интересные подробности вы узнаете из ролика.

Самые необычные и запоминающиеся фанфильмы можно увидеть на различных кинофестивалях. Их снимают серьезные, опытные, увлеченные и знающие люди, и в результате с немалой долей вероятности может получиться настоящий короткометражный шедевр. Кстати, именно с таких фестивалей и короткометражных фильмов начинали многие известные ныне режиссеры. И — кто знает, возможно, вскоре мы услышим и о кинодебюте режиссеров и сценаристов Стивена Лигера и Джеймса Мазе, которые сняли фильм **PREY ALONE**.

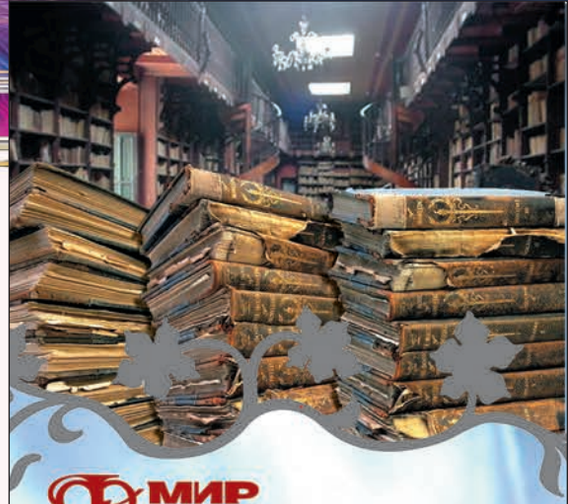
На первый взгляд, перед нами — самая типичная детективная история о поимке беглого преступника. Специальный агент Кейн с упорством, заслуживающим лучшего применения, преследует человека, о котором не известно ничего, кроме того, что он есть... или же появляется время от времени. И вот, наконец, реальный шанс схватить негодяя — во время допроса возможного соучастника выясняется некая важная информация. Только есть ли он в действительности, этот самый шанс, или же все предопределено с самого начала?

Еще минута, и тайна имени преступника будет раскрыта.

Отличная игра актеров, великолепная графика — для короткометражного фильма бюджет действительно высок. Спецэффекты по качеству ни в чем не уступают последним творениям киноиндустрии, а сценарий выше всяких похвал. Некоторым режиссерам, любящим экранизировать игры (не будем показывать пальцем), можно было бы поставить этот маленький шедевр в пример.

PREY ALONE

- **Жанр**: Фантастика, боевик
- **Режиссер**: Стивен Лигер, Джеймс Мазе
- **Сценарий**: Стивен Лигер, Джеймс Мазе
- **В ролях**: Гер Кэрей, Энди Мур, Курт Сэведж
- **Продолжительность:** 15 минут
- **Производство**: Ardmore Studios, Bray, Ireland
- **Рейтинг:** PG-13 (лица до 13 лет допускаются только в сопровождении взрослых)



МИР ФАНТАСТИКИ

ищете старые номера?

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

Большинство из них стало раритетом!

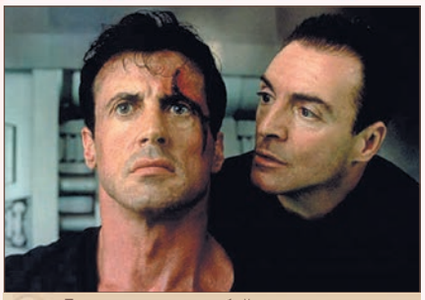
но есть верный способ:

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"



Говоришь, мы с тобой генетически идентичные близнецы?

причина — лицо данного персонажа якобы очень сильно обезображено (в комиксе на месте обнаженной головы Дредда стоял черный цензурный прямоугольник).

С субъективной точки зрения подобный прием оправдывается тем, что Дредд — это идеальная персонификация Закона. Его коронная фраза «Я — это Закон!» явно перефразирована из высказывания Людовика XIV «Государство — это я», а Закон в чистом виде не должен ассоциироваться с конкретным человеческим обликом (по той же самой причине внешность Фемиды неразличима под повязкой).

Дредд известен под кличками «Мертвец» и «Старое каменное лицо». После путешествия в будущее (история City of the Damned) он получил глазные имплантанты, позволяющие вести невероятно точную стрельбу.

Для верности надо бы еще прикладом стукнуть...

Между тем Дредд — не заурядный биоробот. Он испытывает обычные чувства и эмоции (чаще всего злость), славится черным юмором и стареет, как любой другой человек. В некоторых комиксах его возраст достигает 60 лет, однако внешне и внутренне Дредд остается молодым благодаря постоянным пересадкам клонированных органов и общим процедурам омоложения. Следует отметить, что комиксы серии 2000AD славятся редкостной непоследовательностью и логической неаккуратностью — например, при столь высоком уровне развития биотехнологий изуродованное лицо Дредда вполне можно было бы восстановить.

Судья Дредд практически непогрешим, однако его коллеги иногда «срываются» и превращаются в злодеев. Например, судья Кэл однажды сошел с ума, при помощи интриг занял место Главного Судьи и стал вести себя подобно императору Калигуле (например, назначил свою золотую рыбку помощником Главного Судьи). В таких случаях Дредд всегда восстанавливал справедливость, но постоянно отказывался от предлагаемых ему высоких должностей, считая, что его призвание — оперативная работа на улице.

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).

Встать лицом к стенке, суд идет!

В 1995 году Судья Дредд наконец-то перебрался из британских комиксов на большой экран. Режиссером стал Дэнни Кэннон (на тот момент ему было всего 27 лет), буквально выросший на еженедельных «графических новеллах» серии 2000AD.

На главную роль он взял Сильвестра Сталлоне — звезду, уже начавшую свое падение за горизонт, но все еще популярную благодаря фильмам «Скалолаз» (1993) и «Рэмбо 3» (1988). Кандидатура Слая была очень спорной — этот актер, хоть и работал в типичном амплуа персонажа-боевика, но при этом многократно номинировался на издевательскую премию «Золотая Малина» и умудрился собрать наибольшее за всю историю Голливуда количество наград (10 шт.) в номинации «Худший актер».

Несмотря на все опасения, Сталлоне справился с ролью Дредда вполне достойно (правда, злые языки утверждают, что ему помог шлем, закрывавший лицо). Режиссер не зря был фанатом Дредда. Большинство элементов комикса было перенесено в фильм без каких-либо изменений. В основу сюжета легла конфронтация главного героя с его криминальным братом-клоном Рико, который некогда был Судьей, но потом угодил в тюрьму, успешно выбрался из нее и по старой памяти подставил Дредда, сделав так, чтобы его изгнали из города.

Устала, машина? Сейчас я вставлю тебе куда-нибудь ключик и заведу.

Вместе с тем, эту экранизацию критикуют за отсутствие свойственного комиксу черного юмора и пренебрежение некоторыми важными сюжетными деталями. Вопреки традиции, Дредд показывается как в шлеме, так и без него, кроме того, он заводит роман с Судьей Херши (что в оригинале строго запрещено кодексом Судей). Впрочем, Кэннон утверждает, что на этих изменениях настоял сам Сталлоне. По этому поводу режиссер поклялся больше никогда не работать с капризными звездами.

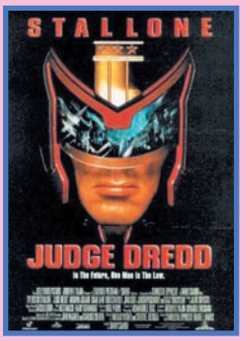
●●●

Несмотря на скромные кассовые сборы, «Судья Дредд» относится к тем фильмам, качество которых можно оценить в полной мере лишь некоторое время спустя. Это — замечательная приключенческая история, крепкий фантастический боевик и, пожалуй, один из последних случаев, когда присутствие Сталлоне в главной роли оправдывало его высокие гонорары.

Наше досье

СУДЬЯ ДРЕДД
JUDGE DREDD

- **Жанр**: Кинокомикс, боевик
- **Режиссер**: Дэнни Кэннон
- **Сценарий**: Майкл Де Люка, Уильям Уишер, Карлос Эскерра
- **В ролях**: Сильвестр Сталлоне, Арманд Ассанте, Роб Шнайдер, Юрген Прочноу, Макс фон Сюдов, Дайан Лэйн
- **Продолжительность:** 96 минут
- **Бюджет**: 85 миллионов долларов
- **Производство**: Cinergi Pictures Entertainment Inc.
- **Рейтинг:** R (лица до 17 лет допускаются только в сопровождении взрослых)



ЖАНР ГОНКИ

Акелла

Играй за Пола Старшего, Поли, Майки или Винни – главных героев популярного телешоу «Американский мотоцикл»!

ОСОБЕННОСТИ:

- Множество мотоциклов из одноименного телешоу
- Вас ждут гонки, выполнение трюков и погони
- Выполняйте задания, чтобы получить новые запчасти

creat studios

ACTIVISION®

Discovery CHANNEL

AMERICAN CHOPPER 2 FULL THROTTLE

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. © 2005 Discovery Communications, Inc. American Chopper, Discovery Channel and related logos are trademarks of Discovery Communications, Inc. and used under license. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

© 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.

СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД

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

Акелла

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 икинофильмов.

Видеодром

Здесь располагаются разнообразные материалы, так или иначе связанные содноименной рубрикой журнала. Вбольшинстве своем это, конечно, видеоролики.

Леди из воды

Вам нравятся сказки, порой неотличимые от реальности? Тогда вам наверняка придется по вкусу новая картина М.Найт Шьямалана— «Леди из воды». Кто бы мог подумать, что история русалки может так преобразиться вруках мастера! Как обычно бывает уШьямалана, развязка фильма удивит даже самых проницательных зрителей. Авот завязку он уже предоставил на наш суд: смотрите видеоанонс. Не стоит забывать опостере иподборке обоев— первый достоин того, чтобы его посмотреть, апоследние— чтобы их поставить на рабочий стол.

А помыться у вас можно? Никакого интима, у меня чисто меркантильный интерес. Воду горячую дома отключили.

Системные требования диска «МФ»

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

Все пожелания икритические замечания по поводу содержимого диска иего работоспособности направляйте, пожалуйста, наDISK@MIRF.RU.

Волкодав

За-ши-бись, опять «замочить» кого-то надо...

Экранизация романа Марии Семеновой практически завершена, остались лишь штрихи инебольшие доработки. Первый отечественный фэнтези-блокбастер обещает стать культовым фильмом. Если не верите, смотрите первый официальный ролик. Битва Волкодаву предстоит жаркая изрелищная.

А также

Фильм «**Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца**» приоткрывает свои тайны. Надиске— два видеоматериала осоздании пиратского блокбастера. Отечественный хоррор-проект «**Мертвые дочери**» порадовал новой дразнилкой, — обладатели DVD смогут насладиться десятиминутным отрывком из фильма. Два промо-ролика кэкранизации игры Dungeon Siege (фильм **Inthe Name of the King)**. Фильм «**Трансформеры**», который мы увидим только в2007 году, уже успел обзавестись парочкой постеров. Ааниме **Shimada Humikane & Projekt Kagonish** — одной-единственной картинкой для рабочего стола.

Компьютерные игры

Основное наполнение раздела составляют экранные снимки (скриншоты), демонстрационные видеоролики иобои на рабочий стол Windows. Благодаря скриншотам ивидеороликам вы можете решить, насколько та или иная игра достойна вашего ожидания ичто вней будет интересного. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз прочесть.

Продолжение известного боевика **Half-Life 2: Episode One** подарило нам несколько часов отменной игры. Надиске вы найдете кадры из игры инесколько обоев.

Lara Croft Tomb Raider: Legend показало нам новую мисс Крофт— то время, которое она скрывалась от общественности, явно пошло ей на пользу. В этом вам поможет убедиться телевизионный ролик, размещенный на диске. Отдельный бонус— виртуальная мисс Крофт, которая будет жить на вашем рабочем столе. И, конечно же, экранная заставка иобои.

И вновь в бой зовет труба.

Новая стратегия «**Кодекс войны**» вскоре появится на прилавках магазинов, апока предлагаем изучить экранные снимки.

SpellForce 2: Shadow Wars — новая страница истории мира Эо. Надиске— концепт-арт кигре, галерея кадров, мини-клип иколлекция обоев.

Стратегия **Sword of the Stars** представлена на диске подборкой концепт-арта иколлекцией обоев.

Классическая тема представлена стратегией **Dungeon Keeper** —каждый настоящий «Темный властелин» поставит на свой рабочий стол обои из нашей подборки.

Обладатели DVD-дисков найдут среди материалов раздела промо-ролики киграм: **Lara Croft Tomb Raider: Legend**, **Half-Life 2: Episode One**, **SpellForce 2: Shadow Wars** и **Sword of the Stars**.

Продолжаем выкладывать **материалы кфантастическим играм** , любезно предоставленные братским журналом «Лучшие компьютерные игры». Вавгусте

вас ждут статьи о следующих проявлениях фантастического игростроя:

- The Elder Scrolls IV: Oblivion;
- Galactic Civilization 2: Dread Lords;
- Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth;
- Lara Croft Tomb Raider: Legend;
- SpellForce 2: Shadow Wars;
- Scratches;
- Astral Masters;
- Warcraft III: The Frozen Throne.

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. Здесь же вы обнаружите последний номер журнала «**Легион**» и **творчество наших читателей**.

Новая рубрика **Музыка наших читателей** прижилась, и теперь уже можно с уверенностью утверждать, что она стала постоянной. В этом месяце вы услышите композиции трех музыкантов. Первый — уже известный вам **Гидра**, регулярно присылающий свой творения. Второй пожелал скрыться за ником **Ахура**. Ну а третий — **Дмитрий Соловей** с композицией, посвященной рассказу своего друга.

Главный редактор «Мира фантастики» Николай Пегасов дал интервью американской радиостанции **«Свобода».** С журналистами ему помогал общаться писатель **Сергей Чекмаев.** Поводом для интервью стали две премии, полученные «Миром фантастики» — ESFS Award («Лучший журнал Европы») и Беляевская премия (за лучшую серию научно-популярных публикаций в 2005 году). Запись интервью ищите на диске.

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

В этом месяце выходят две новых книги по ролевой игре D&D. Обе они претендуют на роль справочного пособия.

Сеттинг «Забытых королевств» пополнится книгой **Mysteries of the Moonsea**. Книга содержит подробную информацию об огромном регионе Лунного моря — одном из богатейших и опаснейших регионов Забытых королевств. На диске — отрывки из книги и географические карты местности.

Вторая книга — **Fiendish Codex I: Hordes of the Abyss** — настоящий «карманный» справочник по демонам. На диске — выдержки из книги, сетевые дополнения, не вошедшие в печатный вариант, галерея изображений, экранная заставка и тематические обои.

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 тысячи 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 игр 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.

А также

Традиционная MTG-подборка: информация по последнему сету «**Раскол**» (спойлеры, карты, ответы на вопросы), а также русские правила, документация, обои. ККИ «**Берсерк**» представлена спойлерами всех вышедших сетов, списками карт, оффлайн-энциклопедией и правилами. Не забыли мы и про клиент «Берсерк-онлайн». По ККИ-проекту «**Небожители**» вы найдете: флэш-ролик, спойлер карт, правила игры и коллекцию фирменных обоев. Правила, спойлеры и ответы на вопросы по **Infinite Crisis** — последнему сету ККИ **DC Comics**. Правила, спойлеры всех карт и турнирные правила пародийного ККИ-проекта «**Козябло**».

Рубрики журнала

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

«**Забытые королевства**» — один из самых популярных сеттингов D&D. На диске — статья о классических сеттингах, опубликованная журналом «Игромания» в июне 2003 года, и подборка географических карт Фаэруна.

Геральдика — не просто интересная наука, но целое искусство. Убедитесь в этом, просмотрев на диске галерею геральдических знаков.

Необычный и профессионально сделанный фильм **Prey Alone** смогут увидеть читатели, купившие журнал с DVD, а остальным придется довольствоваться видео-анонсом.

Супермену посвящено множество сериалов, фильмов и комиксов. **Открывающие заставки**, а также **музыкальные клипы** «по мотивам» — на диске этого номера. Этот супергерой «засветился» и в **рекламных роликах**, один из них размещен на нашем диске. И еще немного приятных мелочей — **галерея поздравительных открыток** с Суперменом и огромная (более 300) **подборка обоев**.

Лето почти на исходе, но сезон **полевых ролевых игр** продолжается. На диске — **правила и другая информация** по некоторым из них.

Мы продолжаем выкладывать DVD-архив номеров «МФ» посезонно. Настало время весенних номеров. Итак, **старые номера «Мира фантастики»**: мартовский за 2006 год на CD и весенняя подборка март 2004—2006 на DVD.

А также

На диске вы найдете дополнения к некоторым устройствам, рассмотренным в рубрике «Сумма технологии». Среди материалов — фотография фантастической гарнитуры **Motorola RAZRWire** и инструкция к устройству.

Телевизоры **SITRONICS LCD-2031** и **BBK LT2008S** тоже не остались без внимания. К обеим новинкам — фотографии, а ко второму еще и русская инструкция. Для любителей бороздить просторы телеэфира мы выложили изображение внешнего ТВ-приемника **AVerMedia AverTV Box7 Live**. Фотография и инструкция наушников **BBK EP-5105S** помогут вам разобраться в их устройстве.

Обладатели DVD-диска августовского номера «МФ» смогут прослушать радиопостановку «Сын Криптона», повествующую о приключениях Супермена.

Все для компьютера

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

Здесь находится необходимый минимум утилит для полноценной работы с нашим диском. Проигрыватели

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.

Человечество всегда нуждалось в защите. Правоохранительные органы, армия, правительство — лишь безликие образы в головах миллионов, а людям нужен **Супергерой** — личность, которой можно восхищаться, которому можно подражать. Он обязательно должен быть экипирован по последнему слову техники или хотя бы обладать некими уникальными способностями, а в режиме его дня на завтрак, обед и ужин должны стоять пункты «спасти мир, спасти мир еще раз, еще раз, еще раз...».

Одним из самых известных супергероев по праву считается **Супермен**. Засветившись во множестве кинолент и сериалов, он продолжил свое победное шествие по экранам в рекламных роликах и юмористических мини-зарисовках. На диске вы найдете множество дополнительных материалов по этому супергерою — открывающие заставки, галерею открыток, рекламный ролик (более подробно — в разделе «Рубрики журнала»).

Второй супергерой, о котором нам хотелось вспомнить, сейчас лидирует в Топ-10 Супергероев — вы уже наверняка догадались, что это **Человек-паук**. Он, как и Супермен, стал героем множества комиксов и сериалов, но сегодня мы поговорим о киноадаптациях этого персонажа. **Первый фильм**, появившийся на больших экранах в 2002 году, стал настоящим блокбастером. И пусть режиссерское видение отличалось от канонического, это не слишком повлияло на личность Питера Паркера. Перерождение укушенного радиационным пауком паренька в супергероя покорило умы многочисленных зрителей. Фильм получился на славу, убедиться в этом вам помогут **два анонс-ролика**, которые вы найдете на диске. Возможно, вы их видели, возможно, увидите в первый раз. Но следующий ролик наверняка будет для вас в новинку. Это еще один **презентационный мини-фильм**, который так и не был пропущен в кинотеатры по той причине, что в нем фигурируют башни-близнецы, разрушенные за полгода до премьеры кинофильма. И, конечно, на диске вы найдете **обои** по мотивам фильма.

Второй фильм получился более философским, нежели первый. Здесь — проблемы становления героя, его перерождение, осознание ответственности, которую накладывают на Человека-паука его способности. Можно ли отказаться от того, что стало частью тебя? — на этот вопрос пытались ответить создатели сиквела. Фильм получился более серьезным, и в то же время, по сравнению с первой частью, слегка ироничным. **Видео-анонс**, который вы найдете на диске, задаст правильное настроение для просмотра. Второй видеоматериал порадует всех настоящих поклонников Человека-паука — это **официальный клип** на одну из музыкальных тем фильма. Не забыли мы и про **обои**, подборка которых ожидает вас в соответствующем разделе диска.

И это все мое-мое!!!

Третий фильм обещает стать еще более зрелищным, культовым и интересным, нежели два предыдущих. Никаких роликов создатели пока не выпустили, так что придется довольствоваться **постерами** и **экранной заставкой**.

Если Супермен и Человек-паук — самые известные супергерои-одиночки, то **Люди Икс** — самая известная команда супергероев, киноверсия приключений которых появилась в 2000 году. Освежить в памяти сюжет фильма вам поможет **видеоролик**. Второй фильм — «**Люди Икс 2**» — задает еще больше вопросов о мутантах, а также приоткрывает некоторые тайны прошлого. Вот только ответы мы не получаем — по крайней мере, не все. Стоит заметить, что недосказанность пошла фильму на пользу, недвусмысленно намекая, что «продолжение следует». **Видео-анонс** фильма вместе с подборкой постеров вы найдете на диске. Третий фильм — «**Люди Икс 3: Последняя битва**» — заставил себя ждать не дольше, чем сиквел первого: ровно через три года мы получили продолжение истории. К сожалению, смена режиссера явно не пошла картине на пользу — она получилась зрелищной, красивой, бойкой, но какой-то скомканной и невнятной. Ролики к фильму мы уже выкладывали, думаем, вам намного интереснее будет посмотреть **девятиминутный фильм о съемках**.

И в завершение немного приятных мелочей — галерея **концепт-изображений** Людей Икс и коллекция **обоев** по мотивам игры **X-men Legends 2: Rise of Apocalypse.**

Даже непримиримые враги объединяются перед лицом общей опасности (Магнето и Росомаха).

Если друзья пали, их оружие можно собрать и применить.

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

Библиотека

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

Вмайской библиотеке вас ждет обновленный перечень **полевых ролевых игр сезона 2006,** первая часть монументального труда **Геннадия Прашкевича** «**История русской фантастики**»иотрывок из **нового романаВадима Панова** — «**Поводырей на распутье**».

Творчество наших читателей

Главными героями нынешнего литературного раздела стали космические корабли ипутешественники, инопланетяне, компьютеры, коты инечисть. Не обошлось без рыцарей идраконов, войн, восстаний иэкспериментов. Завсем этим внимательно наблюдает смерть, показывая самые разные свои обличья.

Мертвые не оставят вбеде своих живых, говорят легенды. Возможно— но что ожидает мертвого, пришедшего вмир живых? Обэтом— рассказ **Леонида Кирина «Земля отцов».** Авот впроизведении **Василия Спринского «Последняя игра»** на планете почти гарантированно не осталось живых. Неприрода не терпит пустоты— появляется некросфера.

Кстати, что делать мертвому, если жизни нет? Только ждать ее. Всякое случается— ивот вмертвом, давно покинутом Городе наконец появляется кто-то живой **(Василий Спринский, «Покинутый ичужак»)** . Пусть даже только белый кот, случайно сюда попавший. Кстати,окотах. Все знают: бутерброд вегда падает маслом вниз,акот— только на лапы. Внимание, уважаемые знатоки, вопрос: что будет, если намазать спину кота маслом? Обэтом рассказывает **«Последний эксперимент»** того же автора.

Ачто происходит срыцарем, когда он попадает внеправильные сказки? Это знает уже неоднократно публиковавшийся унас **Олег Пелипейченко («Кто кнам жениться придет»).** Он же поведает иоСнежной королеве **(«Правильное решение»).** Всем известна история Кая, который должен был складывать паззл «Вечность» изсовершенно ктому не приспособленных кусочков. Сэру Гавейну, пожалуй, было хуже— он явно не располагал необходимой информацией **(Олег Пелипейченко, «Квест»).** Вот представьте: выйдя из вихря, сэр Гавейн оказался на краю широкого по-

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «МИРА ФАНТАСТИКИ»:

- *Новинки D&D: Monster Manual IV, Secrets of Xen'drik, Fantastic Locations: Dragondown Grotto*
- *Полевые ролевые игры 2006*
- *Творчество наших читателей*

СМОТРИТЕ
С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ»
В СЕНТЯБРЕ

ВОСТОЧНЫЙ БОЕВИК

БИШУНМО — ЛЕТЯЩИЙ ВОИН

BICHUNMOO: FLYING WARRIORS

Тема диска

Человек-паук 1-3
- видеоролики
- музыкальный клип
- обои
- постеры
- экранные заставки

Люди Икс 1-3
- видеоролики
- экранные заставки
- постеры
- обои
- фильм о съемках
- галерея картинок

X-men Legends II: Rise of Apocalypse
- обои

Видеодром

Леди из воды
- постер
- видеоролик
- обои

Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца
- видеоролики о съемках

Мертвые дочери
- десятиминутный отрывок из фильма
- видео-анонс

Трансформеры
- постеры

Волкодав
- видеоролик

In the Name of the King
- видеоролики

Shimada Humikane & Projekt Kagonish
- видеоролики

Компьютерные игры

Dungeon Keeper
- обои

Half-Life 2: Episode One
- видео-презентация
- кадры из игры
- обои

Lara Croft Tomb Rider: Legend
- видеоролик
- телевизионный ролик
- экранная заставка
- «настольная» Лара Крофт
- обои

Кодекс Войны
- галерея кадров из игры

SpellForce 2: Shadow Wars
- видеоролик
- презентационный видеоролик
- минироликии
- кадры из игры
- обои

Sword of the Stars
- видеоролик
- галерея концепт-арта
- обои

Руководства и прохождения
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Galactic Civilization 2: Dread Lords
- Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- Lara Croft Tomb Rider: Legend
- SpellForce 2: Shadow Wars
- Scratches
- Astral Masters
- Warcraft III: Frozen Throne

Настольные игры

Dungeons & Dragons
- Fiendish Codex I: Hordes of the Abyss
- Mysteries of the Moonsea

Magic The Gathering
- правила на русском языке
- Comprehensive Rules
- Oracle Reference
- 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

Козябло
- спойлеры карт
- правила игры
- турнирные правила

DC Comics: Infinite Crisis
- спойлеры карт
- правила игры
- FAQ

Выставочный зал

Обои «Мира фантастики»

Журнал «Легион»

Работы наших читателей

Музыка наших читателей

Интервью с Николаем Пегасовым и Сергеем Чекмаевым на радио «Свобода»

Рубрики журнала

Забытые королевства
- «Классические сеттенги D&D»
- галерея карт

Полевые ролевые игры 2006
- правила
- анонсы
- примеры заявок

Геральдические знаки
- галерея

Prey Alone
- видеоролик

Супермен
- видеоролики
- радиопостановка «Сын Криптона»
- галерея открыток
- обои

Из жизни роботов
- пароробот SteamRobo

Лучшая техника
- наушники BBK EP-5105S
- внешний тв-приемник AVerMedia AverTV Box7 Live
- гарнитура Motorola RAZRWire
- телевизор SITRONICS LCD-2031
- телевизор BBK LT2008S

Архив «Мира фантастики» — весна

Все для компьютера

Adobe Acrobat Reader

Best Flash Player

DirectX

DivX

K-Lite Codec Pack

QuickTime

Windows Media Player

WinAMP

WinRar

Библиотека

Геннадий Прашкевич. «История русской фантастики», часть первая

Помощь по диску

Информация о диске

Рассказы наших читателей

Основы Magic The Gathering

ля, поросшего рядами шипастых кустов высотой в двадцать футов... Вам ничего это не напоминает?

На свою беду, жителям марсианской колонии **(Петр Мамченко, «Древней Трое не хватало лошадей»)** не хватило знаний — или памяти о земных преданиях. Обычное дело: космический корабль готовится к посадке на Марс. Вот только его капитан помнит и рассвет Римской империи, и холодную войну, а на борту полно нечисти.

Насколько нечисть может быть опасна, хорошо знает герой **Анны Клименко («Искупление»)** — ибо страшна жизнь охотника на нелюдь. Хотя кому как. Ну подумаешь, идут уже знакомые нам благодаря **Илье Полякову** (окончание повести **«Цок-Цок»**) — лошадь, волколак и всадник. А еще есть недобитые разбойники, баньши, Голос, имам, Вечерний Лес и много-много другого... Но что на самом деле страшно?

Тюрьма? Все, что остается повстанцам, когда восстание подавлено — только перестукиваться из камер (**Михаил Рашевский, «Тук-тук»**). Воспоминания? «Мама, а может, зря ты не пустила меня в джедаи?» (**Ксения Малинина, «Крис»**). Бессмысленность жизни — как в рассказе **Александра Корвуса «Идеальный мир»**?

А кому-то, как заезжему и неосторожному пану Ланселету, страшным и обыденное житье может показаться (**Озар Ворон Смельдинг, «Наш старый князь»**).

В произведении **Натальи и Светланы Головановых «Рыцарь и Др.»** встречаются дракон со «Справочником дракона» и рыцарь со «Справочником рыцаря». В руководствах эта ситуация не описана, но решать ее надо!

«Надо». Тоже, если вдуматься, довольно страшное слово. «Надо» — герою **Елены Карповой («Поролоновое небо»)** — познакомиться с симпатичной девушкой, уже почти влюбиться — лишь для того, чтобы обязательно расстаться. «Надо» — и Густав становится математиком, в не игроком в гольф (**Вит Авдеев, «Актуализация»**). Надо и другое. Разобраться с последствиями опытов одного доморощенного экспериментатора (**Михаил Рашевский, «Побочный эффект»**). Справляться с ситуацией в лифте (**Роман Шемякин «Предмет спора»**), где застрял с пестрой и не очень доброжелательной инопланетной компанией, где каждый со своим языком, обычаями и физиологией. И надо, а что делать, надо терпеть в составе экспедиции этого невыносимого профессора Небошлепа (**Александр Басов «Поиск»**).

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» по-прежнему заведует **Иван Шелуханов**. Произведения наших читателей тщательно подбирает **Татьяна Луговская**.*

КНИЖНЫЙ РЯД

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Литературные новости: *АВГУСТ* 18

Контакт: *ЭЛЕЙН КАННИНГЕМ* 20

Эту американскую писательницу можно по праву назвать первой леди «Забытых королевств». Ее романы, написанные в рамках этой вселенной, лишь немного уступают в популярности книгам Сальваторе и Гринвуда. Но творчество Каннингем не ограничивается «Королевствами»...

Книги номера: *РЕЦЕНЗИИ* 24

«Поводыри на распутье» Вадима Панова, «Мэйфейрские ведьмы» Энн Райс, «Корабль во фьорде» Елизаветы Дворецкой, «Переносная дверь» Тома Холта и другие новинки книжной фантастики. А также две настоящие жемчужины: «Дракула» Брэма Стокера и осыпанный премиями дебют Сюзанны Кларк — «Джонатан Стрендж и мистер Норрел».

Новинки издательств 40

Фантастика главных издательств России, выпущенная в этом месяце.

Мастер-класс: *ТАМ, ГДЕ НАС ЖДУТ* 42

Третья статья известного писателя Сергея Чекмаева рассказывает о журналах, где может опубликовать свои рассказы начинающий фантаст.

Классики: *РОБЕРТ ХАЙНЛАЙН* 46

Хайнлайн — один из столпов американской, да и мировой фантастической литературы. Из нашей «классической» статьи вы узнаете о жизни и главных темах творчества этого главного ерника и хулигана от фантастики 20 века.

Фантастические жанры:
ОРИЕНТАЛЬНАЯ ФАНТАСТИКА 50

Магия Востока привлекает многих самых что ни на есть западных фантастов. Ифриты и джинны, якудза и самураи, гаремы и евнухи... Все разнообразие фантастики в восточном стиле — в обзоре Бориса Невского.

ДРУГИЕ КНИГИ 53

Что почитать? 54

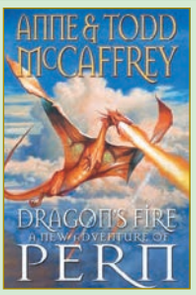
Рекомендации специалистов «Мира фантастики» и посетителей сайта MIRF.RU.

Борис Невский, Анатолий Гусев

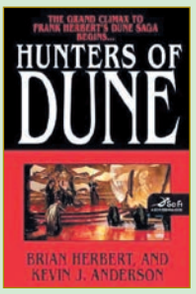
ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

Бесконечные приключения

Энн и **Тодд Маккефри** порадуют почитателей историй о планете Перн. Герои их романа «*Драконий огонь*» (Dragon's Fire) — шахтеры, добывающие горючий камень, без которого летающие ящеры не могут выдыхать огонь, уничтожающий смертельно опасные для планеты Нити. Шахтер-ворюга Теним пытается наложить лапу на запасы горючего камня, он даже готов уничтожить драгоценный минерал, не заботясь, что это может угрожать выживанию целого мира. Герои книги должны помешать коварным планам алчного негодяя. Романы о Перне регулярно появляются в «***Эксмо***».

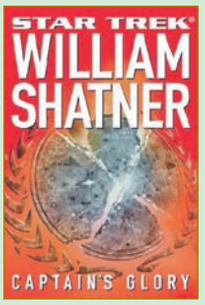


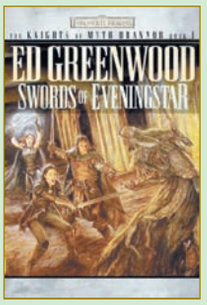
В августе увидит свет роман «*Охотники Дюны*» (Hunters of Dune), очередной том **Кевина Андерсона** и **Брайана Герберта** о приключениях в мире далекого будущего. «Охотники» и следующий за ним, пока не вышедший роман «Песчаные черви Дюны» (Sandworms of Dune) должны послужить мостиком, который соединит историю Батлерианского Джихада с классическими книгами Фрэнка Герберта и станет грандиозным завершением песчаного цикла. Новые романы основаны непосредственно на черновиках и заметках покойного автора оригинальной Дюны, в них содержатся ответы на многие загадки этого мира. Обещается, что в новых книгах появятся самые популярные герои цикла, в том числе даже Пол Атрейдес. Романы Андерсона и Герберта-младшего о мире Дюны выпускаются «***АСТ***».



Крейг Шоу Гарднер более всего известен по юмористическому фэнтези о незадачливых волшебниках Эбенезуме и Вунтворе. Однако Гарднер часто пишет новеллизации комиксов и фильмов, много работает в межавторских проектах. Его новый роман «**Тайна сайлонов**» (The Cylons' Secret) — часть межавторской новеллизации популярного телесериала **Battlestar Galactica**. Действие происходит через 20 лет после Сайлонской войны, которая породила опасную, но выгодную криминальную профессию — космический «мусорщик». Лихие ребята шастают по космосу в поисках обломков сайлонской технологии и выгодно перепродают добычу на черном рынке. Мусорщик Том Зарек натыкается на практически целую космическую станцию. Однако, кроме кучи ценнейшего оборудования, на станции оказываются и ее зловредные хозяева — уцелевшие сайлоны... И только экипаж космического крейсера «Галактика» может решить проблему агрессивных роботов!

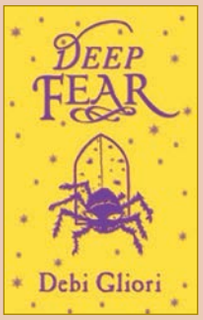
Пополнились и другие межавторские серии. Роман «*Капитанская слава*» (Captain's Glory) **Уильяма Шатнера** входит в сериал «*Звездный путь*», а «*Мечи Вечерней звезды*» (Swords of Eveningstar) **Эда Гринвуда** открывают цикл «*Рыцари Миф-Драннора*» из фэнтезийного сериала о Затерянных королевствах.



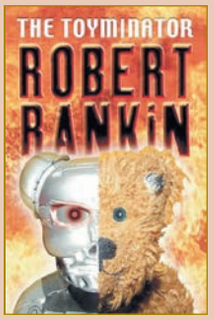


Детские шуточки

Повесть детского фэнтези «*Глубокий страх*» (Deep Fear) **Дэби Глиори** завершает сериал о странной семейке из Шотландии Стрега-Борджиа. Грядет эпическая битва между монстрами родового замка Стрега-Шлосс и вездесущей мафией! Семейство потомственных повелителей Тьмы спасет только выдумка и любовь. Цикл о чисто убийственной магии издается «***Эксмо***».



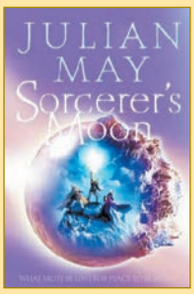
Англичанин **Роберт Рэнкин** — одна из ярчайших звезд современной юмористической фантастики. Его новая книга «**Тойминатор**» (The Toyminator) — непрямое продолжение самого известного романа автора «Полые шоколадные кролики Апокалипсиса». Это довольно язвительные и забавные пародии на жанры, книги, писателей и жизнь в целом. В Игрушечном Городе неспокойно, ибо зловещие знамения предвещают Конец Света. Пришло время великих героев! Только два закадычных кореша, частный сыщик Эдди и его помощник Джек, могут спасти Игрушечный Город, да и всю Вселенную в придачу. Если, конечно, их удастся выманить из бара... Книги Рэнкина выпускаются «***АСТ***».



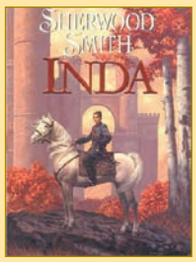
Полку фантастических детективов прибыло! Частный сыщик Чен из Сингапура будущего готов оказать любую помощь в расследовании паранормальных преступлений. В этом ему помогает полицейский демон Жу. Новый роман **Лиз Уильямс** «*Демон и город*» (The Demon And the City) — уже второй том мистико-фэнтезийного цикла о подвигах сыщика Чена. Некоторые книги Лиз Уильямс готовятся к выходу в «***Азбуке***».

Старые знакомые

Элизабет Хэйдон, известная по сериалу о Рапсодии, открывает новый цикл — «*Потерянные журналы Вэна Полифема*». Первый роман называется «*Плавающий остров*» (The Floating Island). Вэн Полифем, отпрыск славной семьи судостроителей, отправляется в путь на новом корабле. Его ждут немыслимые приключения и суровые испытания, о которых мир узнает лишь много веков спустя, когда археологи находят затерянные судовые журналы с записями Полифема. Романы Хэйдон издаются «***Эксмо***».



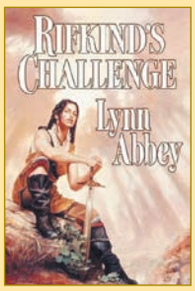
«*Луна волшебниц*» — третий том фэнтезийного цикла **Джулиан Мэй** «*Арктическая Луна*». Правитель Хай-Бленхольма Конриг Железная Корона — жестокий узурпатор и хитрый негодяй. Он подлостью и обманом стал королем, однако ныне стране угрожает армия монстров, с которыми невозможно договорится. Поэтому узурпатору приходится прибегнуть к помощи людей, которых он ненавидит, — своей бывшей жены и ее сына, принца Ориона, законного наследника трона.



«*Неприятности в Оз*» (Trouble Under Oz) **Шервуда Смита** — вторая часть цикла юмористических книг, действие которых происходит в волшебной стране Оз, созданной фантазией Фрэнка Л. Баума. Отвязные сестрички Дори и Эм из современного Канзаса вновь переносятся в Изумрудный Город, которому угрожает опасность. В августе появится еще одна книга Шервуда Смита — военно-авантюрное фэнтези «*Инда*» (Inda). Так в детстве звали главного героя Индевана — младшего сына могущественного вельможи. Индеван должен был стать хранителем домашней цитадели, пока старшие представители рода блистают на полях сражений. Однако герой вынужден отправится в Королевскую военную академию, где оказывается вовлечен в интриги и заговоры.

«*Джур*» (Dzur) — уже десятый роман **Стивена Браста** о приключениях бывшего наемного убийцы Влада Талтоша. Книга продолжает события романа «Иссола». Все то же самое: империя Драгейра, толпы врагов, крутой парень Влад, и простая истина — убей или убьют тебя. В России цикл выходил в «***АСТ***».

Линн Эбби вернулась к своей прежней героине Рифкинд, приключениям которой была посвящена ее дебютная дилогия, вышедшая 25 лет назад. В новом романе «*Вызов Рифкинд*» (Rifkind's Challenge) героиня вновь отправляется в опасное путешествие через варварские страны, где приходится пролагать себе дорогу мечом и магией.



Фантастика или мэйнстрим?

Представители фэндома часто выражают сожаление, что «литературный истеблишмент», как правило, игнорирует жанровую прозу. Однако в последнее время организаторы престижных литературных премий обратили на фантастику самое пристальное внимание.

В финал Национальной литературной премии «**Большая книга**» вышло четыре романа, авторы которых используют фантастический элемент в качестве сюжетообразующего: «2017» Ольги Славниковой, «Аниматор» Андрея Волоса, «Шайтан-звезда» Далии Трускиновской и «Золото бунта, или Вниз по реке теснин» Алексея Иванова. Всего в шорт-лист включено пятнадцать книг, так что шансы упомянутых писателей достаточно высоки.

Два фантастических романа попали и в шорт-лист премии «**Национальный бестселлер**», уже не первый год вручаемой в Санкт-Петербурге. Это «Американская дырка» Павла Крусанова и «2008» Сергея Доренко.

Кроме того, дополнительная награда за лучшее произведение в жанре научной фантастики или фэнтези присуждалась в этом году в рамках Национальной детской премии «**Заветная мечта**». Приз достался Юлии Большаковой из Канады за роман «Эсмеральда на Пангалее» (по рукописи). Все вышеперечисленные премии обладают солидным денежным выражением.

Орхан Памук в России

Крупнейший писатель современной Турции, которого небезосновательно сравнивают с Умберто Эко и Милорадом Павичем, в начале июня впервые посетил Россию. Свои литературные труды **Орхан Памук** начал публиковать еще в 1974 году, а с середины восьмидесятых занимается исключительно литературной деятельностью. После выхода первых же романов мастерское сочетание османских и европейских традиций принесло ему популярность на родине и за рубежом. Писатель отмечен многочисленными национальными и международными премиями, а в прошлом году был удостоен Премии Мира и стал одним из основных претендентов на Нобелевскую премию по литературе. Произведения Памука переведены на 40 языков. В России изданы его романы «Черная книга», «Меня зовут Красный», «Белая крепость», на страницах которых отчетливо звучат мистические мотивы. «Живой классик турецкой литературы», как именует его пресса, посетил Москву и Петербург, встретился с читателями, ответил на вопросы журналистов и принял участие в презентации своего нового романа «Снег», недавно изданного в нашей стране.

С писательницей разговаривает Дмитрий Злотницкий

ПЕРВАЯ ЛЕДИ КОРОЛЕВСТВ

БЕСЕДА С ЭЛЕЙН КАННИНГЕМ

Мы говорим «дроу», подразумеваем — Сальваторе, вспоминаем Роберта — не можем пройти мимо темных эльфов. Долгое время считалось, что никто не способен написать о злобных эльфах Фэйруна на том же уровне, что «отец Дзирта». Но нашлась писательница, которая своим творчеством опровергла это мнение. Сегодня с ней — с Элейн Каннингем — и беседует «Мир фантастики».

«Так же, как к историческим романам»

В России ваши книги начали активно издавать совсем недавно. Не могли бы вы немного рассказать о своем творчестве непосвященным читателям?

В основном я пишу романы, действие которых разворачивается в различных межавторских вселенных, таких, как «Забытые королевства» или «Звездные войны». В то же время пробую свои силы и в иных литературных направлениях — от мейнстрима до исторической прозы, — а мои рассказы вообще крайне разнообразны как по сюжетам, так и по тематике. Раньше я преподавала историю и музыку, и до сих пор эти две дисциплины занимают важное место в моей жизни. И хотя меня обучали, так сказать, классической музыке, я все больше интересуюсь фолком и недавно начала играть на кельтской арфе.

Вы мечтали стать художницей. Рисуете ли вы сейчас? Нравится ли вам, как иллюстрируют ваши книги?

Я была одним из тех детей, которые постоянно рисуют, когда у них выдается свободная минутка. В юности любовь к рисованию стала вытесняться увлечением музыкой, которая, в конце концов, победила окончательно. Сейчас уже не рисую. Порой ко мне снисходит вдохновение и появляется желание создать что-то осязаемое. Я страстно люблю выращивать растения, и к тому же несколько раз создавала скульптуры драконов для благотворительных аукционов. Чем довела своего младшего сына до вопля: «Хватит! Следующий дракон останется у нас!».

Что до обложек моих книг, то я, как и большинство писателей, не имею возможности влиять на их качество. Некоторые из них восхитительны, другие адекватны, а третьи — просто ужасны. Поскольку изменить это мне не под силу, я стараюсь, чтобы то, что читатель обнаружит под обложкой, оказалось максимально качественным и интересным. Лично я бы из всех современных художников могла бы отметить Кейта Паркинсона, Тодда Локвуда и Майкла Уэлана.

Мир «Забытых королевств» неразрывно связан с ролевой игрой Dungeons & Dragons. То, что у вас не было игрового опыта, усложняло вашу задачу?

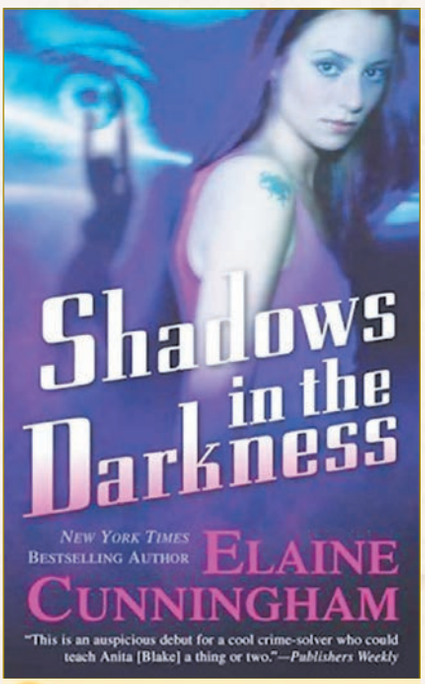
Я подходила к написанию книг по «Королевствам» так же, как к историческим романам, только вместо архивов или биографий работать приходилось с игровыми руководствами и ранее написанными произведениями. Таким образом мне удалось избежать больших проблем, связанных с тем, что я не играла в **Dungeons & Dragons**. Сейчас я очень неплохо ориентируюсь в разнообразных ролевых руководствах и слежу за всем, что происходит в игровой индустрии. Стараюсь посетить хотя бы один ролевой конвент в год. С тех пор, как я начала писать, мне приходилось играть и в ролевые, и в карточные, и в другие настольные игры, а несколько лет назад мы с сыновьями организовали игровые клубы в двух близлежащих школах. Мы научили множество детей играть в **Magic The Gathering**, **D&D** и другие игры.

А не хотите посетить какой-нибудь конвент в России?

Я люблю путешествовать и не отказалась бы побывать в России, но вряд ли это случится в ближайшее время. Надеюсь, когда-нибудь получится... Вместе с сыном я начала писать роман о Киеве десятого века — смесь альтернативной истории и фэнтези. В этом мире языческие боги существуют и активно действуют, а духовная жизнь неотделима от повседневной. Пока этот роман пришлось отложить из-за других проектов, но мы обязательно завершим его. Чтобы писать о других странах, мне приходится опираться на книги. Но у каждого места на земле есть свой дух, который нельзя узнать, не побывав там. Несколько лет назад я путешествовала по югу Англии, в местах, связанных с именем короля Артура, и все истории о нем будто оживали в моем сознании. Я могла бесконечно сидеть с записанной книжкой, покрывая страницу за страницей новыми идеями, которые постоянно приходили мне в голову. Такие моменты очень важны для вдохновения. Я бы с радостью посетила несколько русских городов, получила бы огромное удовольствие от музеев, но самым важным было бы просто побродить по дикой местности и послушать те истории, которые может рассказать сама земля.

Какие писатели и книги повлияли на ваше творчество?

Поскольку я читаю очень разные книги, то и влияние оказывали произведения самых разных жанров. В первую очередь, на-



Роман из персонального цикла Каннингем.

верное, стоит отметить фольклорные и мифологические книги. Первые романы, которые позволили мне ощутить всю силу, таящуюся в жанре фэнтези, принадлежали перу Мэрион Зиммер Брэдли. Но часто на меня оказывают влияние и совершенно не связанные с этим жанром авторы. Остроумнейший Оскар Уайльд и один из его героев стали отправной точкой для создания Данилы Танна.

Сейчас круг моего чтения изменился мало. Работая над очередным историческим романом, я читаю кучу литературы, посвященной Шотландии шестнадцатого века. Для удовольствия я недавно прочла «Абарат» Клайва Баркера и перечитываю «Кентерберийские рассказы». Самое интересное из недавно прочитанного — роман Джо Уолтон «Клыки и когти», все персонажи которого — драконы. Книга полна необычных культурных особенностей, политики и интриги.

Какую из написанных вами книг вы назвали бы самой интересной?

О! Вот как раз эту самую книгу я еще не написала!

Что ж... Это многообещающее утверждение позволяет нам ожидать, что в будущем качество книг Каннингем будет только возрастать. Хотя уже ее первый роман — недавно вышедшая на русском «Эльфийская тень» — отличается яркими героями и захватывающим сюжетом, и позволяет говорить о великолепном потенциале писательницы, который она неустанно развивает на протяжении всей своей карьеры.

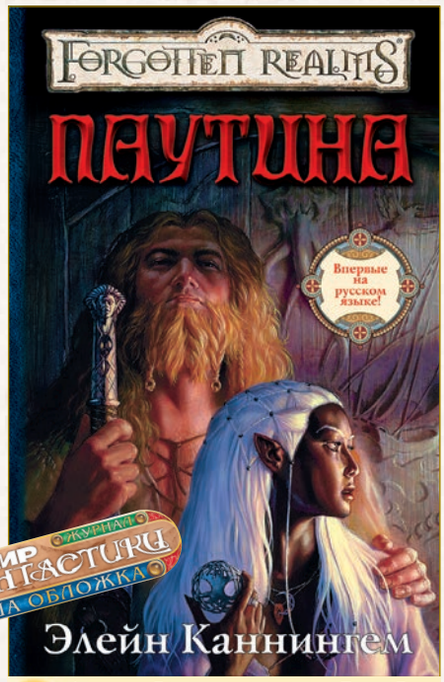
«В отличие от Дзирта»

Один из ваших героев — Фиодор — происходит из своего рода «альтернативной России». Вы интересуетесь славянской культурой?

Мой отец родом из Польши, что определило мое уважение и определенный интерес к славянской культуре. Еще в юности я начала читать русских писателей, к сожалению, исключительно в переводе. Родина Фиодора Рашемен действительно имеет много общего с дохристианской Русью. Я очень тщательно работала с русским фольклором, что должно быть заметно в романе «Крылья ворона», где появляются разные магические существа и духи, на создание которых меня вдохновили сказки. Когда много лет назад я писала «Дочь дроу», то использовала свое знание фольклора, в первую очередь, для того, чтобы сделать Фиодора оригинальным героем. Он рассказчик историй, чувствующий глубокую связь с родной землей и в сложные минуты обращающийся за советом к преданиям. Эти легенды сыграли большую роль в становлении характера Фиодора, его мироощущения и личности.

Почему вы решили ввести в историю такого героя?

Согласно истории «Забытых королевств», в Рашемене существует традиция:



Журнал «Мир фантастики» — Наша обложка

Фиодор и Лириэль в исполнении Тодда Локвуда.

каждый молодой человек должен попутешествовать, чтобы узнать окружающий его мир. А Лириэль стремилась познакомиться с жизнью на поверхности земли. Пути двух странников сошлись, и стало очевидно, что, несмотря на множество внешних различий, между ними существовало определенное родство душ. Они объединяются, чтобы вместе отправиться навстречу неизвестности. Если бы Фиодор был более традиционным героем, он, скорее всего, стал бы не спутником, а наставником Лириэль, что полностью изменило бы их взаимоотношения.

Как вы считаете, есть ли в нашей жизни место героям, способным в одиночку изменить мир?

Может ли один человек изменить мир? Несомненно. В нашей истории немало примеров того, как жизнь одного человека меняла весь мир, в лучшую или худшую сторону.

А над каким из героев вам интереснее всего работать?

Сложно сказать, ведь я очень люблю многих своих героев. Пожалуй, любимый — лунный эльф Элайт Краулнобар, аристократ, ставший преступником.

После книг Сальваторе о Дзирте все прочие эльфы «Забытых королевств» уступают по популярности своим злым сородичам — дроу. Как вы пришли к мысли написать цикл о «не злой» темной эльфийке?

Идея исходила от работников ***Wizards of the Coast***. Мне предложили написать книгу о юной высокородной дроу, которая покидает родные подземелья, чтобы пострансвовать по поверхности. Вы правильно охарактеризовали ее как «не злую». Она остается представителем общества дроу, не имея, в отличие от Дзирта, высоких моральных принципов. Именно поэтому о ней так интересно писать — ге-

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ!
www.igromania.ru
ИГРОМАНИЯ
АВГУСТ 2006 №8 (107)

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
WARHAMMER: Mark of Chaos
Стратегический хит сокрушительной силы

ИЗ ПЕРВЫХ РУК
ВТОРАЯ МИРОВАЯ
Масштабный варгейм от 1С выруливает на финишную прямую
ОДИССЕЯ КАПИТАНА БЛАДА
«Корсары» сходят на берег

РЕЦЕНЗИИ
OUTRUN 2006: Coast 2 Coast
Самая веселая гонка по ту сторону от Burnout и TrackMania Sunrise
DEVIL MAY CRY 3: Dante's Awakening
Одна из главных игр для PS2 наконец-то добралась до PC
RISE & FALL: Civilizations at War
Стратегия-полуфабрикат: одно лишь хорошо забытое старое

ИГРОСТРОЙ
Форум разработчиков: зачем нужны программисты

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
Тестирование кулеров, разгон Pentium D 805

SPECIAL
История E3
Под капотом Pixar

...а также многое другое!

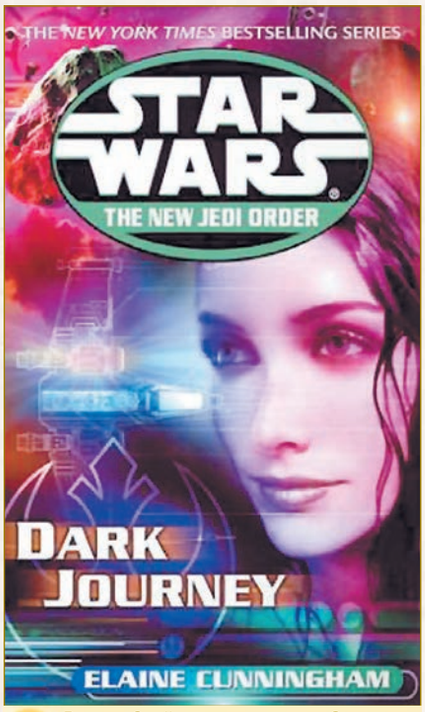
Досье: Элейн Каннингем

Элейн Каннингем живет в американском штате Мэриленд с мужем и двумя сыновьями. В последние годы Элейн полностью посвятила себя писательскому творчеству. На ее счету более полутора десятка романов, события большей части которых разворачиваются в мире «Забытых королевств». Центральными персонажами ее книг обычно становятся эльфы, в том числе и всеми любимые дроу. Основную известность в нашей стране писательница получила благодаря циклу о приключениях темной эльфийки Лириэль и ее спутника Фиодора, которые начались в романе «Дочь дроу». Сейчас в издательстве «Азбука» активно выходит другая серия Каннингем — «Песни и мечи», входящая в межавторский цикл «Арфисты». Своей частной жизни Элейн касаться не очень любит: даже на ее персональном сайте нельзя найти фотографии писательницы. «Какая разница, кто написал книгу, — замечает она, — мужчина или женщина, юноша или старик, человек или дельфин?». Зато Каннингем ведет очень интересный сетевой дневник, расположенный по адресу ***ecwritingjournal.blogspot.com***.

роиня сталкивается с идеями и персонажами, совершенно не похожими на всё, с чем ей приходилось иметь дело прежде.

Не раз приходилось слышать, что Лириэль слишком могущественна для своего юного возраста. Что определило ее магическую мощь? Только врожденный талант?

Лириэль может выглядеть юной, но не стоит забывать, что для эльфов время течет иначе. В начале истории ей уже около тридцати лет, двадцать пять из которых она посвятила изучению магии с лучшими чародеями дроу. С ней занимались персонально, она всегда имела почти неограниченный доступ к любым магическим книгам и артефактам. Выросший в тех же условиях человеческий маг достиг бы сравнимых высот, но не казался бы слишком сильным.



Вклад Элейн в развитие «Звездных войн» — приключения Джейны Соло.

В большинстве ваших романов центральное действующее лицо — именно сильная женщина, рядом с которой есть не менее сильный мужчина. Сложно ли переключаться между персонажами разных полов?

Это в первую очередь зависит от конкретных героев и мира. Ведь в фэнтезийных мирах роль полов и отношения между ними не всегда в точности повторяют реальность. В «Звездных войнах» никого не удивит женщина на месте блестящего пила или лидера повстанцев. В «Забытых королевствах» главный козырь эльфов в бою — ловкость и скорость, а не грубая сила. Эльфийка может быть столь же смертоносной в поединке, как любой мужчина. Я не утверждаю, что мужчины и женщины полностью равны между собой. Я говорю о том, что все зависит от конкретных героев.

Интересные герои и взаимоотношения между ними — пожалуй, один из главных козырей Элейн Каннингем, который позволил ей стать одной из самых известных писательниц, работающих в межавторских проектах.

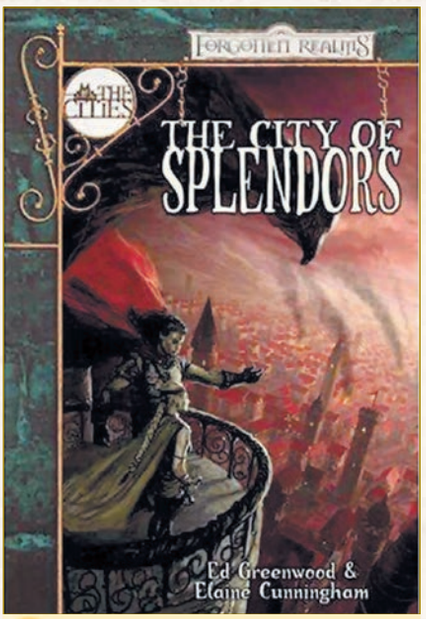
«Нечто среднее»

Не так давно вы писали в соавторстве с Эдом Гринвудом, до этого работали как над «Звездными войнами», так и над сольными проектами. Какой вид творчества вы предпочитаете?

Работать во вселенной «Звездных войн» в большой команде писателей было крайне познавательно и приятно. Но в данный момент я сосредоточена на собственных книгах. Буду ли я вновь работать в команде?.. Вероятно, да. Эд — потрясающая личность, и работать с ним было одно удовольствие! Мы обменивались идеями, вместе формировали и изменяли героев... Но когда пишешь один, разумеется, куда свободнее чувствуешь себя в отношении сюжета и персонажей. В общем, я выбираю нечто среднее: время от времени работать с другими авторами, но большую часть времени посвящать собственным историям.

Вы пишете много рассказов. Что привлекает вас в малой форме?

Рассказы очень сильно отличаются от больших романов, но я люблю писать и те, и другие. Мне нравится и читать рассказы, они захватывают благодаря тому, что в них идеи и сюжет выражены полно, но в очень сжатой форме. Рассказы чем-то схожи с поэзией — в определенной мере они учат автора дисциплине и собранности.



В соавторстве с Гринвудом.

Как вы оцениваете серию «Новый орден джедаев», в которой приняли участие?

Эта серия была очень амбициозным проектом, включившим в себя почти два десятка романов. Уже только это сделало ее событием. Многие романы цикла стали шедеврами сами по себе. Мне очень понравились книги Грега Киза, который смог сделать Анакина Соло по-настоящему живым персонажем. А финал логически вытекал из всего цикла и оказался очень хорош. Серия стала очень мрачной, но многим современным читателям это по нраву. И эта же тенденция заметна сейчас во всей фантастической литературе. Но поскольку фэнтези всегда имело дело с противостоянием зла и добра, то определенный темный пласт жанра всегда существовал (даже детские сказки могут быть страшными и мрачными), но сейчас он начал выходить на первые позиции.

Над чем вы трудитесь сейчас?

Я пишу исторический роман, о котором упоминала выше, несколько рассказов, и скоро возьмусь за ряд фэнтезийных проектов, о которых пока не имею права рассказывать. Последняя моя опубликованная книга — **City Of Splendors**, написанная в соавторстве с Эдом Гринвудом. Скоро должен увидеть свет роман **Shadows of the Starlight** из моего персонального цикла — это мистика с элементами темного фэнтези.

Надеемся, что ваши новые книги будут столь же интересны, как предыдущие, и вскоре появятся их переводы на русский язык. Спасибо за беседу!

Благодарю всех читателей, кто потратил свое время на ознакомление с этим интервью, и приглашаю их на мою персональную страничку в сети, которая находится по адресу ***elainecunningham.com***.

Издательство «Крылов» представляет

Елизавета Дворецкая

Когда две державы стоят на пороге войны, любое неосторожное слово может послужить искрой, из которой разгорится пожар. А если это слово произносит прирожденная колдунья, сама не знающая своих сил и возможностей, то последствия и вовсе непредсказуемы.

Дочь знатного человека Хёрдис поссорилась с молодым ярлом Хродмаром, родичем могущественного конунга, и навлекла на него и на его дружину опасную болезнь. И вот, чтобы отомстить ведьме, собираются войска и выходят в море корабли. Этой войне бушевать много лет, она затронет множество народов. В вихрь сражений вовлечены и боги — сам Один вручает конунгу чудесное Копье Властелина…

БУДЬ МУЖЧИНОЙ
ЧИТАЙ НОРМАЛЬНЫЕ КНИГИ

www.vkrylov.ru

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

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

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ~~СЕРЫЙ~~ РЕАЛЬНЫЙ МИР

ВАДИМ ПАНОВ
ПОВОДЫРИ НА РАСПУТЬЕ

ЖАНР *Киберпанк, мистика*

Роман ● Издательство: *«Эксмо»* **● Серия:** *«Анклавы»* **● 480 стр. ● 50000 экз. ● Продолжение книги «Московский клуб»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Вадим Панов «Наложницы ненависти»
- по техногенной обстановке мира — Джефф Нун «Вирт»

Из всех работ Вадима Панова самая известная — цикл «Тайный Город». Вереница повествований об обратной стороне Москвы, щедро сдобренная грамотным экшеном, приправленная юмором и пересыпанная мифологией, стала визитной карточкой этого автора. В каком-то смысле, Вадиму Панову удалось действительно выстроить целый мир «Тайного Города» — убедительный и почти реальный. Однако это совсем не значит, что на Тайном Городе творчество Вадима Панова заканчивается.

Цикл «Анклавы» отличается от «Тайного Города» не только и не столько временным промежутком. Автор описывает, в сущности, один и тот же мир, но мир Анклавов гораздо жестче. Мир Анклавов — серый. Здесь нет ярких красок магии, нет волшебного танца древних поединков и заклинаний, нет бесшабашной радости от уличных гонок на новомодных автомобилях. Анклавы многозначительно сереют металлическими сплавами оружия, пластиком и кремнием компьютерных систем и пылью, взметнувшейся из-под колес собранного вручную мотоцикла. И отказываться от этого мира только потому, что это не «про Сантьягу», по меньшей мере неоправданно.

В новой книге Вадим Панов продолжает историю, начатую «Московским клубом». В центре событий оказываются главы Анклавов: московского — доктор Максимилиан Кауфман по прозвищу Мертвый, и цюрихского — Ник Моратти, глава всей Службы безопасности Анклавов. При этом ни один из противников к «хорошим парням» не относится: к примеру, сказать, Максимилиан Кауфман — несколько жестокий человек, приблизительно то же самое, что назвать Сантьягу слегка темным магом. На фоне профессионального обмена Москвы и Цюриха провокациями и покушениями разворачивается другая ветка сюжета — история прошедшего все Храмы Избранного, встревоженного тем, что бессмертный мудрец из Поднебесной видел тень Убийцы Богов...

Анклав «Москва» живет сотнями жизней, дав пристанище и для последнего Гончего Пса, и для вагонов байкеров, которые по-прежнему слушают тяжелую музыку и гоняют по транспортным кольцам на своих железных конях. Новый роман Панова похож на этот Анклав — многоуровневый, многоплановый, многоэтажный, соединивший великое множество совершенно разных персонажей и сюжетных линий. Пробираясь по паутине сюжета, читатель обнаруживает один конец ниточки, второй, третий, четвертый... и вдруг оказывается, что четвертая ниточка — это та же первая, вторая с ней намертво связана, а третья — была ли она вообще или только примерещилась?.. В исходных данных, которые предлагает нам книга, одни вопросы и только намеки на ответы. В этой книге есть место и Чудовищу без традиционной Красавицы, и Избранному без намека на Матрицу, а уличные стычки и гонки на мотоциклах сосуществуют с магией Читающих Время и легендами об ушедших богах. Автор не изменяет себе, завязывая новые сюжетные узелки, подвигая в сторону устоявшиеся стереотипы и напоминая: ни в одном законе не прописано, что Чудовище — обязательно плохое, а Избранный — хороший. На чьем поле и при чьей поддержке будет проходить многоходовая игра Кауфмана и Моратти, какие цели преследует Тот, Кто Выбрал Путь, что искали на Луне жители Поднебесной, как в этом замешана похищенная наследница могущественной корпорации, — в конечном итоге сюжетный клубок будет размотан. Методично, аккуратно, до конца.

Итог: подарок для тех, кто зачитывался «Наложницами ненависти». Затягивающее чтение для любителей хорошо продуманных интриг и грамотных «квестов». Если Тайный Город показался вам простым или несерьезным, добро пожаловать в серый мир Анклавов. Неизвестно, где вам понравится больше.

ЦИТАТЫ

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

- — Слоновски!
  — Я.
  — Ведьмы на метлах по Москве не летают?
  — Осведомители не докладывали, — осторожно ответил Грег.
  — А если полетят? — прищурился Кауфман.
  — Поймаем. Свяжем. Доложим вам.
  — Уф! — Мертвый с облегчением вздохнул. Получилось несколько театрально. — Задачу свою понимаешь правильно.
- «Мертвый стал опасен для СБА... и я хочу, чтобы он стал мертвым» (Ник Моратти).

Это интересно

В своем сетевом дневнике Вадим Панов сообщал, что рабочее название вторых «Анклавов» — «Принцип безысходности».

ПРИСУТСТВУЮТ

- гарантированные проблемы
- политика и интриги
- перенаселенные мегаполисы

ОТСУТСТВУЮТ

- гарантированные решения
- воительницы в бикини
- ядерная зима

СЮЖЕТ	9
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ: 9

Ксения Голубкова

ПОСЛАНИЕ ИНОГО МИРА

СЮЗАННА КЛАРК. ДЖОНАТАН СТРЕНДЖ И МИСТЕР НОРРЕЛЛ
SUSANNA CLARKE. JONATHAN STRANGE & MR NORRELL

ЖАНР *Фэнтези-реализм, литературная игра*

Роман ● **Перевод:** *М. Клеветенко, А. Коноплев* ● **Издательство:** *«АСТ», 2006* ● **889 стр.** ● **10000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- по значению — Джон Р. Р. Толкин «Властелин Колец»
- отчасти — Михаил Булгаков «Мастер и Маргарита»

Говорят, что фэнтези себя исчерпало и не может породить ничего неожиданного. Где новый Толкин — великий демиург, способный вдохнуть жизнь в сказочно-фантастический мир?

И ведь нельзя сказать, что фэнтезийный горизонт совсем пуст — но чего-то явно не хватает. Джордж Мартин и Робин Хобб пытаются привнести в фэнтези максимум реализма, не покушаясь при этом на устои. Стивен Кинг и Нил Гейман впускают в обыденный мир кошмарные видения. Чайна Мьевилль и «новые странные» смешивают реальность и фантазию в причудливый коктейль чудесных иллюзий, сполна оценить который, правда, способны лишь матерые эстеты. А легионы ремесленников тем временем попросту зарабатывают деньги, штампуя в меру сил и способностей тучу поделок для «толпы».

И тут, как бы ниоткуда, появляется дебютный роман болезненной английской редакторши, который серьезно отличается от любого другого предшествующего фэнтези. Прежде всего — уровнем реалистичности происходящего. Можно даже сказать, что Кларк, сама того не ведая, открыла новое направление — «фэнтези-реализм».

Сюжет, на первый взгляд, не поражает откровенной новизной. Почти наш мир, где магия некогда играла огромную роль, но эпоха ее расцвета давно миновала. Практикующих волшебников совсем не осталось, зато теоретиков-болтунов — целая толпа. Но вот в Англии начала 19 века появляются двое истинных магов — сухой, тщеславный эгоцентрик мистер Норрелл и гениальный, порывистый, немного легкомысленный Джонатан Стрендж. Поначалу они идут рука об руку, помогая британскому правительству в борьбе против Наполеона. Однако затем их дороги расходятся, и начинается острое соперничество, усугубляемое кознями третьей силы — коварных фэйри.

Роман Кларк — литературная игра. Перед нами книга, как бы «написанная» автором 19 века в традиционной манере английских классиков того времени — Чарльза Диккенса, Уильяма Теккерея, Джейн Остин. Но уровень стилизации и реализма настолько высок, что роман вообще утрачивает черты фэнтези. Как будто в руки Кларк попала настоящая рукопись из параллельного мира, где подлинный английский автор на основе реальных событий создал их беллетризированную версию.

Представьте толстовскую эпопею «Война и мир», где Наташа Ростова перед первым балом покупает в модной лавке магический амулет «на счастье», а князь Андрей накануне Бородина идет к полковому чародею за заклинанием против французских пуль (а вот на ядра денег не хватило). Причем для героев, автора романа и его читателей-современников в проявлениях магии нет ничего необычного. Волшебство — обыденная деталь окружающего их привычного мира. Чему тут удивляться? Вон телеграф — это настоящее Чудо! А магия существовала всегда...

Именно так написан роман Кларк, и в этом книга очень близка «Властелину Колец». Ведь немало толкинистов чуть ли не всерьез убеждены, что их кумир ничего не придумал, получив послание из иного мира подлинного Средиземья.

«Джонатана Стренджа и мистера Норрелла» очень трудно классифицировать. Ни одно из существующих фэнтезийных направлений не способно принять этот замечательный роман в свои гостеприимные объятья. В похожих пограничных случаях возникает соблазн записать книгу в новомодный «магический реализм». Однако волшебство у Кларк вполне укладывается в довольно четко выписанную систему, вовсе не походя на необъяснимое Чудо, наличие которого является характерной чертой магреализма. Похоже, прав был известный литературовед Александр Генис, чьи слова вынесены на обложку русского издания романа: самая близкая аналогия — булгаковские «Мастер и Маргарита».

Книга Кларк практически не имеет слабых мест. Более того, по мере чтения невольно поддаешься ее очарованию настолько, что закрадывается мысль: а может, автор сама владеет Магией? Похоже, Кларк полностью перевоплотилась в этакого параллельного Теккерея, уверовав в созданную ей вторичную реальность. А истинная вера — великая сила, способная вдохнуть жизнь в иллюзорные миры.

Итог: этапная книга. Обязательна к прочтению для всех, кто профессионально занимается фантастикой, — писателей, критиков, журналистов. Ведь не каждый год появляются автор и роман, равновеликие Толкину и «Властелину Колец». Надо быть в курсе современных тенденций жанра, чтобы не остаться в безнадежном тылу. Однако любителям простенького фэнтези с большим количеством экшена книга Кларк может показаться скучноватой. Хотя, леди и джентльмены, не все же вам «конину» читать, пора учиться шевелить мозгами...

ЦИТАТА

— Может ли волшебник убить человека с помощью магии? — спросил лорд Веллингтон у Стренджа.

Стрендж нахмурился.

— Полагаю, волшебник может, — допустил он, — но джентльмен не станет.

Это интересно

- Роман Сюзанны Кларк — лауреат премий *Hugo*, *World Fantasy Award*, *Locus* (за дебют), *Mythopoeic Award*; номинант *Locus* (фэнтези), *British Fantasy Award*, *British SF Award*, *International Horror Guild Award* и *Quill Award*, претендент на британского «*Букера*» (впервые в истории фэнтези!).
- Студия ***New Line Cinema*** купила право на экранизацию книги. Сценарий пишет Кристофер Хэмптон, лауреат «Оскара» за фильм «Опасные связи». Сама Сюзанна Кларк помогает при киноадаптации романа и является сопродюсером будущей картины.
- Кроме романа, у Кларк вышло 7 повестей и рассказов, большая часть которых связано с миром ее единственной книги. Ныне она сочиняет его продолжение, но с другими героями. Учитывая, что «Джонатана Стренджа...» Кларк писала 10 лет, рассчитывать на скорое возвращение в иную Англию 19 века не приходится.

Присутствуют

- параистория
- коварные фэйри
- истинная любовь
- ирония

Отсутствуют

- простые решения
- обычный хэппи-энд
- кровавые битвы
- эпическая напыщенность

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

ОЦЕНКА МФ: 10

Борис Невский

ВЕК ВЕДЬМОВСТВА

ЭНН РАЙС. МЭЙФЕЙРСКИЕ ВЕДЬМЫ
ANNE RICE. THE WITCHING HOUR

ЖАНР *Мистика, готическая проза*

Роман ● **Перевод:** *И. Иванов, Е. Коротнян, И. Шефановская* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* ● **Серия:** *«Книга-загадка, книга-бестселлер»* ● **1232 стр.** ● **6000 экз.** ● **«Мэйфейрские ведьмы», часть 1**

Роман ● **Перевод:** *Т. Кадачигова, Е. Большелапова* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* ● **Серия:** *«Книга-загадка, книга-бестселлер»* ● **800 стр.** ● **8000 экз.** ● **«Мэйфейрские ведьмы», часть 2**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- по форме повествования — поздний Брэм Стокер
- по общей стилистике — романы Клайва Баркера
- по характеру описаний — Томас Харрис «Ганнибал»

Продолжите ассоциативный ряд: Новый Орлеан, старый странный особняк, Энн Райс... «Вампирские хроники» наверняка будут первым, что придет вам в голову. Однако писательница, подарившая миру «Интервью с вампиром», не ограничила свое творчество историями из посмертной жизни Лестата и его окружения. Среди других наиболее ярких работ Энн Райс — цикл о Мэйфейрских ведьмах.

Сердце Нового Орлеана. Аристократический район, тихие улицы... Энн Райс остается верна своему стилю. Мир «Мэйфейрских ведьм» — это тот же мир «Вампирских хроник», только показанный под иным углом. Мэйфейры не бессмертны, не всемогущи. Их покровитель (или проклятие?) — призрак Лэшер, который, присутствуя в жизни каждого истинного Мэйфейра и оберегая своих любимцев, преследует собственные, нечеловеческие цели. Вокруг этого беспокойного духа и вращается основной сюжет цикла. Почему тайный орден ученых-историков так скрупулезно собирает все — до малейших — факты о семействе Мэйфейр? Как могут быть связаны друг с другом католический святой, языческий демон и «малый народец» шотландских гор? И кто же он, неизменный спутник Мэйфейрских ведьм, Лэшер?..

Не надейтесь на простые и понятные объяснения из разряда «он поступил так, потому что...». Энн Райс пишет свои полотна загадками, намеками, предположениями

и недоговорками. Однако, при всей своей туманности, ее романы не лишены четкого исторического содержания. Писательница свободно ориентируется в мире, который описывает: как и в «Вампирских хрониках», в цикле о семействе Мэйфейр одинаково детально изображены и период расцвета Священной Инквизиции, и бурное время конца девятнадцатого века, и Новый Орлеан конца века двадцатого. Кроме чисто исторического аспекта, Райс неравнодушна и к искусству. Готические соборы и витражи в воспоминаниях Лэшера, музыкальные диковины времен молодости почившего и ставшего призраком Джулиена — все это узнаваемо, все это привносит в повествование дух времени, о котором говорят герои.

Писательнице нельзя отказать в том, что она создала целый мир и сумела наполнить его действительно интересными персонажами — взять хотя бы резко взрослеющую после смерти матери и исчезновения сестры ведьму Мону, или бывшего агента Таламаски Эрона. Книги

Это интересно

В своих воспоминаниях Мона Мэйфейр ходит по «местам боевой славы» Ганнибала Лектера, а ее мечты неуловимо напоминают о воспетых Томасом Харрисом «дворцах памяти». Занятное соответствие, не правда ли?

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.

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

ЦИТАТЫ

- «Да, уход ведьмы из этого мира неизменно сопровождала буря. Я тоже принадлежал к племени ведьм. Теперь настал мой черед уходить, и буря разразилась в честь моей смерти» (Джулиен).
- — На всех картинках здесь мамы с детьми! — заявила Мона, пройдя по залам палаццо Веккьо. Ей так нравилось скользить по каменным плитам пола. И она никогда не видела столько картин сразу. Да еще и таких похожих.
  — Это Мадонна с младенцем! — строго поправила ее Гиффорд.
- «В конце концов, я сделал для себя один весьма важный вывод: какой бы грех вы ни совершили, держитесь как можно невозмутимее, и окружающим останется только примириться со случившимся» (Джулиен).

Райс не имеют однозначных и четких концовок. Продолжение — роман «Талтос» — еще раз убеждает в том, что история семейства Мэйфейр еще не закончена.

Итог: современная «готическая» литература кишит множеством новых и зачастую действительно талантливых авторов. Но всегда остаются основатели жанра, наиболее яркие представители, от творчества которых отталкиваются остальные. Вначале это был Стокер. Теперь законы жанра дополняет, корректирует и ломает Энн Райс своими мощными, многоплановыми циклами о ведьмах и вампирах. Кто будет после нее, думать рано, но пока что эта писательница заслуженно царит на Олимпе «готической» литературы.

ПРИСУТСТВУЮТ

- Таламаска
- кровосмесительные связи
- колдовство и проклятия
- секс и насилие

ОТСУТСТВУЮТ

- вампир Лестат
- морально-этические барьеры
- высокие технологии
- фэнтезийный «дивный народ»

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

ОЦЕНКА МФ **9**

Ксения Голубкова

ВЕДЬМИНЫ КОЗНИ

ЕЛИЗАВЕТА ДВОРЕЦКАЯ *СТОЯЧИЕ КАМНИ*

ЖАНР *Скандинавское фэнтези, эпопея*

Роман ● Обложка: *П. Борозенец* **● Издательство:** *«Крылов», 2006* **● Серия:** *«Мужской клуб»* **● 704 стр. ● 5000 экз. ● «Корабль во фьорде», часть 1**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Елизавета Дворецкая «Ветер с Варяжского моря»
- Мария Семенова «Викинги», «Лебединая дорога»
- отчасти — Сигрид Унсет «Кристин, дочь Лавранса»

Эпопея Елизаветы Дворецкой «Корабль во фьорде» — первой книгой которой и являются «Стоячие камни» — для истинных ценителей скандинавского фэнтези в представлении не нуждается. Это, пожалуй, один из самых ярких образцов поджанра. Оригинальный мир выписан с тщательным соблюдением исторических реалий, психология героев соответствует месту и времени, наконец, вмешательство сверхъестественных сил смотрится вполне органично, не вызывая ощущения «рояля в кустах». И вместе с тем, если вы не очень-то ориентируетесь в мирах, выросших из Старшей и Младшей Эдды, при чтении этой книги вам не придется путаться в незнакомых понятиях: по большей части они вполне ясны из текста, хотя в конце книги и приведен словарик имен и терминов.

Итак, с чего же началась история, которая затянется на добрых полсотни лет и так или иначе втянет в свою орбиту не только фьяллей и квиттов, но и остальные племена Морского Пути?

Две дочери у Фрейвида Огниво, хёвдинга Квиттингского Запада. Ингвильда — единственный признанный законным ребенок, гордость рода, самая завидная невеста среди квиттов. И Хёрдис, дочь рабыни, никем не любимая и никого не любящая, Хёрдис-Колдунья, умеющая лишь одно — страстно желать. Одну сестру ведет по жизни любовь, другую — зависть и ненависть; одна нуждается в опоре, другая всему миру готова сказать «нет»; но обе они, как однажды выясняется, унаследовали волшебную силу, свойственную женщинам рода Фрейвида.

ЦИТАТА

Подобравшись к лежанке, Хёрдис быстро ощупала платье Ингвильды и украшения. Кончики ее пальцев коснулись прохладной серебряной цепочки, круглой застежки, нескольких амулетов. Но того, что Хёрдис искала, здесь не было.

Тогда Хёрдис прищурилась, склонилась над лежащей Ингвильдой. Одна рука сестры была засунута под подушку. Огниво было там, в кулаке — Хёрдис так же твердо была уверена в этом, как если бы видела его при свете дня. Огниво было там, и оно властным голосом древнего волшебства звало Хёрдис, притягивало, обещало многократно увеличить ее силы, открыть ей новые знания. Но как его достать?

Хёрдис осторожно запустила руку под изголовье сестры. Пальцы ее коснулись чего-то твердого — в кулаке спящей Ингвильды был зажат теплый кусочек железа. Оно здесь! Дрожа от нетерпения, Хёрдис вцепилась в него кончиками пальцев и осторожно потянула. И тут же всем существом ощутила, как Ингвильда вздрогнула, как глухой камень ее сна пошел быстрыми трещинками.

Игры и фестивали

- На международном фестивале фантастики «Звездный Мост 2004» «Корабль во фьорде» (тогда — еще трилогия) был отмечен премией «Трубач небес».
- В 2005 году на материале сериала под Ярославлем проводилась ролевая игра «Мир Квиттинга». Подробности — на сайте ***orodruin.narod.ru/inform/kvit2005.html***. Планируется игра и в этом году, в третьи выходные августа. Изучить правила и заявиться на игру можно здесь: ***bodhi.fastbb.ru/index.pl?0-15***.

Ни Хёрдис, ни Ингвильда пока не знают до конца, что это за сила; каждой придется научиться владеть ею, подчинить себе древний родовой дар. Но, как любое другое оружие, колдовство ничего не значит само по себе: всё зависит от рук, что его держат. Ясновидящая лишь предупредит о приближении вражеских кораблей; ведьма уничтожит их. Хёрдис насылает порчу и смерть — Ингвильда лечит; и кого, кроме них самих, нужно благодарить, что один и тот же человек становится женихом одной и непримиримым врагом другой?

Но, так уж водится, у любви не бывает простых дорог. Если случается девушке полюбить — то на горизонте обязательно замаячит другой жених, более выгодный честолюбивому отцу. А Фрейвид честолюбив! И настолько же жаден, как Хёрдис, которая сама себя временами сравнивает с драконом. Отец и дочь похожи куда больше, чем оба готовы признать; и не случайно складывается так, что козни одной удаются лишь благодаря попустительству другого. И в том, что фьялли из друзей стали врагами квиттов, виновны оба.

Отталкиваясь прежде всего от скандинавского эпоса, Дворецкая следует традициям жанра не только в антураже, но и в мироощущении героев. Ничего нет сильнее судьбы: если Ингвильда предназначена в жены Хродмару, то ни людские интриги, ни внезапно вспыхнувшая родовая вражда этому не помешают. Но так ли это? Судьба ли ведет людей по жизни — или они сами творят свою судьбу? Останься Ингвильда послушной воле отца, люби Хродмар не так сильно, не поддайся Фрейвид и Вильмунд дракону честолюбия — конец у их истории мог бы сложиться иначе. Да и Хёрдис, принесшая столько зла, Хёрдис, из-за козней которой начинается долгая волна между квиттами и фьяллями, могла бы быть другой, воспитай ее Фрейвид как законную дочь. Слишком поздно понимает хёвдинг, какую опору мог бы найти в дочери-ведьме. И как же права Хёрдис, подумав однажды, что по дороге судьбы каждого ведут не боги, а его собственные душевные силы...

Первые книги эпопеи уже выходили в издательстве «Терра». Но решение «Крылова» не ограничиваться последними, ранее не издававшимися томами, а печатать «Корабль во фьорде» с самого начала, можно только приветствовать. И дело даже не в едином оформлении — а в том, что изданные всего два-три года назад первые романы сегодня не так-то легко найти: хорошие книги на прилавках не залеживаются.

Итог: любовь и ненависть, случайные встречи и сплетения политических интриг, неясные предсказания и вполне понятные побуждения — те звенья, из которых куется неразрывная цепь сюжета. Эта книга — настоящий подарок ценителям хорошего фэнтези. Особенно тем из них, кто предпочитает долгие истории и не любит слова «конец». Ведь «Стоячие камни» — это только начало.

Присутствуют

- могущественные артефакты
- пророчества и предсказания
- вмешательство богов
- любовь и ненависть
- борьба за власть

Отсутствуют

- необходимость спасать мир
- Черный Властелин
- изобретенные автором боги
- палубы, скользкие от крови
- тупой стёб

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

Алла Гореликова

ECCE НОВО!*

СЕРГЕЙ ЖАРКОВСКИЙ
Я, ХОБО: ВРЕМЕНА СМЕРТИ

ЖАНР *Интеллектуальная космоопера*

Роман ● Издательство: *«ПринТерра-Дизайн», 2006* **● Серия:** *«Фантастический проект»* **● 520 стр. ● 3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Роберт Хайнлайн «Луна жестко стелет» (в переводе А. Щербакова)
- Энтони Берджесс «Заводной апельсин»
- Владислав Задорожный «Защита от дурака»

Всякий писатель, что бы он сам ни утверждал, нуждается в понимании. Некоторые разжевывают каждую мысль до состояния жидкой кашицы, делая ее доступной даже идиоту. Другие, напротив, сознательно усложняют текст, дабы разобраться в происходящем можно было, лишь досконально уяснив, **как** это написано, — а главное, **почему** написано именно так.

«Я, Хобо» Сергея Жарковского, безусловно, относится ко второй категории. Впрочем, автор знакомит нас с миром, в котором разворачивается действие, мягко и аккуратно, без особой спешки. Главный герой приходит в себя распятым на деревянном кресте, в звездолете, только что вышедшем из надримана неподалеку от Проксимы Центавра. Он не помнит собственного имени, но зато прекрасно знает, как вести себя в невесомости. Он мертв — но в то же время дышит, мыслит, слышит стук своего сердца. В палатке «nike», надутой в нарушение всех правил безопасности посреди отсека, его ждет мощный компьютер с историей жизни (и смерти) космического пирата Марка Байно по прозвищу Хобо Аб. Историей, рассказанной им самим...

Интрига первого тома трилогии «Я, Хобо» держится на двухступенчатой иерархии тайн. Кто такие «бройлеры»? Каким образом создается новая промежуточная станция на межзвездной Трассе? Почему большинству космачей ни в коем случае нельзя высаживаться на поверхность чужих планет?.. Все это загадки только для нас, читателей, а для героя-повествователя обыденщина и банальность, не заслуживающая отдельного разговора. Автор ответит — позже, мельком, походя. Но есть еще и вопросы принципиальные, которые и для бывалого космического волка Марка Байно — тайна за семью печатями. Что за призраки бродят по солнечной системе, в которую привел свой корабль капитан Пол Мьюком? Куда исчез экипаж предыдущего звездолета, отправленного осваивать этот мир? И главное, какого черта Земной Империи вообще понадобилось тянуть космическую Трассу почти на двести парсеков — тянуть грязно, суетливо, не считаясь с потерями? Сразу замечу, что многие из этих вопросов так и останутся без ответа. Видимо, придется ждать выхода второго тома, «Я, Хобо: Солнечный удар». С названием третьей части автор, если верить информации на задней стороне обложки, пока не определился.

Создание оригинального мира, построенного не на жанровых клише, неизбежно требует нестандартных изобразительных средств. В этом романе, например, Сергей Жарковский небезуспешно пытается воссоздать язык будущего, язык космачей, переполненный жаргонизмами и техническими терминами. Его герои обитают в мире, где зачастую все решают какие-то доли секунды, так что рассусоливать им просто некогда. С другой стороны, классическая музыка и классическая литература — едва ли не единственная ниточка, связывающая космачей с культурой метрополии, так что не стоит удивляться цитатам из книг восемнадцатого, девятнадцатого, двадцатого века, щедро разбросанным по тексту. Сочинения Альфреда Бестера и Станислава Лема, Роберта Льюиса Стивенсона и Александра Грина — для космачей это не просто развлечение, но почти сакральные произведения, по которым строится вся жизнь.

Автор намеренно избегает лишних слов, которые писатели обычно используют «для связки»: он скорее выкинет необходимое на первый взгляд местоимение или введет очередной неологизм. Стиль выдержан от и до, за что Сергею Жарковскому большое человеческое спасибо. Обычно, когда речь заходит о нашей «звездолетной» фантастике, этот термин — стиль — и вспоминать как-то неловко. На мой взгляд, если эту книгу и называть «космической оперой» — то лишь в той же степени, что «Гиперион» Дэна Симмонса или «Пламя над бездной» Вернора Винджа. В то же время роман чудовищно затянут — в основном из-за подробного описания технических процедур, в которых принимают участие герои. Понятно, что для повествователя, прожженного космача Марко Байно, чья жизнь зависит от исправной работы всех устройств и приборов, это чрезвычайно важно. Но стоило ли топить читателя в потоке информации, где так непросто сходу отделить главное от второстепенного?

Итог: при всех своих достоинствах, роман Сергея Жарковского, на мой взгляд, слишком сложен и тяжеловесен, чтобы стать всенародным бестселлером. Подозреваю, многие его попросту не осилят. С другой стороны, он ведь не доллар, чтобы всем нравиться.

Присутствуют
- космические пираты
- призраки
- Земная Империя

Отсутствуют
- простота изложения
- логическое объяснение происходящего

СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 8

Василий Владимирский

Дебют

Велико искушение назвать этот роман «долгожданным дебютом» Сергея Жарковского, человека, имеющего давние и сложные отношения с отечественным фэндомом. Однако это не соответствовало бы истине: «Я, Хобо» — не первая книга писателя. Еще в 1998—1999 годах в издательстве «***Армада***», в серии «Фантастический боевик» увидели свет два романа, «Врата испуганного бога» и «2-Герой-2», автором которых числился некий С. Антонов. Под этим псевдонимом и скрывался тогда Сергей Жарковский. Новая редакция одного из этих романов, «2-Герой-2», в настоящее время готовится к переизданию в волгоградском издательстве «***ПринТерра***».

Персональный сайт Сергея Жарковского расположен по адресу ***allend.net***.

ЦИТАТА

Все изменилось. Вива, Император. Земля обратила на себя мое внимание. Как правило, это безопасно для Земли — внимание какого-то космача за сто девяносто один парсек от Солнца. Но я оказался космачом не мелким. Я вообще оказался не космачом. Точнее, космач Байо совершил подвиг по приказу Земли, погиб и, перестав быть космачом, стал — хобо. Хобо: любые планеты, любые сроки, любые миры; я — планетянин, солнечный вампир, видящий в тени, видящий в свете, владеющий Ночью, владеющий Утром. Звучит мистически, но тем не менее. Мистики много есть в мире. Мы-то думали — мистика чепуха. Нет, не чепуха.

* *От библейского Ecce homo! — «Се человек!».*

ГОРОД, КОТОРОГО НЕТ

ДЖЕФФ ВАНДЕРМЕЕР. ГОРОД СВЯТЫХ И БЕЗУМЦЕВ
JEFF VANDERMEER. CITY OF SAINTS AND MADMEN

ЖАНР *Магический реализм, литературная игра*

Сборник ● **Перевод:** *А. Комаринец* ● **Издательства:** *«АСТ», «Транзит-книга», 2006* ● **Серии:** *«Альтернатива. Фантастика», Alt SF* ● **552 стр.** ● **4000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

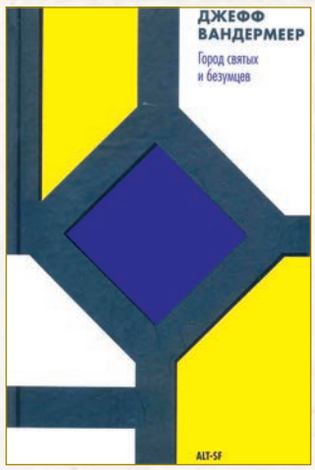
● отдаленно ифрагментами— Мервин Пик, цикл «Горменгаст», рассказы Александра Грина иХорхе Луиса Борхеса, романы Чайны Мьевилля

Желаете ли вы странного? Если нет, не читайте эту книгу. Ноесли вы готовы сполна разделить придуманный автором мир— тогда вперед!

Перед нами— сборник, объединенный местом действия, городом Амбра. Несколько повестей: трагическая история «Дарден влюбленный», беллетризированная биография «Трансформация Мартина Лейка», ужастик «Клетка», вещь всебе «Странный случай Х» (его не объяснишь, надо читать!). Атакже история Амбры собильными примечаниями. Научный трактат «Королевский кальмар» сдополнительными материалами, рисунками ирасшифровкой кальмарового языка. Частично аннотированная библиография ктрактату окальмаре на полсотни страниц. Амбрский иллюстрированный глоссарий («Мочеиспускания, Орден— Орден, вызывающий наибольшее раздражение»). Иеще всяко-разно. Уффф… Вроде ничего не забыл.

Атеперь всерьез. Вандермеер придумал город, странный, новто же время знакомый— где объединились реальные илитературные события или герои. Его опус— рай для «книжных червей», которые встают с Борхесом, а засыпают сЭко. Всборнике огромное количество отсылок красным литературным произведениям: отЛавкрафта иЖелязны до Набокова иКонрада. Ився эта мешанина сдобрена изрядной долей иронии.

Главный недостаток книги— визлишнем интеллекте автора. Вот уж поистине «горе от ума»! Джеффа Вандермеера буквально распирает от желания показать всем свою широкую образованность, обильную начитанность имастеровитость вконструировании фантастического мира. Книга страдает переизбытком умных «вкусностей», всяких милых пустячков икрасивостей, вот только за душу они не трогают, хотя, временами живые чувства все-таки робко пробиваются наружу.



Итог: начитанные интеллектуалы придут ввосторг. Поклонники традиционной фантастики почти наверняка будут плеваться. Поэтому я не ставлю книге никаких оценок. Она почти шедевр, новочень узкой нише интересов.

Борис Невский

Об авторе

Американец Джефф Вандермеер— весьма колоритная фигура. Критики причисляют его клитературной группе *New Weird* («новые странные»), основателем которой считается Чайна Мьевилль. НоВандермеер ни к каким группам принадлежать не желает— он гуляет сам по себе. Ине слишком верьте биографии автора, опубликованной вконце книги, — это тоже часть игры. Насамом деле он родился в1968, женат, работает программистом, лауреат ифиналист многих премий. Иникуда не исчезал.

НЕСТРАШНЫЙ «КОРОЛЬ УЖАСОВ»

ВАДИМ ЭРЛИХМАН
КОРОЛЬ ТЕМНОЙ СТОРОНЫ: СТИВЕН КИНГ В АМЕРИКЕ И РОССИИ

ЖАНР *Биографическое илитературоведческое исследование*

Издательство: *«Амфора», 2006* ● **Серия:** *«Новая Эврика»* ● **384 стр.** ● **3000 экз.**

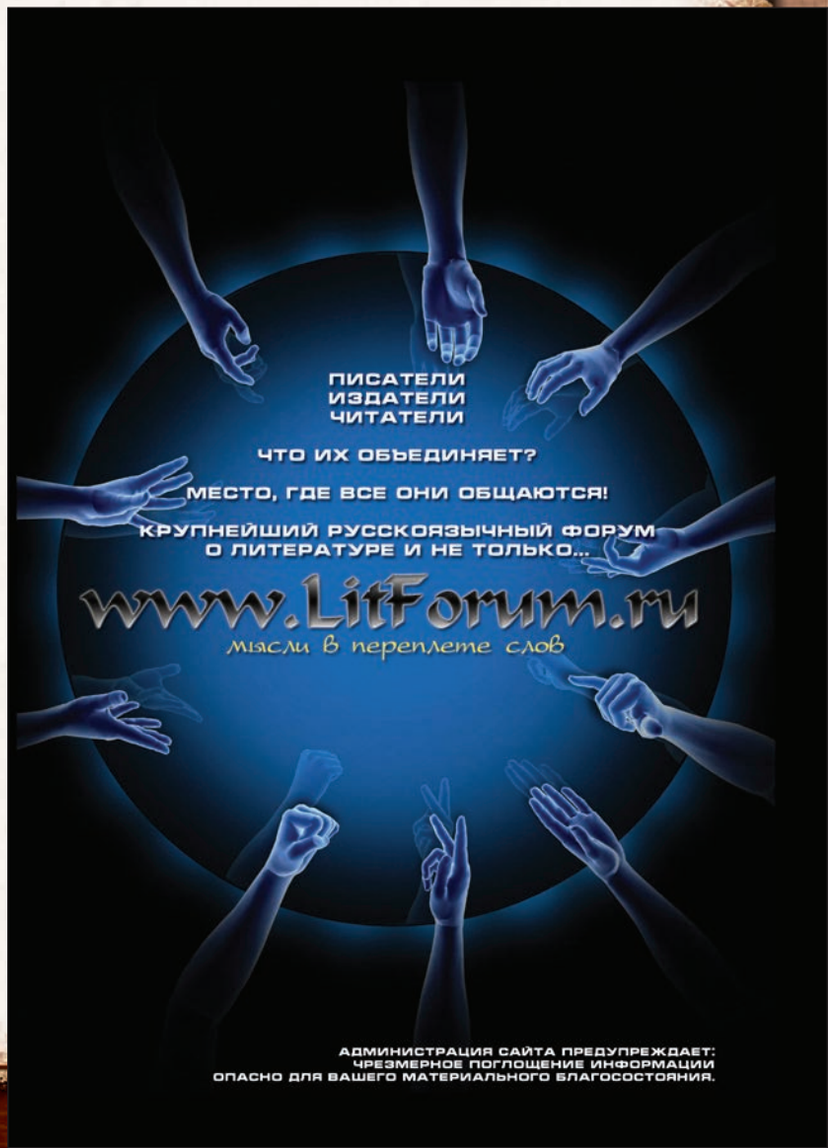
Книги, посвященные творчеству писателей-фантастов, — редкие гости внаших палестинах. Ауж книги увлекательные— тем более. Вспоминаются работы А.Зеркалова оБулгакове, монография М.Назаренко оМ. и С. Дяченко, пока неоконченный многотомный труд С.Бондаренко «Неизвестные Стругацкие». Добавим кэтому несколько книг ожизни итворчестве Дж. Р.Р.Толкина— вот, пожалуй, ивесь урожай последних лет.

На общем фоне— сдовольно высоко поднятой планкой— книга В.Эрлихмана оСтивене нашем Кинге смотрится вполне достойно. Автор сам когда-то переводил романы своего «персонажа», но, что важнее, приработе над книгой пользовался не только информацией, доступной на русском. Здесь есть «всего помножку»: история жизни писателя, описание его литературных работ, экранизаций его книг иперево дов их на русский, основные даты «жизни итворчества», ипрочая, ипрочая, ипрочая.

Итог: работа не бесспорная ине лишенная огрехов, ноинтересная, причем не только заядлым фанатам творчества Кинга. Эрлихман сумел сделать главное: показать живого человека сего страстями, мечтами, удачами ипадениями, — аэто под силу далеко не каждому.

Владимир Пузий

ОЦЕНКА **8**



ЧУДЕСА НА ПРОДАЖУ

ТОМ ХОЛТ. ПЕРЕНОСНАЯ ДВЕРЬ
TOM HOLT. THE PORTABLE DOOR

ЖАНР *Юмористическое фэнтези*

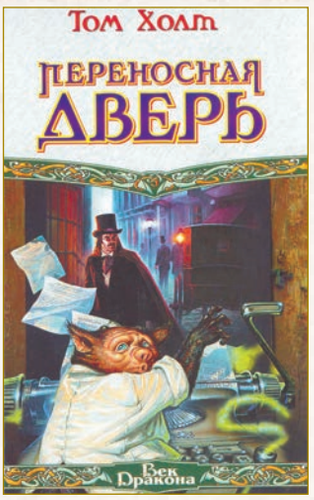
Роман ● **Перевод:** *А. Комаринец* ● **Издательства:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* ● **Серия:** *«Век Дракона»* ● **382 стр.** ● **3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Аркадий и Борис Стругацкие «Понедельник начинается в субботу»
- Гарри Гаррисон, цикл «Стальная крыса»

Пол Карпентер — стопроцентный неудачник. Ничего он не умеет, лишь часами торчит перед телевизором. Работы и друзей у него нет, девушки — тоже. Однажды Пол обратился по объявлению, пытаясь занять вакансию младшего клерка в лондонской фирме «Дж. В. Уэлс и К°». Собеседование он явно провалил, но работу, к своему удивлению, получил. Если бы Пол знал, во что ввязывается!

Постепенно герой понимает, что его работодатель — законспирированная организация с весьма специфическим фронтом работ. Странные люди служат здесь. Более того, Пол с оторопью осознает, что некоторые из его коллег — вообще не люди! Да и работа Пола, начавшись как простое перекладывание бумажек, обернулась такими приключениями, что дух захватывает!

Британец Том Холт — автор многочисленных романов юмористической фантастики, написанных забавным языком с большим количеством шуток. Долгое время Холт писал отдельные романы, пока не созрел до серии, каковой стала история удивительной магической фирмы Дж. В. Уэлса. Кроме «Переносной двери», о загадочной компании рассказывают еще 3 романа: «В твоих мечтах» (2004), «Земля, воздух, огонь и заварной крем» (2005) и «Вам вовсе не надо быть злобным, чтобы работать здесь, но это помогает» (2006).



Итог: хорошее развлечение с легкой моралью на тему: «Все зависит только от тебя!». Правда, перевод производит двойственное впечатление, что, увы, характерно для работы А. Комаринец («Американские боги» Нила Геймана).

ЦИТАТЫ
- Пол покачал головой и ответил: нет, он, пожалуй, будет держаться шанди, потому что к крепким напиткам он не привык. Произнеся этот достойный ответ, он рухнул на пол, после чего добросердечные соседи помогли ему преодолеть дверной проем и лечь в канаву. Там он немного полежал, взвешивая открывающиеся возможности и восстанавливая приоритеты, пока не пришел полицейский, чтобы его арестовать. Но Пол только улыбнулся […] Он ведь теперь чародей.
- — Что это вы, черт бы вас побрал, — сказал голос у него за спиной, — тут вытворяете?
  Отпустив ухо гоблина, Пол развернулся. В дверях стоял мистер Тэннер.
  Пол попытался подобрать слова, но выскочило только одно.
  — Гоблин, — произнес он. — Гоблин!!!
  Мистер Тэннер наградил его таким взглядом, на котором впору кататься на коньках.
  — На самом деле, — сказал он, — это моя мама.

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Борис Невский

МИР КРЫШ

КРИСТОФЕР ФАУЛЕР. ВЕРХНИЙ МИР
CHRISTOPHER FOWLER. ROOFWORLD

ЖАНР *Мистический триллер*

Роман ● **Перевод:** *Л. Володарская* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2006* ● **Серия:** *X-libris* ● **416 стр.** ● **5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Жан-Кристоф Гранже «Пурпурные реки»
- Нил Гейман «Задверье»

Во врезке на задней стороне обложки издатели сообщают, что фильм по этому роману собирается снимать Чарли Стадлер, постановщик криминальной комедии «Дохлая рыба». На мой взгляд, по духу дебютная книга Фаулера гораздо ближе к фильмам Люка Бессонна, «Ямакаси» или «Багровым рекам». Жуткие дела творятся на лондонских крышах в преддверии Рождества. Обитатели «верхнего мира» ведут друг с другом тайные, но беспощадные войны, приносят кровавые жертвы и совершают загадочные ритуалы — истерзанные трупы так и сыплются на головы беспечных горожан...

В эти мрачные события оказываются втянуты вполне люк-бессоновские герои: молодой литагент, скромный и вечно сомневающийся в себе, но в критические моменты готовый на отчаянные поступки, и пожилой полицейский, мудрый, жесткий, но не обладающий всей полнотой информации. Первый ищет дочку писательницы, погибшей при странных обстоятельствах, второй — маньяка, поставившего на уши весь город. Постепенно им открывается другой Лондон: мир крыш, мир неоязычников, сознательно покинувших общество, поклоняющихся Луне и Солнцу и годами не спускающихся вниз, к обывателям, которых они презрительно именуют Насекомыми. Верхний мир — существующий уже не первое десятилетие, имеющий свою историю, свою религию, свою светлую и темную стороны. Ведь обрести свободу от общества мечтают не только бескорыстные мечтатели, но и беглые преступники.

Итог: для нас до самого конца остается загадкой — действительно ли основной антигерой, глава секты Нового Порядка, убийца с замашками харизматического лидера, наделен сверхчеловеческими способностями, или это лишь кажется до смерти перепуганным героям?.. Автор обходит этот вопрос стороной, оставляя читателю возможность выбирать, какая версия развязки тому ближе.

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Василий Владимирский

Важнейшее из искусств

«Кинематографичность» романов Фаулера не случайна: писатель возглавляет фирму ***Creative Partnership***, занимавшуюся разработкой рекламных кампаний для многих блокбастеров. Среди клиентов компании — Бернардо Бертолуччи и Квентин Тарантино, Ридли Скотт и Питер Гринуэй. Удивительно, что дебютная книга Фаулера до сих пор не экранизирована.

РЕПОРТАЖИ ИЗ ГОРЯЧИХ ТОЧЕК

ДЖЕФФ ГРАББ. КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ЛИБЕРТИ
JEFF GRAB. LIBERTY'S CRUSADE

ЖАНР *Военная фантастика, космическая фантастика*

Роман ● **Перевод:** *В. Кнари* ● **Обложка:** *В. Коробейников* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2006* ● **Серия:** *StarCraft* ● **288 стр.** ● **10000 экз.** ● **Источник:** *Компьютерная игра StarCraft StarCraft, часть 1*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Ник Перумов, дилогия «Империя превыше всего»
- Роберт Сальваторе «Вектор-Прим»

Срок жизни среднестатистической компьютерной игры недолог: лишь в немногие из них играют и через год после релиза, лишь единицы остаются популярными и по прошествии многих лет. Один из таких редчайших долгожителей, и по сей день остающийся одним из эталонов жанра стратегии в реальном времени, — StarCraft, на волне популярности которого вышло несколько романов. В серии поучаствовали такие авторы, как Кевин Андерсон (под псевдонимом Габриэль Места) и Трэйси Хикмэн, но заложить первый камень в основание цикла доверили одному из самых талантливых завсегдатаев подобных проектов — Джеффу Граббу.

ЦИТАТА

Это была поэзия крови, балет войны. Сейчас она уже орудовала посредине командного центра, вооруженная ножом и пулеметом. Лейтенант на миг материализовалась, перерезала горло очередной жертве и вновь исчезла.

Действие романа разворачивается во время первой встречи землян с зергами и протоссами. Глазами корреспондента по фамилии Либерти мы видим, как появление враждебных пришельцев проходит почти незамеченным на фоне извечных внутренних конфликтов человечества. Таким был этот мир до той войны, в которой участвовали миллионы геймеров по всей планете.

«Крестовый поход Либерти» приятно удивит даже тех, кто со StarCraft знаком лишь понаслышке. Внутри очень тоненького томика уместились и прямая связь с игрой, которая будет приятным дополнением к чтению для всякого ее любителя, и неожиданные повороты сюжета, и, наконец, как и полагается подобному роману, множество боевых сцен, выписанных с недюжинным мастерством. Да и призадуматься в книге Грабба есть над чем… Нет, разумеется, автор не высказывает глубоких философских идей, достойных Фрэнка Герберта или Дэна Симмонса, но от стандартного боевика книгу приятно отличают неглупые мысли и достаточно честное описание войны.

Особо стоит отметить, что писатель не идеализирует никого из героев. Даже центральный персонаж, от лица которого ведется повествование, нередко совершает не самые лучшие поступки. Что уж говорить об окружающих его воинах, убийцах и мятежниках?

Итог: одна из лучших игровых новеллизаций, которую мне приходилось читать, «Крестовый поход Либерти» станет отличным подарком для всех, кто надеется в один прекрасный день установить на свой компьютер StarCraft 2.

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

ОЦЕНКА МФ: 8

Дмитрий Злотницкий

НЕ МЕНЯЙТЕ КОНЕЙ НА ПЕРЕПРАВЕ!

ЖАН-ЛУИ ФЕТЖЕН. НОЧЬ ЭЛЬФОВ
JEAN-LOUIS FETJAINE. LA NUIT DES ELFES

ЖАНР *Мифологическое фэнтези*

Роман ● **Перевод:** *Т. Источникова* ● **Художник:** *Лео Хао* ● **Издательство:** *«Рипол-классик», 2006* ● **288 стр.** ● **5000 экз.** ● **Продолжение романа «Сумерки эльфов»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- легенды о короле Артуре

В большинстве трилогий вторая часть — самая слабая, провисающая между завязкой и развязкой. Видимо, желая избежать этого недостатка, в «Ночи эльфов» Фетжен резко изменил манеру письма. Результат оказался противоречивым.

ЦИТАТА

Мерлин чуть было не улыбнулся, но сдержал улыбку при виде отчаяния на лице рыцаря.

— Ты так многого не знаешь, Утер... По-твоему, нет ничего, кроме жизни и смерти... Как, по-твоему, из чего сотканы сны? Это не настоящая жизнь, но ведь это, разумеется, и не смерть? [...] Сны, Утер, переносят нас в другой мир — мир Богов. Это мир, сотканный из тумана, недоступный для живых, но в то же время настоящий, реально существующий.

Сюжет книги можно описать одной строчкой: Утер искал дочь, обрел могущество, победил злодея. Впрочем, Фетжен не стал разворачивать сюжетную линию постепенно, шаг за шагом, а решил ограничиться только некоторыми ключевыми эпизодами истории. Этот довольно интересный подход был призван придать книге динамичность, однако взамен она потеряла целостность, а местами — и логическую связь между отдельными главами. Некоторые сцены и герои выглядят необязательными: надеемся, что им найдется место в заключительном романе цикла.

Эпизодический стиль сказался и на персонажах. Принимать решения, полноценно проявлять себя им стало сложнее. Пожалуй, из героев больше всего удался автору Горлуа, отрицательный персонаж, планомерно захватывающий власть и демонстрирующий повадки Темного Властелина. Но, видимо, в силу непредсказуемой внутренней злобы он позволяет себя противоречивые и слабо мотивированные поступки.

Продолжилась в романе и линия противостояния мировой религии — христианства — древним верованиям. Откровенно говоря, ситуация складывается интересная: старые артефакты цветут и пахнут, эльфы и гномы живут по соседству, — а человечество почему-то предпочитает откуда-то взявшегося единого бога. Вызывает вопросы и существование рыцарства — в нашем мире его появление неразрывно связано именно с христианством, которое здесь находится лишь в стадии становления.

Итог: поклонники фетженовского творчества найдут в книге массу вопросов, ответы на которые писатель приберег для финального тома трилогии. Любопытно будет посмотреть, как сведет автор свой мир ко всем известным артуровским мифам.

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

ОЦЕНКА МФ: 7

Константин Бобов

ЗАКОДИРОВАННЫЙ ПУШКИН

БРЭЙН ДАУН
КОД ОНЕГИНА

ЖАНР *Пародия на криптоисторию*

Роман ● **Издательство:** *«Амфора», 2006* ● **Серия:** *«Ключи от тайн»* ● **624 стр.** ● **5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Дэн Браун «Код да Винчи»
- Михаил Успенский и Андрей Лазарчук «Посмотри в глаза чудовищ»
- Михаил Чертанов и Дмитрий Быков «Правда»

Роман «Код Онегина» — незлая пародия на самый скандальный бестселлер последнего времени, «Код да Винчи» Дэна Брауна. Если угодно, «наш сермяжный ответ Умберто Эко», как его именуют на страницах самой книги. По некоторыми намекам можно предположить, что за псевдонимом «Брэйн Даун» стоят Михаил Чертанов и Дмитрий Быков — или, по крайней мере, один из них. Впрочем, начав роман как откровенную пародию, автор (авторы?) постепенно проникается сочувствием к своим смешным и нелепым героям, и начинает говорить об их злоключениях почти всерьез. Да и сложно такими героями не увлечься!

НЕ ПУШКИН

Увы, таков уж русский опыт
На местных сумрачных ветрах,
Что вся свобода наша — шепот,
А все права — безвидный прах.
Так повелось, что людям чести
Привычно собираться вместе
Лишь для того, чтоб хаять власть
И после этого пропасть.
Вот так, как мерзостная сводня,
Тиран под знамя соберет
Солдат, поэтов и народ...
Но будет это не сегодня,
А в год две тысячи восьмой,
Прошитый красною тесьмой.

Перед нами проходит целая череда Пушкиных — три штуки, как минимум. «Новый русский» Саша Пушкин, случайно ставший обладателем смертельно опасной рукописи своего тезки. Александр Сергеевич, еще не закатившееся «солнце русской поэзии», несчастный гений, в 1830 году получивший от своих африканских соотечественников дар в мельчайших деталях предвидеть будущее. Наш современник модный литератор Александр П., женатый в четвертый раз на женщине, которая не любит его, обремененный многочисленными наследниками, вечно сидящий по уши в долгах... Плюс Лев Белкин, биолог, специалист по редкому виду хомячков, обитающих в подмосковных лесах. «Околопушкинские» псевдонимы (Дантес и Геккерн) носят и сотрудники госбезопасности, с неотвратимостью Рока преследующие хранителей рукописи. Ведь, предсказав будущее России вплоть до 2008 года, А. С. Пушкин назвал и имя следующего российского президента, который, по преданию, должен положить конец всесилию Охранки...

Итог: и грустно, и смешно, и немного досадно за автора(-ов). Что нам какие-то выборы по сравнению с фигурой Пушкина! Шла бы речь о судьбе всего человечества — еще куда ни шло...

СЮЖЕТ	6
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ: **7**

Василий Владимирский

АПОКАЛИПСИС ПО-НЕМЕЦКИ

ТОМАС Р. П. МИЛЬКЕ. САКРИВЕРСУМ
THOMAS R. P. MIELKE. SAKRIVERSUM

ЖАНР *Постапокалипсис*

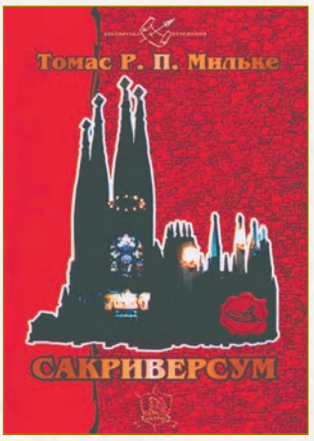
Роман ● **Издательство:** *ИД «Сварог», 2006* ● **Серия:** *«Библиотека вторжения»* ● **448 стр.** ● **1000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Уолтер Миллер «Страсти по Лейбовицу»
- Джонатан Свифт «Путешествия Гулливера»

Все-таки, что ни говори, а традиции других литературных школ тем и интересны, что предлагают иные взгляды на мир, иные решения острых задач. Томас Мильке по праву считается «живым классиком» немецкой фантастики: его романы, написанные на стыке жанров НФ, фэнтези, исторического романа, альтернативки и еще бог весть чего, переводятся и выходят большими тиражами в самых разных странах. Вот только на русском это издание у Мильке пока первое — и случилось оно в Киеве, в молодом (около полугода от роду!) издательстве «Сварог» — такой вот парадокс.

О чем же роман «Сакриверсум» (1982), столь обласканный в свое время западной критикой? Это масштабная и весьма хмурая картина постапокалиптической Земли: после взрыва нейтронной бомбы жизнь на планете почти не уцелела. Исключением стал последний *Homo sapiens* Гётц фон Кобург... да несколько родов маленьких человечков, далеких потомков некоего прозорливого Папы, который загодя — еще за 700 лет! — знал о грядущей катастрофе. Чтобы хоть кто-нибудь уцелел, в тайном отделении под сводами готического собора был устроен микромир Сакриверсума, где и предстояло жить следующие семь сотен лет предкам будущих счастливчиков.

Вот только, разумеется, катастрофа перемешала все карты — да и обитатели за минувшие годы порастеряли знания предков. Теперь им предстоит не только найти общий язык с фон Кобургом, но и, прежде всего, понять самих себя...



Итог: Мильке неспешно, местами, пожалуй, излишне дотошно ведет повествование, но в эрудиции и умении убедительно изображать мир ему не откажешь. Именно мировоззренческие концепции автора в итоге и оказываются той главной «изюминкой», ради которой стоит прочесть «Сакриверсум», именно они отличают его от множества других романов на подобную тему.

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

ОЦЕНКА МФ: **7**

Владимир Пузий

Поспешишь...

Не хочется писать, а надо: в спешке к киевскому «Еврокону» (на который — впервые на территорию бывшего СССР! — приезжал Мильке) книгу выпустили, не слишком внимательно вычитав. В итоге запятых в ней чуть больше, чем нужно, да и без опечаток не обошлось. Впрочем, в «Свароге» обещают к следующему роману Мильке отнестись намного внимательнее — и уже к осени у нас будет возможность проверить, так ли это.

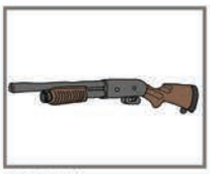
american mcgee ПРЕДСТАВЛЯЕТ

BAD DAY LA

Акелла

ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

Оружие



ДРОБОВИК: Один ствол. Один выстрел. Один труп.

ОГНЕТУШИТЕЛЬ: Лечи зомби, туши пожары, отпугивай собак.

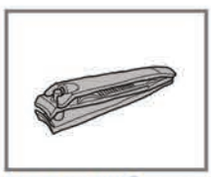
АК-47: 30 патронов. И на каждом надпись: "Сделано в СССР".

ОГНЕМЕТ: Обжарить со всех сторон до появления хрустящей корочки.

Готов к труду и обороне? Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с правилами техники безопасности до начала катастрофы.

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА: Оружие массового поражения... Если быстро нажимать на спусковой крючок.

КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА: Не рекомендуется несовершеннолетним и лицам с нестабильной психикой.



КУСАЧКИ ДЛЯ НОГТЕЙ: Нужно быть готовым к любым неприятностям!

РПГ: Может вызвать раздражение кожи, слепоту, половую дисфункцию и энурез.

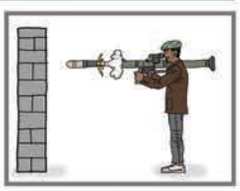
МОНТИРОВКА: Бесшумная, но смертельная; личное оружие.

Показатель угрозы населению

Если ты будешь вести себя как террорист, мирное население и полиция захотят тебя убить. Чтобы уменьшить их ненависть к себе, совершай добрые поступки и помогай другим людям!

Использование оружия

НЕ забывай про дальность боя дробовика



НЕ стреляй из РПГ в упор

ДАРИ террористам коктейль Молотова

Поднимай тяжелый пулемет, согнув ноги в КОЛЕНЯХ. Береги спину!

Зомби! ЧТО ЗА ЧЕРТ?

Как опознать зомби

ЗОМБИ

НЕ ЗОМБИ

Как 'излечить' зомби

ИСПОЛЬЗУЙ огнетушитель

ИСПОЛЬЗУЙ дробовик

ИСПОЛЬЗУЙ коктейль Молотова

НЕ используй монтировку

НЕ дари зомби цветы

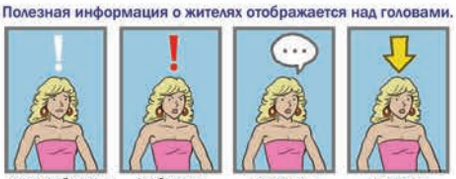
НЕ оскорбляй зомби

Белочки!

Белочки - твои пушистые друзья! Подойди к белочке и нажми правую кнопку мыши, чтобы получить совет по выживанию в Лос-Анджелесе!

Показатели

Полезная информация о жителях отображается над головами.



испуганный житель | злой житель | поговорить | задание

Указания

Заблудился? Спроси у кого-нибудь, куда идти, нажав правую кнопку мыши.

НЕ спрашивай террористов | НЕ спрашивай злых жителей | СПРАШИВАЙ обычных жителей | СПРАШИВАЙ испуганных жителей

www.baddayLA.com

© 2006 "Akella"
© Copyright 2006 Enlight Software and TMIEC.
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 ВИДЕОЛЕНД М.видео

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

Akella

ВЗГЛЯД ИЗ УЧИТЕЛЬСКОЙ

ГАЛИНА РОМАНОВА
ТАЙНА ЛОРДА МОРТОНА

ЖАНР *Подростковое фэнтези, школьный роман*

Роман ● **Обложка:** *А. Дубовик* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **480 стр.** ● **5100 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Джоан К. Ролинг, цикл о Гарри Поттере
- Дмитрий Емец, цикл о Тане Гроттер

Представьте, что родители Гарри Поттера сражались на стороне Волдеморта, но Темный Лорд проиграл, его сторонники были уничтожены, а сирот раздали на воспитание в чужие семьи. Представьте, что мальчик вырос у приемных родителей-волшебников, не подозревая, что он — не родной их сын, и узнал правду о себе не в одиннадцать лет, а в двадцать один. И его история началась с поисков работы. Знакомьтесь: Максимилиан Мортон, маг-ветеринар, преподаватель звериной магии и нежитеведения.

Представьте волшебную школу, очень похожую на Хогвартс, и цепь таинственных происшествий, очень напоминающую книги Джоан Ролинг. Но и школьные будни, и потрясающие школу происшествия выглядят совсем иначе с точки зрения учителя. А то, что герой сам только со школьной скамьи, а потому зачастую лучше понимает учеников, чем коллег, делает его своеобразным мостиком, связующим звеном между детьми и взрослыми. Он вечно влипает в неприятности, смертельно боится завуча, не знает, как отделаться от приставаний любвеобильной сослуживицы, — но готов нарушить приказ начальства ради того, чтобы ученики знали правду, и пойти на скандал и на риск, чтобы их защитить. А между тем в защите нуждается он сам: ведь именно на него, сына лорда Мортона, Хранителя Тайны, охотится главный злодей.

Эта книга — об отношениях между взрослыми и подростками, о любви и доверии, и о том, что случается, когда вместо доверия и любви между двумя поколениями встает отчуждение. И окончательной победы над злом здесь нет — потому что не вполне ясно, в чем же главное зло…

Итог: для детей — о школьной жизни, преподах и чудесах. Для родителей — о детях и ответственности. Впрочем, если вас раздражают слишком откровенные параллели с Ролинг, лучше почитайте что-нибудь другое.

ЦИТАТЫ
- «У меня было обычное детство — родители, брат и сестра. Я жил так же, как все мальчишки. И ни разу со мной не произошло чего-то из ряда вон выходящего. У меня даже нет никакого шрама или там, например, родинки. Правда-правда!» (Максимилиан Мортон).
- Ребята помрачнели. Как всегда, они были уверены, что с честью пройдут все испытания, всё преодолеют и сами раскроют тайну, потому что взрослым некогда и преподаватели просто не верят в детские фантазии. Но реальность оказалась слишком опасной.

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Алла Гореликова

ПУТЬ ИЗ ЧЕРНОГО УРОЧИЩА

МИХАИЛ КЛИКИН
ЛИЧНЫЙ ДРУГ БОГА

ЖАНР *Фэнтези, киберпанк*

Роман ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Русская фантастика»* ● **480 стр.** ● **10000 экз.** ● **Продолжение книги «Личный враг Бога»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Степан Вартанов «Смерть взаймы», «Тысяча ударов меча»
- Сергей Лукьяненко «Лабиринт отражений», «Фальшивые зеркала»

Михаил Кликин — писатель в некотором смысле парадоксальный. С одной стороны, его произведения написаны очень просто. Он не злоупотребляет придаточными предложениями и многоэтажными метафорами, его фразы коротки и точны. В то же время, читаются эти тексты, как говорится, «навылет». Такого эффекта Кликин достигает благодаря запутанной, почти детективной интриге и выразительным образам героев — проработанным, впрочем, не слишком глубоко. Касается это и новой книги писателя, романа «Личный друг Бога».

В смоделированной при помощи компьютеров виртуальной Вселенной, где среди эльфов и гномов, магов и мечемашцев «оттягиваются» игроки из нашего мира, появился новый персонаж. Он превосходно владеет мечом и магией, легко расправляется с могущественными Мастерами Ордена Смерти, но при этом страдает амнезией. Он уверен, что является игроком, а не просто компьютерной моделью с уникальными характеристиками. Однако проснуться, вернуться в реальный мир он не способен. Ах да, еще его невозможно убить: погибнув, он всякий раз теряет память и возвращается в Черное Урочище, чтобы начать путь с начала.

Нетрудно догадаться, что на протяжении всего романа герой будет выяснять, как же он дошел до жизни такой. И, естественно, его квест увенчается успехом. Однако при всей своей простоте разгадка окажется не вполне тривиальной... Кстати, несмотря на то, что новый роман — прямое продолжение «Личного врага Бога» (именно этой вещью автор дебютировал в 2001 году), его вполне можно читать и как отдельное произведение.

Итог: в общем, с прозой Кликина та же история, что и с большинством детективных романов: не факт, что эту книгу захочется перечитывать, но проглатывается она мигом.

Литературное мастерство

Для автора из «поколения тридцатилетних» Михаил Кликин неожиданно живо интересуется теорией литературы. На сайте писателя (***az.ru/klikin***) целый раздел посвящен ссылкам на различные работы по этой теме — от «Искусства рассказа» Уильяма Сомерсета Моэма и «Писем начинающим литераторам» Максима Горького до «Самоучителя по написанию фантастики» Ольги Громыко и доклада Владимира Пузия «Взаимодействие автора с редактором». Судя по последним работам Кликина, этот интерес приносит плоды.

СЮЖЕТ	7
МИР	5
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Василий Владимирский

ГИМН КРУПНОМУ ВЕСУ

ЭНДРЮ ФОКС. БЛЮЗ БЕЛОГО ВАМПИРА
ANDREW FOX. FAT WHITE VAMPIRE BLUES

ЖАНР *«Вампирская» мистика с элементами пародии*

Роман ● **Перевод:** *Е. Сазонова* ● **Издательства:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* ● **Серия:** *«Холод страха»* ● **416 стр.** ● **4000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- местами и очень отдаленно — последние романы Терри Пратчетта

Как бы ни стремилась убедить в этом читателя аннотация, но «Блюз белого вампира» — не пародия. Да, главный герой весит в три раза больше обычного человека и с трудом пролезает в дверь машины, да, его подруга отличается не меньшими габаритами, а помощник мечтает сменить пол, да, у всех этих вампиров самые обыкновенные проблемы, вот только показаны они именно как проблемы, а не способ посмеяться над «аристократичной красотой» упырей из романов иных писателей.

Джулс Дюшон, тучный кровопийца из Нового Орлеана, предпочитал питаться крупными чернокожими, не слишком ограничивая себя в этом пристрастии. Но однажды, вернувшись домой после очередного обеда, обнаружил там недобро настроенного вампира, запретившего Джулсу отныне употреблять темнокожих в пищу. Случайно нарушив указ, Дюшон лишился дома. Как остаться в живых и не лишиться любимого лакомого кусочка?

Эндрю Фокс сделал упор на персонажей — и не прогадал. Герои получились более чем жизненными. Их проблемы — не повод для авторской рефлексии, а реальность; на ситуации они реагируют, исходя из своего характера, а не как того требует сюжет; наконец, когда вокруг персонажей меняется обстановка, меняются и они сами. Так, например, главный герой за роман прошел путь от забитого, неуверенного в себе и эгоистичного толстяка до сильного духом и крупного телом вампира. К плюсам можно отнести и находки писателя в области изучения возможностей кровопийц, а также пересмотр нескольких базовых понятий жанра в угоду логике мира.

Итог: достойный роман о проблемах межрасовых соотношений, одиночестве в большом городе и силе настоящей дружбы, включающий в себя оригинальный взгляд на избитые штампы «вампирской» мистики и иронию над современным миром.

ЦИТАТА

— Благодаря мне вы все теперь тоже вампиры! […] Всего через пять часов над горизонтом встанет солнце, заглянет в это окно, а никто из вас представления не имеет, что делать! […] Не будете меня слушаться — не научу вас ничему!

Новообращенные вампиры неуверенно переглянулись. Потом со своего места поднялся экс-председатель и шагнул на сцену.

— Слушайте меня, люди! Нам не нужен этот тип! Я прочел все книги Агаты Лонгрейн — от корки до корки и по три раза каждую! Я знаю о вампирах все, что нужно!

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

ОЦЕНКА МФ: 7

Константин Бобов

ДВЕ ВЕДЬМЫ НА ОДНУ КВАРТИРУ

АЛЕКСАНДР ПОПОВ
БЕЗУМНАЯ ПРАКТИКА

ЖАНР *Юмористическое фэнтези*

Роман ● **Обложка:** *В. Федоров* ● **Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006* ● **346 стр.** ● **8000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Андрей Белянин «Сестренка из преисподней»
- отчасти — американские фильмы для семейного просмотра в стиле «Ловушки для родителей» или «Ребенка напрокат»

Близняшки Варвара и Дарья учатся… ну да, конечно, — в школе магии. Самый популярный тип общеобразовательных учреждений в нынешнем фэнтези! Правда, собственно школы в этой книге нет: будущие ведьмы направлены для прохождения летней практики в квартиру самого обычного парня Саши. А так как практика у девочек по курсу «Бытовая магия», руководство школы заранее обещает Александру Игнатьевичу не только хорошо заплатить за кураторскую работу, но и компенсировать возможные разрушения.

А разрушения будут. Нашествие двух одиннадцатилеток в тихую холостяцкую квартиру само-то по себе стихийное бедствие, а если детки еще и колдуют по мере сил — пиши пропало! Обычный поход в магазин в компании малолетних ведьм превращается для Саши в подвиг, достойный эпического сказания, поездка в автобусе (благодаря бурчанию обиженной на воспитание Варвары!) чуть не заканчивается смертоубийством. А уж когда девчушки, заскучав, притащили в дом экспериментального чертенка Тимошку…

Главное достоинство книги — «эффект узнавания». Магия магией, но «Безумная практика» рассказывает про нашу обычную, повседневную жизнь. Самые страшные враги героев — склочные дворовые пенсионерки, самое впечатляющее, по мнению самого Саши (и, добавим, девушки его мечты!), достижение — выпросить у шефа срочный отпуск, а основные трудности прекрасно знакомы любому родителю: дети, волшебники они или нет, одинаково любят мороженое и предпочитают мультики уборке и мытью посуды. И найти с ними общий язык иногда бывает ой как непросто!

Впрочем, несколько дней в роли отца семейства явно пошли Саше на пользу, а итогом стала не только обещанная компенсация, но и кое-что еще…

Итог: веселая, добрая и немного сентиментальная книга, в которой чудеса и приключения — не самое главное. Рекомендуется для семейного чтения: бытовые сценки «Безумной практики» позволят родителям и детям изрядно похихикать друг над другом.

ЦИТАТА

— У нас пока общеобразовательный курс, — пробормотала Даша, заметив, как Варя перевернула сахарницу, извлекая последние крупицы. — После окончания второй ступени мы вправе сами выбрать себе специальность.

— Я, наверное, в ведьмы пойду, — проговорила Варя с набитым ртом. — Им умываться не обязательно, да и метла у них не для того, чтобы полы мести.

СЮЖЕТ	6
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	5
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 6

Алла Гореликова

КОРОЛЕВСКАЯ РУЛЕТКА

МАКСИМ ДИМОВ
ТРОН

ЖАНР *Авантюрное фэнтези, детектив*

Роман ● Обложка: *В. Еклерис* **● Издательство:** *«Крылов», 2006* **● Серия:** *«Мир Фэнтези»* **● 448 стр. ● 5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Роджер Желязны, цикл «Хроники Амбера»
- Саймон Грин «Кровь и честь»

Король умер! Да здравствует Король! Вот только кто? Покойный монарх настрогал кучу детей, но наследником никого не назначил. И представители августейшей семейки — дети, брат, племянники — готовы вцепиться друг другу в глотки из-за вожделенной короны. Один из принцев, самый безобидный, отравлен прямо за семейной трапезой. Убит младший брат короля, достойный сановник. А простые людишки вообще мрут как мухи, только успевай трупы собирать. Кто же мутит воду? Который из потенциальных наследников готов пролить море крови, чтобы достичь своей цели? Невольным следователем оказался младший в семье принц Ланселот…

ЦИТАТА

Спина ненавистного брата приближалась, и приближался миг, когда Ланс мог вонзить в нее Тераль, но безумец почувствовал опасность и обернулся. Их глаза встретились, и Ланс внутренне содрогнулся.

Отечественные авторы, особенно начинающие, частенько «перерабатывают» фантастическую классику Вот и Максим Димов внимательно отнесся к творческому наследию Роджера Желязны. Уши «Хроник Амбера» торчат совершенно неприкрыто. Их общая схема, образы героев, отдельные сюжетные ходы и повороты после творческой переработки стали основанием «Трона». Однако у Желязны история не в пример выразительнее.

Мир «Трона» выглядит слишком пунктирным и иллюзорным, а волшебные способности героев показаны схематично и непоследовательно. Автор вскользь проговаривается о неестественном долголетии членов Династии (почему? Магия? Какая?). Сильный маг Ланселот пользуется своим Даром безо всякой системы и смысла. Лишь тормозят сюжет «философские» беседы о смысле жизни, магии и вере. Не получила внятного развития история трагичной любви Ланселота. Да и весь его образ — еле различимая тень принца Корвина.

Роман похож на набросок, конспект потенциальной трилогии. Эту книгу вообще можно было проигнорировать, если бы не некоторые литературные приятности. Не то, чтобы «Трон» блистал стилистическим великолепием, но язык

неплох — желания отбросить книгу через 10 страниц не возникает. Да и детективная интрига, хоть и не нова, все же довольно занимательна.

Итог: банально, но миленько. Если Димов не ограничится простым переписыванием классиков, возможности творческого роста у него, похоже, есть.

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **6**

Борис Невский

ПУТЬ ВОЛКА

УИЛЬЯМ КИНГ. КОГОТЬ РАГНАРА
WILLIAM KING. RAGNAR'S CLAW

УИЛЬЯМ КИНГ. СЕРЫЙ ОХОТНИК
WILLIAM KING. GREY HUNTER

ЖАНР *Фантастический боевик, космическое фэнтези*

Роман ● Перевод: *А. Алейников* **● Обложка:** *Д. Тейлор* **● Издательство:** *«Азбука-классика», 2006* **● 416 стр. ● 7000 экз. ● Серия:** *Warhammer 40000* **● Источник:** *Настольная военно-тактическая игра Warhammer 40000* **● «Космический волк», часть 2**

Роман ● Перевод: *М. Заболотских* **● Издательство:** *«Азбука-классика», 2006* **● 352 стр. ● 7000 экз. ● Серия:** *Warhammer 40000* **● Источник:** *Настольная военно-тактическая игра Warhammer 40000* **● «Космический волк», часть 3**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Ричард Кнаак «Месть орков»
- Грэм Макнилл «Несущий ночь»

Не секрет, что мир Warhammer 40000 создан на стыке фантастики и фэнтези, но в большинстве романов по его мотивам, которые уже успели выйти в России, доминирует прежде всего фантастическая составляющая. Всё те же космические десантники всё так же поливают орудийным огнем всё тех же врагов человечества, а если на их пути и встречается что-то сверхъестественное, оно ограничивается рамками легкой мистики или экстрасенсорики. Чего, согласитесь, маловато для полноценного космического фэнтези.

Однако в продолжениях приключений Рагнара из ордена Космических Волков (рецензию на начальный роман цикла читайте в «МФ» №29, январь 2006) нашлось место и весьма заметным фэнтезийным мотивам. Более того: новые романы Уильяма Кинга представляют скроены по классическим канонам фэнтези: небольшая группа разношерстных

ЦИТАТА

Рагнар потерял счет времени и уже не отдавал отчета своим действиям, превратившись в неумолимую машину смерти и разрушения, которая неслась сквозь охваченных паникой мутантов с яростью фенерисийского урагана. Он жил лишь для того, чтобы убивать…

персонажей мотается по самым различным местам в поисках то артефактов, то заклятых врагов. Вот только используют герои не только мечи да магию, но еще и космические корабли с болтерами. Зато среди врагов знакомые все лица: то орки, то алчные прислужники Хаоса.

С одной стороны, и все штампы фэнтези на месте, с другой — мир-то не самый обычный. И те, кому этот мир нравится, уверен, останутся довольны.

Итог: Уильям Кинг не ахти какой мастер слова и сюжета, но романы его вполне читабельны и с ролью увлекательной жвачки для мозгов справляются.

ОЦЕНКА МФ **6**

Дмитрий Злотницкий

А БАБОЧКА КРЫЛЫШКАМИ...

ЛОРЕЛ ГАМИЛЬТОН. ПОЦЕЛУЙ ТЕНЕЙ
LAURELL HAMILTON. KISS OF SHADOWS

ЖАНР *Эротическое фэнтези, городское фэнтези*

Роман ● **Перевод:** *М. Левин* ● **Издательство:** *«АСТ», 2006* ● **Серия:** *«Холод страха»* ● **478 стр.** ● **4000 экз.** ● **«Мередит Джентри», часть 1**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Энн Райс, цикл «Вампирские хроники»
- Джим Батчер, цикл «Файлы Дрездена»

Двумя романами под одной обложкой никого не удивишь, но вот чтобы два романа взяли и объединили в один — это, согласитесь, случается не часто. Впрочем, Лорел Гамильтон в первом книге своего нового цикла зачем-то сделала именно так.

Завязка истории о Мередит Джентри (в конце этого года выходит уже пятая книга сериала) до боли напоминает начало приключений Аниты Блейк: женщина-детектив, обладающая необычными способностями, несколькими неординарными друзьями и кучей скелетов в шкафу, влипает в неприятности. Но и мир, и героиня, и сюжеты в новом цикле Лорел Гамильтон совершенно иные. И всем бы они хороши, если бы не одно «но»: к увлекательному мистико-детективному роману добавлено произведение откровенно порнографического содержания. Не станем рассуждать, имеет ли подобная проза право на жизнь, — достаточно того, что в «Поцелуе теней» интимная составляющая совершенно убивает всю остальную историю.

ЦИТАТА

«Я люблю секс, моя королева, и у меня нет предрассудков насчет моногамии, но среди твоей стражи есть такие, с кем я не могу мирно слова сказать, а секс — это следующий этап после вежливой болтовни» (Мередит Джентри).

Пожалуй, никто не будет отрицать, что умелое применение постельных сцен не портит удовольствия от современной мистики. Доказывала это и сама Лорел Гамильтон своими первыми романами, в которых одна-две эротические сцены лишь добавляли пикантности и остроты сюжету. Впрочем, в новой книге все иначе: не проходит и полусотни страниц, как герои оказываются в постели, действо в которой описывается еще на тридцати-сорока страницах. Там же решаются и почти все проблемы, возникающие, опять же, из-за секса.

Конечно, можно надеяться, что в первом романе Гамильтон израсходовала львиную долю эротики, отведенной на весь цикл, и в дальнейшем сосредоточится на интереснейшем мире фэйри, на нетривиальных героях… Что в ее романы вернутся увлекательные детективные сюжеты… Но скорее всего, этого не случится, и замечательный автор мистики превратится в столь же хорошего автора, но совсем иного жанра, имеющего мало общего с тематикой нашего журнала.

Итог: Лорел Гамильтон явно не хватает хорошего — не редактора даже, а цензора, который выкидывал бы из ее книг всю лишнюю эротику, только затормаживающую развитие сюжета.

СЮЖЕТ	5
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	7

ОЦЕНКА МФ 6

Дмитрий Злотницкий

ВСЕ БОЛЬШЕ МАГИИ — ВСЕ МЕНЬШЕ ВОЛШЕБСТВА

КЕЙТ ЭЛЛИОТ. ДИТЯ ПЛАМЕНИ
KATE ELLIOTT. CHILD OF FLAME

ЖАНР *Историческое фэнтези, эпическое фэнтези*

Роман ● **Перевод:** *П. Скорнякова* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2006* ● **Серия:** *«Черный дракон»* ● **640 стр.** ● **3000 экз.** ● **«Корона звезд», часть 4**

Если первые романы цикла Эллиот блистали внушительным перечнем достоинств, совмещая магическую интригу и противоборства простых смертных, то с течением времени писательница все больше внимания уделяла первой и все дальше уходила от последних. А уж в четвертом романе не заметить перекос в сторону мистики невозможно. И перекос этот не пошел истории на пользу.

Пространные и скучноватые описания того, как герои предыдущих романов Алан и Лиат, оказавшись в иных мирах, ищут способ помочь родине, вызывают лишь зевоту. Только главы, посвященные принцу Сангланту, интересны, как и прежде, но их мало, и они не вытягивают толстенную книгу. Кстати, «Дитя пламени» — только половина оригинального Child of Flame. Чтобы не выпускать талмуд в тысячу страниц, российские издатели решили разбить книгу на два тома. И вполне возможно, что, прочитав первый, вам не захочется приобретать второй.

Итог: в романе не осталось почти ничего из того, чем привлекали первые книги «Короны звезд». Если писательница не реабилитируется в следующей части, то останется только констатировать, что отличный цикл оказался загублен.

ОЦЕНКА МФ 6

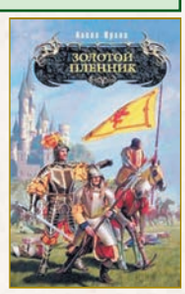
Дмитрий Злотницкий

ПРОДАВАЕМЫЙ ПРОДУКТ

АЛЕКС ОРЛОВ
ЗОЛОТОЙ ПЛЕННИК

ЖАНР *Историческое фэнтези, эпическое фэнтези*

Роман ● **Обложка:** *С. Атрошенко* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Боевая магия»* ● **416 стр.** ● **28000 экз.**



Питер Фонтен рос обычным юношей, учился торговать, втайне мечтал когда-нибудь стать воином, но во время поездки на юг попал в засаду разбойников, в результате чего оказался в рабстве. Что ждет его в новой жизни, и суждено ли исполниться его мечтам?

В первом романе нового цикла Алекс Орлов остается верен своей писательской манере. Во главу угла поставлен сюжет, собранный из незамысловатых, но популярных для жанра эпизодов. На службу динамичности встают и стиль, и характеры персонажей. В первом случае речь идет о простом, без философских отступлений и излишних описаний тексте — лишь диалоги, действие и бытовые мелочи. Герои же в поставленных писателем условиях просто не имеют возможности выделиться на общем фоне, проявить свою уникальность. Отметить тут можно было бы назвать лишь неординарного капитана фон Криспа, но его регулярные перепады от благородства к меркантильности слишком слабо мотивированы. Добавить ко всему щепотку высших сил и авантюр — и вот он, продукт.

Итог: книга придется по вкусу любителям «приключений тела», но несколько огорчит других читателей отсутствием новых идей и твердого сюжетного стержня.

ОЦЕНКА МФ 6

Константин Бобов

ПО ДОРОГЕ РАЗОЧАРОВАНИЙ

РОМАН ЗЛОТНИКОВ, АНДРЕЙ КРАСНОВ
ЛЕННАР. СКВОЗЬ ТЬМУ И... ТЬМУ

ЖАНР *Фантастический боевик*

Роман ● Обложка: *И. Воронин* **● Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006* **● Серия:** *«Фантастический боевик»* **● 344 стр. ● 30000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Гарри Гаррисон «Плененная Вселенная»
- Кир Булычев «Великий дух и беглецы»

Наполненный колонистами космический корабль летит в неизвестном направлении. Люди забыли, зачем и куда они движутся, да и о самом полете не ведают, потому как их наука и мировоззрение упали до средневекового уровня. Активно помогает в процессе деградации организация религиозных фанатиков под названием Храм — эдакая помесь инквизиции с исламскими фундаменталистами, замешанная на кровавых ритуалах и сверхсекретных боевых искусствах. При этом почти все более-менее видные храмовники — садисты, извращенцы и интриганы, ни в грош собственную веру не ставящие. Естественно, именно Храм и есть главный враг всего хорошего в мире, тут двух мнений быть не может.

ЦИТАТЫ
- Хербурк и сам был осведомителем Храма, но он прекрасно понимал, что, кроме него, могут быть и другие...
- Воин-наку замер, прислушиваясь. Где-то рядом слышалось тяжелое дыхание.

А хорошего в этом мире совсем немного. Все стражники — продажные твари, хамы и трусы. Рядовое население — тупое и злобное быдло, мечтающее продать своих благодетелей подороже. Аристократы — пустые, напыщенные и безвольные создания. Рядовые служители Храма — взяточники, пьяницы и, опять же, хамы. Спецназ Храма, Ревнители — какие-то боевые машины смерти, способные в одиночку уложить десяток здоровых мужиков. В общем, все ждут Спасителя, дабы казнить его позаковыристей.

Теперь — о самом Спасителе. Бывший главный то ли конструктор кораблей, то ли дизайнер интерьера, зовут Леннар. Очевидно, что женщины его любят за доброту и ум, мужчины уважают за суровую силу и справедливость, а дети чтят как героя. При этом сам Леннар страдает амнезией и восстанавливает память по ходу повествования, что приводит ко вставленным к месту и не к месту «лирическим отступлениям». Из остальных персонажей упоминания заслуживает разве что самый злобный и почти самый главный священник омм-Гаар, очень похожий на старого барона Харконнена.

Итог: идея не нова и использована всеми от Гаррисона до Булычева. Более-менее динамичный сюжет портится неуместными скачками во времени и пространными экскурсами в историю мира. Невнятно прописанные персонажи совершают случайные поступки. География постоянно дает сбои, окончательно путая читателя. Нет, все-таки лучше Злотникову писать книги в одиночку.

СЮЖЕТ 6
МИР 5
ПЕРСОНАЖИ 5
СТИЛЬ 4
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 6

ОЦЕНКА МФ **5**

Антон Курин

КИБЕРПАНК АВСТРАЛИЙСКОЙ СБОРКИ

МАРИАННА ДЕ ПЬЕРС. НЕЙЛОНОВЫЙ АНГЕЛ
MARIANNE DE PIERRES. NYLON ANGEL

МАРИАННА ДЕ ПЬЕРС. ЧЕРНЫЙ КОД
MARIANNE DE PIERRES. CODE NOIR

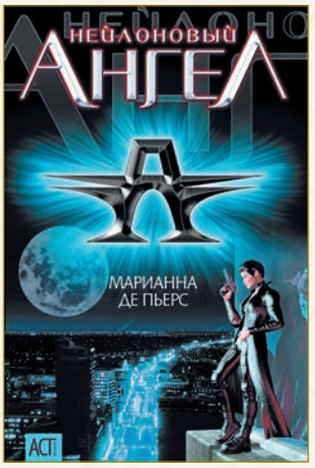
ЖАНР *Киберпанк, фантастический боевик*

Повесть ● Перевод: *К. Крутских* **● Обложка:** *А. Кудрявцев* **● Издательства:** *«АСТ», «Астрель» 2006* **● Серия:** *«АСТ-Юниор»* **● 318 стр. ● 5000 экз. ● «Пэрриш Плессис», часть 1**

Повесть ● Перевод: *К. Крутских* **● Обложка:** *А. Кудрявцев* **● Издательства:** *«АСТ», «Астрель» 2006* **● Серия:** *«АСТ-Юниор»* **● 285 стр. ● 5000 экз. ● «Пэрриш Плессис», часть 2**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- фильм «Эон Флакс» (2005)
- фильм «Ультрафиолет» (2006)

Аннотация заявляет, что «Нейлоновый ангел» и «Черный код» написаны «на основе культовой серии комиксов». Графических новелл о Пэрриш Плессис в природе не существует, но в чем-то локализаторы правы: комикс — он комикс и есть. В самом что ни на есть обывательском смысле этого слова — незамысловатая история с линейным сюжетом и массой боевых сцен, исполненная в мрачном футуристическом антураже. Пэрриш — наемница в перенаселенном городе Терт, которым правят криминальные банды. Однажды она решает избавиться от своего босса, но по пути к расплате наталкивается на такое число сюжетных узелков, что исходный конфликт убирается на третий план. Героиню ждут и тайный заговор генетиков, и запутанные интриги медиакорпораций, и выходы в астрал, и даже энергетический паразит, стремящийся полностью подчинить наемницу. Разобраться в сменяющих друг друга картинках; понять, почему один персонаж поступил так, а другой иначе; разгадать головоломку раньше героини — попросту не успеваешь.



Итог: экшен, драйв и еще раз экшен. Идеальное средство отправить голову в отпуск — хорошо, если не насовсем.

СЮЖЕТ 4
МИР 6
ПЕРСОНАЖИ 4
СТИЛЬ 5
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 7
ПЕРЕВОД 6

ОЦЕНКА МФ **5**

Петр Тюленев

Публичное признание

Несмотря на невысокий художественный уровень, трилогия де Пьерс о Пэрриш Плессис (третий том — Crash Deluxe — на русском пока не издан) пользуется известностью на родине, в Австралии. Дважды повести попадали в шорт-лист главной австралийской фантпремии *Aurealis Award*, а весной этого года издательство ***White Mice Worldbuilding*** выпустило настольную ролевую игру по миру де Пьерс.

ДРАКУЛА НАВСЕГДА

БРЭМ СТОКЕР. ДРАКУЛА. ГОСТЬ ДРАКУЛЫ
BRAM STOKER. DRACULA. DRACULA'S GUEST

ЖАНР *Готика, викторианский роман*

Роман, рассказ • **Обложка:** *Д. Воронцов* • **Перевод:** *Т. Красавченко* • **Издательство:** *«Энигма», 2005* • **Серия:** *«Гримуар»* • **640 стр.** • **3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Джон Полидори «Вампир»
- Шеридан Ле Фаню «Кармилла»
- Мери Шелли «Франкенштейн, или Новый Прометей»
- Николай Гоголь «Вий»
- Барбара Хэмбли «Те, кто охотятся в ночи»
- Лорел Гамильтон, цикл об Аните Блейк

Великое множество вампирских книг и фильмов размыло и принизило образ графа Дракулы, стерло частыми прикосновениями яркие краски с его парадного портрета, разменяло его древнее алхимическое золото на мелкую медь поп-индустрии... Восстановить историческую справедливость, вернуть прежнюю роскошь королю вампиров призвано это издание. Его вполне можно считать академическим — кроме полного текста знаменитого романа Стокера, в книгу вошел рассказ «Гость Дракулы», который первоначально планировался как пролог, но был убран еще английским редактором.

Любители дешевых ужастиков будут удивлены или даже разочарованы знакомством с этим текстом. «Дракула» — глубокий и многоплановый викторианский роман. В книге с десяток персонажей, и добрая половина из них ведут дневники. Из этих глубоко интимных записей и складывается полотно повествования — история путешествия Джонатана Гаркера в Трансильванию к пожилому господину, пожелавшему перебраться в Лондон; приезд последнего в Англию; трагическая судьба красавицы Люси, укушенной им; отпор злодею, приготовленный доктором Ван Хелсингом и еще тремя молодыми людьми, любившими несчастную девушку... Персонажи романа влюбляются и делают предложения, одни женятся, а другие трагически умирают, совершают роковые ошибки и бесстрашные подвиги. При этом каждый герой книги говорит от первого лица: это помогает автору предельно точно раскрыть его психологический портрет и отследить изменения в его облике, происходящие под воздействием неожиданного и ужасного. Роман глубоко морален и выдержан в соответствии с религиозным каноном. Например, лучшим средством от вампиров здесь служат распятия и Святые Дары.

Интересна книга и с исторической точки зрения. Писатель-ирландец совсем не случайно сделал героем своего романа реального исторического персонажа — господаря, правившего в 15 веке небольшой православной Валахией, зажатой между мусульманской Турцией и католической Европой (подробнее о личности Влада Цепеша читайте в «МФ» №33, май 2006). В первых набросках к роману действие ограничивалось Англией, однако знакомство с выдающимся венгерским этнографом и лингвистом Аминием Вамбери (как друг доктора Ван Хелсинга он упоминается в романе) в корне изменило планы автора. Стокер внимательно изучил запутанную историю Трансильвании, Валахии и Молдовы. Именно достоверный колорит позволил, в общем-то, посредственному литератору написать роман, который стал классикой жанра, пережил годы и породил целую литературную и кинематографическую традицию.

КЛАССИКА 1897 год

Составители томика включили в него обширные приложения, раскрывающие исторический и культурный контекст романа. Читатель познакомится с русским текстом «Сказание о Дракуле-воеводе», написанным предположительно послом Ивана III в Венгрии Федором Курицыным, а также с балладой «Дракул-воевода», созданной тогда же, в 15 веке, германским миннезингером Михаэлем Бехаймом. Из обширного очерка В. Гопмана можно узнать об истории создания роман «Дракула» и традиции, начатой им в мировой литературе, а статья Ф. Морозовой реконструирует мифологическую основу образа кровожадного графа. Книгу открывает предисловие М. Одесского, подробно рассказывающего и об историческом Владе Дракуле, и о литературном персонаже, а закрывают избранные главы из книги румынских исследователей личности кровавого графа Р. Флореску и Р. Т. Макнелли.

Дракула у Брэма Стокера — мощный маг-некромант, продавший душу дьяволу. Он строит планы захвата власти во всем мире и для этого, за века набравшись опыта в Трансильвании, едет в Лондон. Неизвестно, чем бы все кончилось, если бы против него не ополчилась целая группа молодых людей, возглавляемых мудрым доктором Абрахамом Ван Хельсингом. «Светлый маг», Ван Хельсинг досконально изучает все книги, в которых описываются способы борьбы с вампирами, и соединяет древнюю мудрость с достижениями цивилизации: герои активно используют телеграф, фонограф, огнестрельное оружие.

Итог: приезд Дракулы в Лондон — это вызов древнего хаоса современному порядку, вызов первобытной злобы и коварства — цивилизации и благородству. Этот вызов оказывается неудавшимся... Но станет ли он последним? Книга полна глубоких мистических символов и прозрений — Брэм Стокер был членом оккультного ордена Золотой Зари... Есть о чем призадуматься!

ЦИТАТА

В тот же миг кинжал Джонатана настиг его. Я вскрикнула — кривое лезвие рассекло вампиру горло; и почти одновременно охотничий нож мистера Морриса пронзил ему сердце.

На наших глазах произошло чудо: в одно мгновение тело графа превратилось в прах. Но перед этим на его лице появилось выражение несказанного покоя — в течение всей своей последующей жизни я буду радоваться этому, ибо и представить себе не могла такое благостное выражение на этом страшном лице.

Это интересно

Роман Брэма Стокера оказал большое влияние на русскую литературу Серебряного века. Вампирские образы возникают в произведениях и письмах А. Блока, М. Волошина, А. Амфитеатрова, В. Иванова... Необычным образом идея Вампира проявляется в утопическом романе «Красная звезда» прокоммунистического писателя и философа А. Богданова, некогда друга, а потом оппонента Ленина. Для него Вампир становится материализованным образом отжившей идеи, продолжающей сосать кровь у живых людей. Ленин, прочитав роман своего бывшего приятеля, подверг его жестокой критике — видимо, почувствовал намек...

ПРИСУТСТВУЮТ

- любовь
- кровь
- жизнь и смерть
- мнимое бессмертие
- борьба добра со злом

ОТСУТСТВУЮТ

- дешевые ужасы
- глупые шутки
- секс
- эстетизация порока
- песни групп «Уматурман» и «Город 312»

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

ОЦЕНКА МФ **10**

Андрей Щербак-Жуков

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
	Дикие карты 4: Тузы за границей	«Эксмо», 2006	«Дикие карты»	Альтернативная история	«Дикие карты», часть 4
	Золотое время	«Эксмо», 2006	«Шедевры фантастики»	Антология фантастики	
	Казачьи сказки	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Сборник иронической фантастики	
	Череп Шерлока Холмса	«Форум», 2006	«Другая сторона»	Тематический сборник фантастики	
Пол Андерсон	Крестоносцы космоса	«Эксмо», 2006	«Все звезды»	Космическая опера	Романы «Великий крестовый поход», «Танцовщица из Атлантиды», «Коридоры времени»
Альфред Элтон Ван Вогт	Оружейные лавки империи Ишер	«Эксмо», 2006	«Шедевры фантастики»	Социальная фантастика	Дилогия «Оружейники»
Джефф Грабб	Последний Страж	«Азбука-классика», 2006	WarCraft	Героическое фэнтези, новеллизация компьютерной игры	WarCraft, часть 3
Джозеф Дилейни	Ученик Ведьмака	«Эксмо», 2006	«Детская фэнтези»	Детское фэнтези	
Питер Дэвид	Сэр Невпопад и Золотой Город	«Эксмо», 2006	«Меч и Магия»	Авантюрное фэнтези	«Сэр Невпопад из Ниоткуда», часть 2
Клайв Касслер, Дирк Касслер	Черный ветер	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	«Дирк Питт», часть 18
Дэвид Кек	Небесное Око	«АСТ», 2006	«Век дракона»	Приключенческое фэнтези	
Энн Маккефри, Элизабет Скарборо	Триумф Акорны	«Эксмо», 2006	«Хроники Перна»	«Женская» фантастика	«Акорна», часть 7
Андрэ Нортон, Шервуд Смит	Эхо времен	«Эксмо», 2006	«Все звезды»	Фантастика, хроноопера	Примыкает к циклу «Торговцы во времени»
Пол Остер	В стране уходящей натуры	«Эксмо», 2006	«Альтернативная классика. Красное и черное»	Постапокалипсис	
Роберт Рэнкин	Чисвикские ведьмы. Танцы с саквояжем вуду	«АСТ», 2006	«Золотая серия фэнтези»	Юмористическая фантастика, пародия	Отдельные романы
Клиффорд Саймак	Соседи по разуму	«Эксмо», 2006	«Фантастика&Фэнтези: The best of»	Авторский сборник фантастики	
Роберт Сальваторе	Ночные Маски	ИЦ «Максима», 2006	«Забытые королевства»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	«Клерикальный квинтет», часть 3
Кодзи Судзуки	Прогулка богов	«Амфора», 2006	«Амфора-2006»	Мистика	Примыкает к трилогии «Звонок»
Майкл Суэнвик	Вакуумные цветы	«Эксмо», 2006	«Все звезды»	Авторский сборник киберпанка	
Маргарет Уэйс, Трэйси Хикмэн	Второе поколение	ИЦ «Максима», 2006	«Сага о Копье»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	Сборник рассказов

РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
	Серебряное время	«Эксмо», 2006	«Шедевры отечественной фантастики»	Антология фантастики	
Николай Андреев	Вторжение. Переворот	«АСТ», «Северо-запад пресс», 2006	«Звездный лабиринт. Коллекция»	Фантастический боевик	«Звездный взвод»
Александр Белаш, Людмила Белаш	Оборотни космоса	«Лениздат», 2006	«Боевая фантастика»	Остросюжетная фантастика, техномагия	Продолжение книги «Капитан Удача»
Денис Белохвостов	Общая теория доминант	«Форум», 2006	«Другая сторона»	Остросюжетная фантастика	
Владимир Васильев, Александр Громов	Антарктида ONLINE	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	«Альтернативная география»	
Анна Ветер	Тайна Третьего мира	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническое фэнтези	Продолжение книг «Миледи Трех миров», «Предсказание Совета»
Алексей Волков	Поход Командора	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Хроноопера, приключения	Продолжение книг «Командор», «Флаг Командора»
Владислав Выставной	Мультилюди	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Остросюжетная фантастика	
Василий Головачев	По ту сторону огня	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Остросюжетная фантастика	Объединение циклов о Ромашинах, Времени и «джиннах»
Людмила Горбенко	Джинн из подземки	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Приключенческое фэнтези	Продолжение книги «Маг-новобранец»
Ольга Громыко	Цветок камалейника	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Приключенческое фэнтези	
Татьяна Гуськова	Янтарный единорог	«АСТ», 2006	«Заклятые миры»	«Женское» фэнтези	
Владимир Данихнов	Чужой рай	«Амадеус», 2006	«Миры»	Социальная фантастика	
Марина Ефиминюк	Как все начиналось	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническое фэнтези	
Василий Жеглов, Николай Назаров	Короли не плачут	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Приключенческое фэнтези	
Майя Зинченко	Вино из тумана	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническая фантастика	Продолжение книг «Пропавший племянник», «Кристалл желаний»
Роман Злотников	Бешеный медведь	«Лениздат», 2006	«Боевая фантастика»	Остросюжетная фантастика	«Охота на охотника», часть 3
Александр Зорич	Светлое время ночи	«АСТ», 2006	«Заклятые миры»	Приключенческое фэнтези	«Свод равновесия», часть 4
Алексей Иванов	Земля-Сортировочная	«Азбука-классика», 2006		Авторский сборник фантастики	
Юрий Иванович	Принцесса Звездного престола	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Космическая опера	Романы «На древней земле», «Дорога между звезд», «На родном Оилтоне», «Торжество справедливости»
Наталия Ипатова	Имперский Грааль	«Лениздат», 2006	«Боевая фантастика»	Остросюжетная космическая фантастика	Продолжение книг «Врата Валгаллы» и «Наследство Империи»
Артем Каменистый	Практикантка	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Евгений Константинов, Алексей Штерн	Факультет рыболовной магии	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Эпическое фэнтези	
Роман Корнеев	Время жизни	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Остросюжетная фантастика	
Леонид Кудрявцев	Лисандра	«АСТ», 2006	«Заклятые миры»	Фэнтези, путешествия между мирами	«Маги», часть 5
Владимир Лещенко	Идущие сквозь миры	«Крылов», 2006	«Фантастическая авантюра»	Путешествия между мирами	
Андрей Ливадный	Мятежный Процион	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Остросюжетная фантастика	
Андрей Мартьянов	Большая охота	«Лениздат», 2006	«Боевая фантастика»	Историческое фэнтези	
Юрий Никитин	Передышка в Барбусе	«Эксмо», 2006	«Юрий Никитин»	Героическое фэнтези	«Трое из леса», часть 7
Юрий Никитин	Проходящий сквозь стены	«Эксмо», 2006	«Юрий Никитин»	Фантастика	
Ирина Оловянная	Самурай	«Лениздат», «Ленинград», 2006	«Боевая фантастика»	Приключенческая фантастика	Продолжение книги «Маленький дьявол»
Алекс Орлов	Схватка без правил	«Эксмо», 2006	«Русский фантастический боевик»	Боевая фантастика	«Тени войны», часть 17
Сергей Палий	Изнанка	«Эксмо», 2006	«Русская фантастика»	Фантастика	
Ник Перумов	Война мага. Том четвертый. Конец игры. Часть 1	«Эксмо», 2006	«Фэнтези Н. Перумова»	Эпическое фэнтези	Первый том последнего романа о Фессе
Ник Перумов	Война мага. Том четвертый. Конец игры. Часть 2	«Эксмо», 2006	«Фэнтези Н. Перумова»	Эпическое фэнтези	Второй том последнего романа о Фессе
Алексей Пехов	Ветер полыни	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Приключенческое фэнтези	«Цикл ветра и искр», часть 2
Игорь Поль	Штампованное счастье. Год 2180	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Александр Прозоров	Земля мертвых. Череп епископа	«АСТ», «Северо-запад пресс», 2006	«Боярская сотня. Коллекция»	Фантастический боевик	«Боярская сотня»
Александр Прозоров	Донос мертвеца. Царская дыба	«АСТ», «Северо-запад пресс», 2006	«Боярская сотня. Коллекция»	Фантастический боевик	«Боярская сотня»
Александр Прозоров	Дикое поле. Люди меча. Слово шамана	«АСТ», «Северо-запад пресс», 2006	«Боярская сотня. Коллекция»	Фантастический боевик	«Боярская сотня»
Наталья Резанова	Дети луны	«АСТ», 2006	«Заклятые миры»	Остросюжетное фэнтези	
Андрей Родионов	Святой воин	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Хроноопера, криптоистория	«Орден Последней Надежды», часть 2
Владислав Русанов	Пасынок судьбы	«Крылов», 2006	«Фантастическая авантюра»	Приключенческое фэнтези	
Вячеслав Рыбаков	Доверие	«Амадеус», 2006	«Миры»	Космическая фантастика	
Мария Симонова	Охота на Снайпера	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Остросюжетная фантастика	
Дмитрий Скирюк	Королевский гамбит	«Азбука-классика», 2006		Авторский сборник фантастики	
Алексей Смирнов	Тесная кожа	«Амадеус», 2006	«Миры»	Социальная фантастика	
Николай Степанов	Тень огня	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика, путешествия между мирами	
Аркадий и Борис Стругацкие	Обитаемый остров	«Эксмо», 2006	«Отцы-основатели: русское пространство», «Стругацкие»	Научная фантастика	Сборник классических произведений
Аркадий и Борис Стругацкие	Понедельник начинается в субботу	«Эксмо», 2006	«Отцы-основатели: русское пространство»	Фантастика	Сборник классических произведений
Алексей Тихонов	Остров мечты	«Крылов», 2006	«Фантастическая авантюра»	Героическое фэнтези	
Алексей Тихонов	Разведчик с Острова Мечты	«Крылов», 2006	«Фантастическая авантюра»	Героическое фэнтези	Продолжение книги «Остров мечты»
Любовь Федорова	Путешествие на восток	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Постапокалипсис, фантастика	
Денис Юрин	Охота на короля	«АСТ», 2006	«Заклятые миры»	Темное фэнтези	
Дмитрий Янковский	Большая Охота	«Эксмо», 2006	«Русская фантастика»	Фантастика	

Сергей Чекмаев

Иллюстрации Александра Ремизова

ТАМ, ГДЕ НАС ЖДУТ

КАК ОПУБЛИКОВАТЬСЯ

«МФ» продолжает рубрику «Мастер-класс» заключительной статьей Сергея Чекмаева из цикла «Как опубликоваться». Сегодня вы узнаете о русскоязычной периодике, публикующей прозу, в первую очередь, фантастическую.

Еще один великолепный миф

Основной и — не побоюсь этого слова — животрепещущий вопрос для любого автора: куда посылать тексты? Ведь есть, наверное, где-то несчастный редактор, что сидит, пригорюнившись, у окна и ждет писем с хорошими рассказами, а их все не шлют и не шлют. Вот бы наладить с ним связь! И станет на Земле двумя счастливыми людьми больше.

Вижу, вы уже приготовили блокнот записывать адреса и телефоны. Зря. **Координаты журналов** на раз ищутся в интернете: любой окололитературный сайт может похвастать специальным разделом. К тому же почти у каждого журнала есть своя официальная страница, где наверняка наличествует раздел «Контакты». А что делать, если нужное издание до сих пор не обзавелось представительством в Сети? Купите его или возьмите полистать с журнального лотка в переходе, книжном супермаркете, газетном ларьке. На странице с выходными данными обязательно найдется вся необходимая информация. В крайнем случае, можно сходить на почту и просканировать подписной каталог.

В узкие рамки статьи все это не впихнешь, да и не нужно. Главное, что мы должны сделать, — развеять **популярный в пишущей среде миф**: журналов, публикующих фантастику, у нас всего четыре, пять, шесть (нужное подчеркнуть). Что делать? Куда податься молодому автору? Всего пять изданий — и у тех портфель забит на годы вперед! Жизнь прожита зря!

Стоп! Отставить депрессию. Все это, друзья, дезинформация. На самом деле ситуация обстоит, мягко говоря, не совсем так. С фантастикой в прямом смысле слова в России, СНГ и русскоязычном зарубежье работают около сорока журналов. Они называют вещи своими именами: НФ так НФ, мистика так мистика, и имеют соответствующие разделы. Теперь достанем калькулятор. Прибавим к сорока немалую кипу тематических изданий: технических, медицинских, автомобильных, даже гламурных, что вполне могут напечатать фантастический рассказ, если он им подойдет. Нет, знак «равно» пока не ставим, еще плюс. Региональные издания, способные поддержать земляка (вот, мол, и у нас фантастику пишут!) или просто порадовать читателей необычным текстом. И, наконец, последние — литературные «толстяки», солидные и пафосные.

Всего же около двухсот изданий. Конечно, уровень, тиражи и качество полиграфии у них разные: на одном полюсе окажутся гламурные журналы толщиной с палец, тиражом в полмиллиона и заоблачной стоимостью, а на другом — малотиражные фэнзины в десяток страниц.

Но все они есть. И большинство нуждается в текстах. Может быть, прямо сейчас.

Давайте же попробуем их классифицировать: что за журнал, направленность, краткая характеристика. Хотя бы приблизительно. Думаю, тогда вам будет проще определиться, в какое издание больше всего подходит свеженаписанный рассказ.

Где же вы, друзья-однополчане?

В первой и самой важной для нас группе стройными шеренгами идут прямые союзники, собратья по оружию в нелегком деле продвижения фантастики. Условно их можно поделить надвое: специализированные фантастические журналы и научно-технические издания. Впрочем, тематические рамки не любят жестких ограничений. Например, журнал, который вы сейчас держите в руках, вроде бы четко вписывается в стандарт НФ-фэнтези и даже сообщает об этом зажигательным слоганом на обложке. Но внутри внимательный читатель обнаружит несколько научно-популярных статей, обзор электронных новинок и успехов НТР. Есть и обратный пример — с недавних пор один заслуженный научный журнал приступил к выпуску приложения со скромным, но значимым именем «Фантастика».

И все же **НФ-издания** отличаются повышенным интересом к любимому дети-

щу — здесь и критические отзывы на новые книги, фантастиковедческие статьи, публицистика и, конечно, рассказы. Тот самый раздел, где вы вполне можете увидеть свое имя, если не отступитесь и продолжите совершенствовать качество текстов.

Количество рассказов в номере у фантастических журналов отличается разительно — от двух-трех, как в «МФ», и до полутора десятков. Издания совсем не похожи форматом, размерами, толщиной и даже тиражами. Единственное, что их объединяет, — наличие фантастической прозы. Конечно, где-то не слишком приветствуют фэнтези, где-то не любят хоррор, но общая направленность понятна. И если вы пишете чистую НФ, фэнтези, мистику или городской нереализм — вам сюда.

Четко поделить фантастические журналы почти невозможно. Разве что последовать за англоязычным фэндомом и провести грань между профессиональными изданиями и любительскими. Первые называются прозинами («про» — профессиональный, «зин» — сокращение от *magazine* — «журнал»), вторые — фэнзинами. Во времена бурного развития фэнского движения в Европе и Штатах появились даже семипрозины, сиречь полупрофессиональные издания. По стандартам тех времен, если тираж издания не дотягивает до тысячи экземпляров, оно именуется фэнзином, если до 10 тысяч — семипрозином. А если больше 10000, то это уже профессиональный журнал, прозин. Для нас такое деление не совсем приемлемо: издательский бизнес в России и СНГ— дело не всегда благодарное и прибыльное, поэтому не все бумажные профи дотягивают до заветной десятки. Делить же издания по уровню полиграфии, наличию цветной обложки или количеству страниц тоже не получается: многие фэнзины могут похвастать очень приличным качеством.

Поэтому лучше следовать давно устоявшимся представлениям: журнал считается профессиональным, если платит авторам гонорары. Принцип деления вполне ясен: прозин обычно выпускается крупным издательским домом или литературным объединением со вполне коммерческой целью — продажи или распространения по подписке. Такой журнал жестче относится к текстам, стремясь подобрать лучшее для своих читателей, но за требуемое качество он готов платить. Фэнзин же, как явствует из названия, выпускается фэнами, любителями фантастики. На голом энтузиазме и мизерном финансировании он зачастую лишь самую малость не дотягивает до уровня профессиональных изданий. Но в 99% процентах случаев фэнзины не в состоянии выплачивать гонорары, ограничиваясь лишь авторскими экземплярами. Зато в них проще опубликоваться, ведь многие начинающие авторы согласятся печататься бесплатно, лишь бы увидеть свою фамилию на бумаге.

Профессиональный журнал жестче относится к текстам, стремясь подобрать лучшее для своих читателей.

Я неоднократно говорил, что не стоит злоупотреблять безгонорарными изданиями, но и отмахиваться от фэнзинов тоже незачем. Ведь это ваша стартовая площадка. Не говоря уже о том, что со временем фэнзин может раскрутиться и перейти в профессионалы. Такое случается.

Научно-технические издания при ближайшем рассмотрении тоже не выглядят монолитной массой. Тут как с атомом: расщепляем и расщепляем, с каждым разом натыкаясь на все более мелкие частицы. Основных подгрупп три: научно-популярные, специализированные по конкретным видам техники и компьютерные.

Светила научпопа пользуются заслуженным уважением — это солидные издания с полувековой, а то и столетней историей. Среди них есть общенаучные, те, что пишут о неумолимой поступи прогресса, и узкоспециализированные, посвященные одной конкретной отрасли: физике, химии, географии и т. п. Ими мы зачитывались в детстве, с нетерпением ожидая свежего номера, где обязательно находились интересные статьи о достижениях науки и новые рассказы в разделе «фантастика». За прошедшие годы ничего, по большому счету, не изменилось. На страницах подобных журналов все так же мелькают гигантские дирижабли, карманные веломобили и ядерные батарейки для домашней электросети, ждет инвесторов проект газопровода Солнце-Сириус. Осталась прежней и тематика публикуемых рассказов: старая добрая НФ с легким юмором и ненавязчивой моралью при полном отсутствии кровавой бани и массовой резни.

Специализированные журналы созданы для рекламы. Они почти целиком забиты сравнительными рядами DVD-рекордеров, мотокроссеров, сотовых телефонов и домашних кинотеатров. По логике эти издания предназначены читателям, которые собираются купить очередной Hi-Fi-артефакт или просто желают быть в курсе новинок любимой техники. Отсюда и неприятный для нас с вами вывод: прочим материалам отводится совсем немного места. Особенно — прозе. Но исключения есть, характерный пример — партнер «МФ» по издательскому дому «Техномир», журнал мобильной связи Mobi, который недавно даже провел конкурс фантастического рассказа.

Компьютерные издания пришлось выделить в отдельную подгруппу, хотя по своей специфике они напоминают техножурналы. Однако даже самые «железные» из них пишут не только о достижениях компьютерной промышленности, но и о программах, интернете, играх. Последние вообще идут особняком: игрострой освещают с десяток специализированных изданий — красочных, полноцветных, глянцевых. Многие компьютерные журналы — как центральные, так и региональные, — желая разбавить сухой технический стиль статей, публикуют короткие юморески. А про игровые и говорить нечего. Чтобы не быть голословным, помяну еще одно издание ИД «Техномир» — красивейшую «Игроманию». Конечно, востребованная здесь проза

жестко ограничена тематическими рамками, но кибернетика, виртуальная реальность и хакеры — едва ли не самые излюбленные темы фантастов.

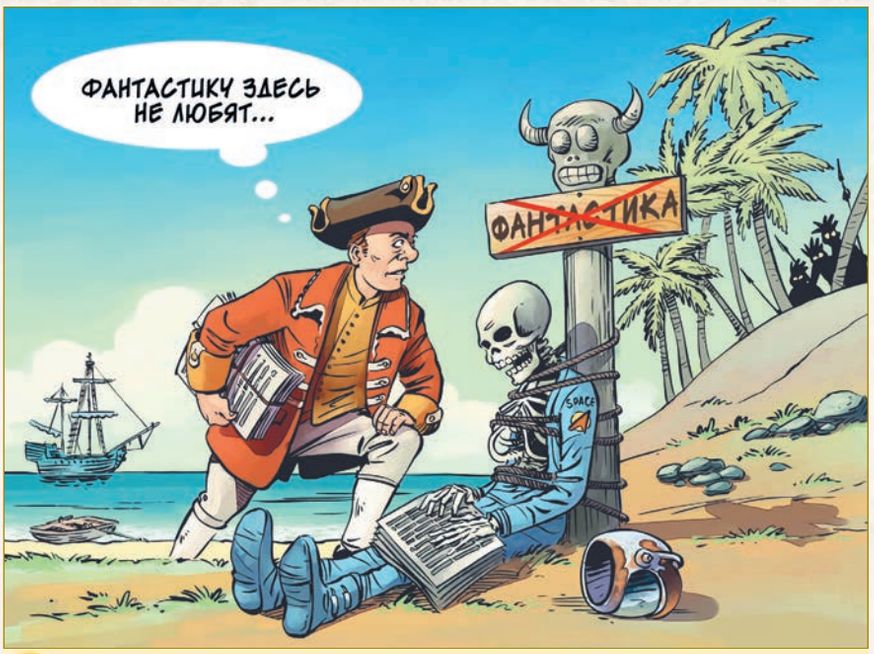
Свой среди чужих, чужой среди своих

А теперь мы выйдем за пределы смежных стран Фантазии и Науки и направимся в свободное плавание по волнам неприветливого Остального мира. Надо признать: фантастику здесь не любят. Почему — размышлять не будем, над этой загадкой критики и литературоведы наломали достаточно копий и без нас. Лучше определимся, можно ли противостоять негативному отношению: вон, прямо по курсу у нас два небольших клочка суши, зыбких и неустойчивых.

Первый остров, а то и целый архипелаг — это многочисленная когорта журналов, где, в общем, не слишком уважают фантастику, но зато ценят «своих» авторов. Не редакционных, нет — просто земляков, пусть даже и бывших.

В статье «Политика начинающего автора» мы разбирали ситуацию, что делать автору, который живет далеко от столиц. Тогда я вскользь помянул **региональные нетематические издания**. Пришло время снова поговорить о них. Досуговый или литературный журнал вашего города заинтересован в местных талантах. По принципу — вот, и у нас есть свой Лукьяненко (Никитин, Перумов, Пелевин, Бушков)! И я не вижу ничего плохого в таком варианте патриотизма. Если району или области пристало гордиться своими спортсменами, медалистами Олимпиад, музыкантами-земляками или гремящими на всю страну политиками, почему бы не погордиться и хорошими авторами? Ведь прежде чем подняться на ступеньки всероссийской, а то и всемирной славы, олимпийцы и музыканты начинали с районных спартакиад и городских рок-фестивалей. Критерии приема в региональной периодике весьма расплывчаты, отказы по принципу «не наш формат» здесь весьма редки. Разве что авангардная и экспериментальная проза выпадает из общего ряда. Ну и качество текстов, конечно, должно быть на уровне, без него никуда.

Здесь же, за региональными пляжами первого острова, высятся отроги Затерянного мира — плато по имени **эмигрантские журналы**. Найти удобный путь для восхождения не так-то легко: зарубежные издания у нас не купишь, да и подписаться вряд ли получится. Спасают только поисковые машины интернета. Но чем выше вы будете подниматься, тем больше вам откроется новых вершин. Множество эмигрантских журналов издается в странах с обширной русскоязычной диаспорой: Израиле, США, Канаде, Германии, Франции, Греции, Великобритании, Чехии. На зарубежных курортах, популярных среди наших



Второй остров еще более мрачен и неприветлив.

туристов (например, в Греции, на Кипре), подобные издания ориентированы в том числе и на гостей из России. Но в основном журналы предназначены своему брату-эмигранту, ностальгирующему по родному языку, городу, где родился, улице, дому. По литературе, которой зачитывался много лет назад. И наши тексты для них — не просто буковки на бумаге, не сама по себе рассказанная история, а слепок нынешнего состояния фантастики в когда-то покинутой стране. Привет с Родины.

Поэтому у журналов с зарубежной пропиской в чести все та же старая НФ, короткие юморески, философская проза и диссидентская сатира, которая у нас давным-давно устарела. Шансы попасть в портфель достаточно велики, вот только опубликоваться сразу вряд ли получится. Пишущего люда хватает и за пределами СНГ, все они хотят печататься, а свои журналы знают куда лучше нас. Почти все эмигрантские издания не платят гонораров. Правда, они всегда предоставляют авторские экземпляры с оплатой расходов по пересылке. Однако пути нашей почты неисповедимы, и никто не может гарантировать, что журналы дойдут до вас в целости. Но минусы зарубежной периодики уравновешиваются широким спектром принимаемых рассказов. Как говорится, не проходите мимо.

Второй остров еще более мрачен и неприветлив. В отличие от первого, где не интересуются фантастикой, но все же привечают фантастов, здесь это страшное слово на букву «ф» находится под жестоким табу. Остров неоднороден: большую его часть занимают буйные разноцветные джунгли. Конечно, это они, **развлекательные и «гламурные» журналы**. Вы все неоднократно видели их в продаже, может быть, листали или даже прочитали пару страниц. Так что тематику расписывать не буду, она лежит на поверхности. Важно уяснить для себя: тексты, помеченные словом «фантастика», в глянцевый гламур не подойдут в принципе, их и читать-то никто не будет. С другой стороны, историю с абсолютно фантастическим или мистическим антуражем, но представленную в письме как «романтическую прозу», литературная редакция глянца прочитает не без интереса. И в случае четкого попадания в запросы массовой аудитории ваш текст сразу же напечатают. Разве что попросят изменить название или сократить пару эпизодов, не укладывающихся в формат. По большому счету, вам придется писать на заказ, подгонять рассказ под тематику конкретного издания. Работа неблагодарная, но публикация компенсирует все затраты. Во-первых, это очень неплохая аудитория: тиражи глянцев всегда впечатляют, а во-вторых, — приличный гонорар.

Над джунглями гламура нависают геометрически правильные скалы **«толстых» литературных журналов**. И тут вас тоже ждут большие проблемы со словом «фантастика». Не дай бог использовать его в представительском письме или по телефону. Последует немедленная реакция: «Фантастику не печатаем, обратитесь в другое издание». Есть, правда, несколько «толстяков», постепенно меняющих точку зрения, благодаря блистательным рассказам Александра Зорича или Олега Дивова, но в основном вам придется маскировать свое творчество безликими терминами «нереалистическая» или «внежанровая» проза. Литературные журналы не балуют авторов высокими гонорарами или большими тиражами, зато публикация в них серьезно повысит ваш имидж. К тому же тексты из «толстяков» то и дело номинируются на литературные премии или гранты. Но предупреждаю сразу — придется постараться. Из всех вышеизложенных групп напечататься в подобных из-

даниях тяжелее всего. Здесь не стремятся развлечь читателя, здесь стоят (я серьезно!) на страже Большой Литературы.

Изложенное деление, конечно, относительно. Существуют журналы, которые можно с легкостью записать в две, а то и в три-четыре перечисленные группы. Например, бывают зарубежные «гламурные» издания или технические развлекательные. Но эта схема и не претендует на четкую и абсолютную классификацию, она лишь призвана помочь начинающему автору разобраться в бескрайнем море журнальной периодики.

Лучше меньше, да больше

С изданиями, что с нетерпением ждут наши тексты, мы худо-бедно разобрались. Теперь, когда вы четко знаете, куда посылать рассказы, пришло время поговорить о том, что обычно остается за кадром. Об этике общения и правилах хорошего тона.

Мне часто задают вопрос: можно ли **публиковать один и тот же текст в разных изданиях**? Вполне возможно, что сейчас вам не ко времени задумываться о столь отдаленных материях, напечататься бы! Но поверьте, когда-нибудь эта проблема возникнет и на вашем пути.

Помните: предлагая рассказы новому журналу, никогда не скрывайте, что они уже были опубликованы. Да, тексты могут зарезать. Но это как раз и есть правила хорошего тона, и соблюдать их — вопрос не только вашей совести, но и репутации. Конечно, если вы умолчите о предыдущих публикациях, шансы снова появиться на бумаге у ваших рассказов возрастут. Но если вдруг всплывет, что они уже выходили в другом журнале, а вы «забыли» предупредить... Последствия могут быть самыми печальными. Вас внесут в «черный» список, и уж в этом издании вы напечатаетесь очень и очень не скоро. А повторив «подвиг» несколько раз с разными журналами, вполне реально обзавестись соответствующей репутацией, отмыться от которой будет очень непросто.

Если напечатанные ранее рассказы «завернули», вы вполне можете предложить другую подборку текстов. Но, скорее всего, это не понадобится. Ваш рассказ может оказаться слишком хорош или на сто процентов подходить аудитории журнала, чтобы литературный редактор так уж легко от него отмахнулся. Издания, которые четко оговаривают право первой ночи, напирая на эксклюзив, конечно, существуют. Но их не так много. Обычно журналу достаточно, чтобы предыдущие публикации текста не пересекались с ним по целевой аудитории или географии. Если, скажем, рассказ выходил в женском «глянце», а теперь вы предлагаете его в научно-техническое издание, то вряд ли здесь произойдет конфликт интересов. Для местных или эмигрантских журналов важно, чтобы рассказ не печатался в их регионе. Например, одно русскоязычное издание из Нью-Йорка сразу предупреждает авторов: не берем тексты, опубликованные в Северной Америке, остальное не важно. А украинский или российский журнал мало волнует, выходил ли текст в тех же Штатах.

Предлагать свои рассказы нескольким изданиям сразу никто вам запретить не может: они — такой же товар, который вы предлагаете абсолютно законно, как производитель. Но если текст принят к печати, не забывайте, что и вы, и журнал теперь стали деловыми партнерами и несете друг перед другом определенные обязанности. Иначе получается не совсем справедливо: издание обязуется вас печатать, да еще и деньги платит, а вы вроде как ничего делать не должны. Если вы заключили договор или контракт, выполняйте все пункты, если же нет, или документ стандартный и ничего такого в нем не указано, поинтересуйтесь у редакции: на какой срок после выхода номера с вашим рассказом распространяется эксклюзив? Сколько времени вы не можете предлагать текст к повторной (или следующей) публикации? Обычно говорят: от трех до шести месяцев, но есть журналы, которые настаивают на годовой паузе.

Предлагать свои рассказы нескольким изданиям сразу никто вам запретить не может.

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).

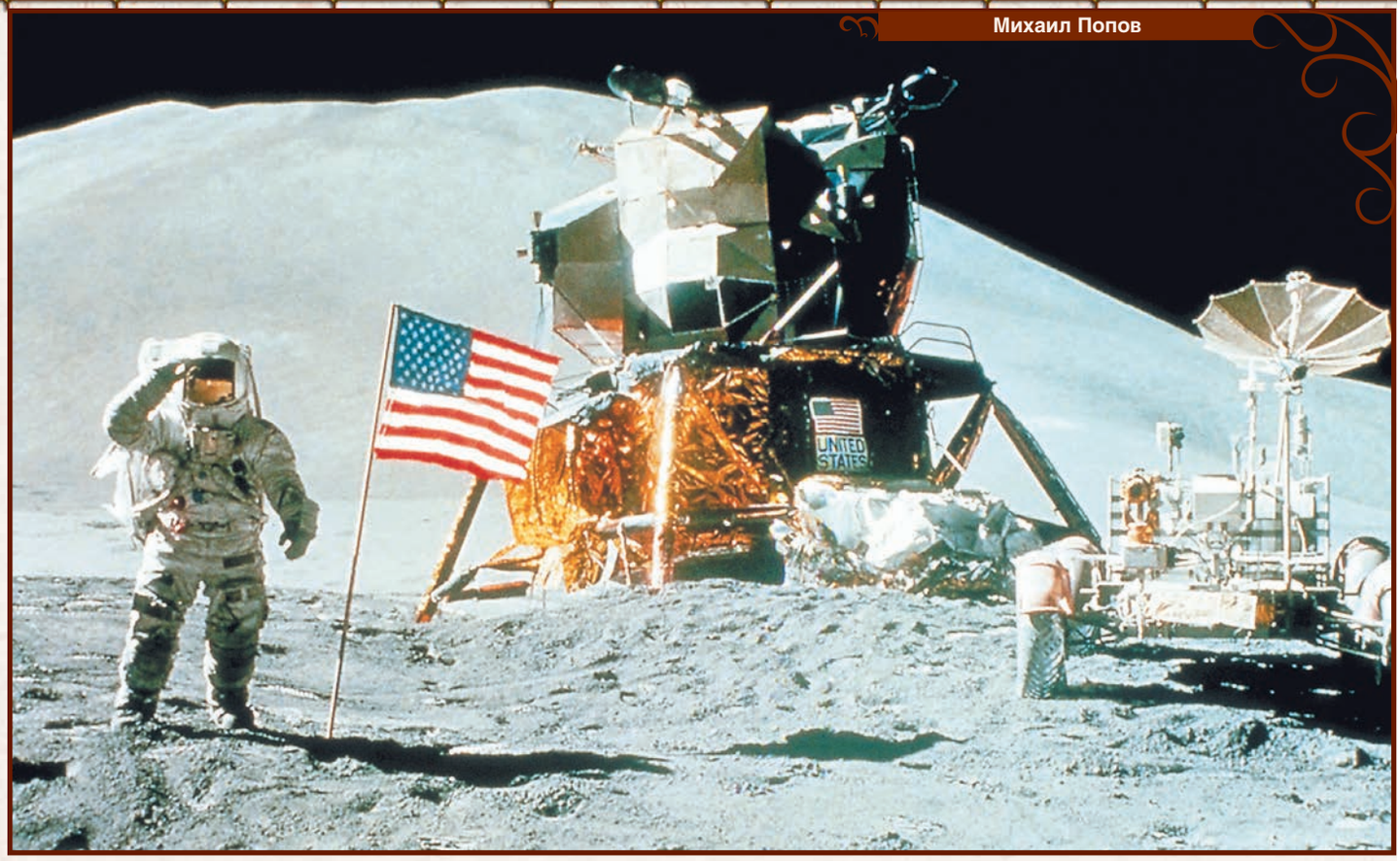
Частый вопрос номер два: **что делать, если приняли одновременно**? Да, так и вправду бывает, скорость рассмотрения текстов везде разная — и к печати могут принять один и тот же рассказ, отосланный три дня и полгода назад. Пока общение идет с безгонорарными изданиями, ничего страшного в этом нет: вам *не* платят за текст, то есть за работу, и никакого права на эксклюзив журнал не имеет. Так что текст может быть напечатан сколько угодно раз. Другой вопрос, что, согласно правилам хорошего тона, этичнее все же будет предупредить, чтобы журнал имел возможность передвинуть публикацию назад или вперед на пару номеров. Иначе рассказ появится одновременно в нескольких изданиях.

Если же положительные ответы пришли из редакций солидных гонорарных изданий, то и здесь не конец мира. Всегда можно списаться или созвониться с одним из журналов и, честно объяснив ситуацию, попросить сместить публикацию на несколько месяцев. Или предложить другой рассказ, разрешив коллизию с выигрышем для обеих сторон.

И вообще — с любым журналом, будь то толстенный глянец или скромный безгонорарный фэнзин, ни в коем случае не нужно ссориться. Да, верстальщики могут переврать вашу фамилию, поставить текст вверх ногами, редактор — сменить пол персонажей, добавить отсебятины, порезать рассказ без разрешения или снять прямо из сверстанного номера. Однако ни одна из перечисленных ситуаций (все они случились на самом деле) — не повод для истерики и неоправданных наездов. Любую проблему можно решить путем спокойного общения, а вменяемый журнал, сознавая, что виноват, к тому же еще и предложит вам какие-нибудь бонусы. Например, новую публикацию.

Журналы — ваша рабочая площадка. В них выходят ваши тексты и формируется круг постоянных читателей. Зачем же пилить сук, на котором сидишь?

Михаил Попов



ГРАЖДАНИН ГАЛАКТИКИ

РОБЕРТ ХАЙНЛАЙН

Ничто не делает жизнь более интересной, чем борьба за нее.
Роберт Хайнлайн, «Кот, проходящий сквозь стены»

Людовик XIV говорил: «Государство — это я». Сальвадор Дали, никогда не отличавшийся скромностью, вторил ему: «Сюрреализм — это я». Наш сегодняшний герой мог бы с полным правом заявить: «Фантастика — это я». Мог, но не стал. Весь мир современной фантастики покоится на трех «китах»: Айзеке Азимове, Артуре Кларке и на нем — скромном, трудолюбивом американце, прожившем нелегкую жизнь и сделавшем этот жанр таким, каким мы привыкли видеть его сейчас.

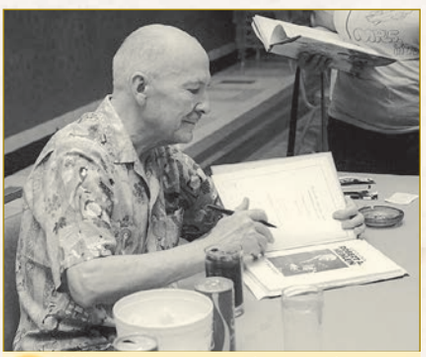
Хайнлайн — это не просто фамилия, а целая история. Огромный мир, на котором выросло уже не одно поколение любителей фантастики. Встречайте: солдат, шахтер, политик, нудист, философ, милитарист и просто хороший писатель.

Линия жизни

Роберт Энсон Хайнлайн (7 июля 1907 — 8 мая 1988) был первым человеком, удостоившимся звания Грандмастер SFWA (Ассоциации писателей-фантастов Америки, известной по присуждаемой ею премии Nebula) и первым послевоенным фантастом, пробившимся в крупные журналы общего профиля — например, The Saturday Evening Post (конец 1940-х). Хайнлайн вошел в историю фантастики как «локомотив» этого жанра, приучивший читателей всего мира покупать книжки с легкомысленными яркими обложками и обнаруживать под ними неожиданно сложную начинку.

Для своего времени его работы были предельно социальны. В них сочеталось несочетаемое: радикальный индивидуализм и космополитичность, религия и сексуальность, увлекательные сюжеты и интеллигентное занудство. Его называли «фашистом» и «гаммельнским дудочником для хиппи». Одного этого уже достаточно, чтобы приглядеться к автору поближе.

Хайнлайн родился в маленьком городке Батлер (штат Миссури), но уже через 2 месяца после этого его семья переехала в город Канзас. Отец Рекс Айвар работал бухгалтером, мать Бэм Лиль ухаживала за 7 детьми (Роберт был самым млад-



Хайнлайн дает автографы на конференции Worldcon в 1976 году.

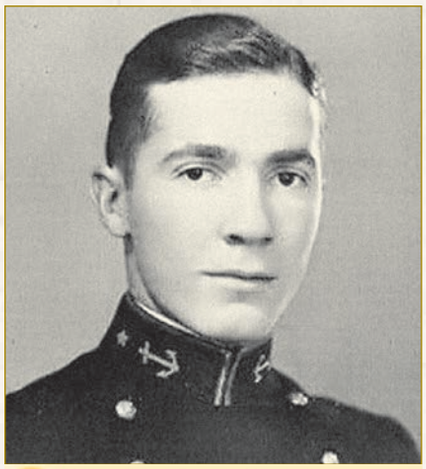
шим). Хайнлайны жили скромно — на 9 человек было всего 2 спальные комнаты, поэтому Роберту долгое время приходилось спать на соломенном тюфяке.

Жизнерадостный мальчик получил строгое, почти пуританское воспитание, которое сильно повлияло на его дальнейшее творчество. Герои Хайнлайна отличаются повышенным чувством долга и чести, они умны, целеустремленны, но в то же время тяготеют к вещам, на которые для молодого Хайнлайна было наложено табу: чувственность, праздность, азарт.

В колледже Хайнлайн мечтал стать астрономом — он прочел все «звездные» книги в ученической библиотеке, самостоятельно изучал физику и математику. Его литературными идолами стали Марк Твен, Эдгар Райс Берроуз, Жюль Верн и Герберт Уэллс.

После колледжа Роберт поступил в Военно-морскую академию, служил на флоте, получил звание лейтенанта, заболел туберкулезом, уволился со службы, женился, развелся, снова женился. Его второй спутницей жизни стала Леслин Макдональд — дама леворадикальных взглядов, которая, по воспоминаниям Азимова, очень сильно повлияла на политические убеждения Хайнлайна.

Началась Великая депрессия. Роберт брался за любые работы, в том числе с недвижимостью и серебряными рудниками, — точно так же, как в свое время это делал Марк Твен. Он ввязался в политику, снискал себе звание «социалист» (впоследствии Хайнлайн будет жутко стесняться этого факта), баллотировался в Законодательное собрание штата Калифорния, но потерпел поражение.



Хайнлайн в Военно-Морской академии. Фото 1929 года.

Жизнь, как говорится, «не удалась» — любые начинания терпели крах, а на горизонте замаячила перспектива нищеты. Однако случилось чудо: Хайнлайн пишет рассказ, чтобы поучаствовать в небольшом литературном конкурсе, и его публикует легендарный издатель Джон Кемпбелл (именно он «дал старт» самым известным американским фантастам).

Гонорар за четыре дня писательского труда составил 70 долларов — приличные по тем временам деньги. Роберт получал на флоте годовую пенсию в 500 долларов, поэтому мучиться выбором ему не пришлось. Всего за несколько лет Хайнлайн стал профессиональным писателем, и, по собственному шутливому выражению, «больше никогда не искал себе честного заработка».

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ, ПЕРВЫМ ДЕЛОМ...

Во время Второй Мировой войны автор со своими друзьями — Л. Спрэгом де Кампом и Айзеком Азимовым — работал на военном заводе в Филадельфии. Парадокс истории: люди, описывавшие конструкции звездолетов, бластеров и роботов, в реальности разрабатывали новые авиационные технологии, некоторые из которых впоследствии перекочевали в их книги.

Хайнлайн, Де Камп и Азимов на заводе (снимок 1944 года).

После войны Хайнлайн развелся с окончательно спившейся и свихнувшейся Леслин (судя по всему, у нее была шизофрения). С третьей супругой он познакомился еще до развода, на своей военной работе в Филадельфии. Это была Вирджиния Герстенфилд — красивая девушка, увлекавшаяся спортом, владевшая семью языками, имевшая высшее химическое образование и работавшая инженером-испытателем. Считается, что Хайнлайн списывал своих сильных героинь именно с нее. Кроме того, она первой читала рукописи мужа и давала ему советы по их редактированию — не на уровне соавторства, но много и очень разумно.

В 1953 году супруги совершают кругосветное путешествие (и продолжают колесить по миру до самой смерти). Остепенившийся Хайнлайн начинает писать для детей и меняет свои политические убеждения, став более «правым», консервативным. Этот период его творчества считается важнейшим — ведь именно благодаря детским книгам новое поколение любителей фантастики выросло научно и социально подкованным.

В 1959—60 годах Хайнлайны приезжали в Советский Союз. Как раз в это время наши войска ПВО сбили самолет-разведчик U-2 и взяли в плен летчика Пауэрса (до этого американцы безнаказанно летали над СССР и транслировали в эфир смех гиены). Хайнлайн, которому сперва нравилось у нас в гостях, очень болезненно отреагировал на это и вернулся в США ярым антисоветчиком.

Хайнлайн часто ездил на конвенты, выступал в Сенате (убеждал политиков использовать секретные космические технологии в медицине), организовывал банки донорской крови, подвергался нашествию хиппи (после книги «Чужак в чужой стране» они стали считать его своим гуру, и Роберту даже пришлось выстроить забор вокруг дома). Великий писатель и необыкновенный человек, получивший семь премий Hugo, умер в возрасте 81 года — тихо, во сне. Его тело было кремировано, а пепел развеян над Тихим океаном с борта военного корабля.

Хайнланиана

По приблизительным подсчетам, Хайнлайн создал 114 произведений, из них свыше 50 — романы. Первый роман «**Для нас, живущих**» был написан в 1939 году, и до 2003 года считался уничтоженным. Он очень важен для исследования творчества автора. «Проба пера» оказалась неудачной и, по сути, представляла собой путаную лекцию по социальным теориям Хайнлайна — тем самым, которые он будет развивать в первый, ранний период творчества.

Что такое «ранний Хайнлайн»? Это изобретательные, технически свежие и глубоко продуманные научные предсказания, энергичные, умные герои, а также стильная смесь из сленга, афоризмов и инженерного жаргона.

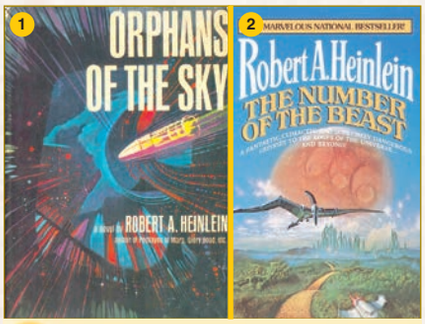
Визитная карточка молодого Хайнлайна — незавершенный цикл произведений под общим названием «**История будущего**», посвященный основным вехам развития человечества с 1951 до 2600 года. Все эти сюжеты были объединены в сборники «**Прошлое через будущее**» (с 1939 по 1951) и роман «**Пасынки Вселенной**» (1951).

В начале карьеры он писал самые разные книги: «Взрыв всегда возможен» (прогноз аварий на АЭС), «Человек, продавший Луну» (коммерческое освоение космоса), «Зеленые холмы Земли» (романтическая история космического барда), «Если это будет продолжаться» (религиозная антиутопия). Хайнлайн описывал бессмертие («Дети Мафусаила»), паранойю и ксенофобию («Шестая колонна»), иные измерения («Дом, который построил Тил»), путешествия во времени («По пятам»).

Однако под прикрытием приключений Хайнлайн исследовал гораздо более глубокие проблемы, в частности — обще-

ственные и психологические последствия научного прогресса. Автор продвигал идею о том, что человек — это социальное животное, пропагандировал здоровый эгоизм и свободную любовь. Более того, он пытался жить по описываемым им канонам. Отношения Хайнлайна со второй женой (дамой, склонной к экспериментам) были, как это принято говорить, «свободными».

Хайнлайн взял за правило отвечать на все письма своих читателей и давать автограф всегда, когда его об этом просят. Однако «обратная связь» давалась ему с трудом. Некоторые фанаты переходили все границы приличия. Был случай, когда парень с девушкой попытались залезть в окно его ванной и застали там голую Вирджинию.



1. Одна из первых обложек книги «Пасынки Вселенной».
2. «Число зверя». Если верить Хайнлайну, шесть в степени шесть в степени шесть — это количество параллельных вселенных.

Сам он был нудистом, однако — и в этом выражалась противоречивость его натуры — яростно, одержимо защищал свою личную жизнь от посторонних глаз (даже рассорился с писателем, издавшим его биографию). Хайнлайн говорил «да» сексуальным экспериментам, одобрял полигамию и гомосексуализм, нейтрально относился к педофилии, порицал инцест, но в то же время во второй, «золотой» период своего творчества он писал блестящие книги для детей.

Главные романы Хайнлайна

- Кукловоды (The Puppet Masters, 1951)
- Двойник (Double Star, 1955)
- Туннель в небе (Tunnel in the Sky, 1955)
- Гражданин Галактики (Citizen of the Galaxy, 1957)
- Дверь в лето (The Door into Summer, 1957)
- Имею скафандр — готов путешествовать! (Have Spacesuit — Will Travel, 1958)
- Звездный десант (Starship Troopers, 1959)
- Чужак в чужой стране (Stranger in a Strange Land, 1961)
- Дорога доблести (Glory Road, 1963)
- Пасынки Вселенной (Orphans of the Sky, 1963)
- Луна — суровая хозяйка (The Moon Is a Harsh Mistress, 1966)
- Фрайди (Friday, 1982)

Типичный хайнлайновский подросток стремительно познает окружающий мир и приспосабливается к нему. Автор считал, что подростковая аудитория достаточно развита для того, чтобы можно было предложить ей сложные, «взрослые» (в том числе и эротические) темы. К примеру, в рассказе «Все вы зомби» молодой человек поменял свой пол, переместился во времени и зачал ребенка от самого себя.

На протяжении нескольких десятилетий писатель составил серию из 12 книг, которые считаются вершиной его творчества. Классические примеры: «Ракетный корабль «Галилей», «Космический кадет», «Красная планета», «Фермер в небе», «Имею скафандр — готов путешествовать». Он создавал и универсальные, «детско-взрослые» вещи: «Кукловоды» (о вторжении инопланетян, захватывающих человеческие тела), «Свободное владение Фарнхэма», «Дверь в лето» (путешествия во времени), а также скандально известный «Звездный десант», из-за которого многие коллеги и друзья стали обвинять его в фашизме и милитаризме.

Действительно, с возрастом Хайнлайн занял крайне правую политическую позицию. Он написал «**Звездный десант**» в ответ на прекращение ядерных испытаний в США и приветствовал программу противоракетной обороны SDI («Звездные войны»). Обвинения в фашизме беспочвенны хотя бы потому, что описываемое общество будущего не тоталитарно, а главный герой романа — филиппинец. Зато милитаризма в «Звездном десанте» хватает с избытком — война неизбежна и даже полезна, а человек может получить гражданство (право голосовать) только после службы в армии.

Самым революционным романом писателя стал «**Чужак в чужой стране**» — «настольная книга хиппи», «Библия сексуальной революции» и первое фантастическое произведение, занявшее лидирующее место в национальном списке бестселлеров. Сюжетно эта книга напоминает «Маугли» в научно-фантастическом антураже: главный герой Майкл Валентин

3. «Чужак в чужой стране». В начале 1990-х по роману предполагалось снять фильм с Томом Хэнксом и Шоном Коннери.
4. На обложке Фрайди была белой, хотя в книге ясно сказано, что она негритянка.

Первая экранизация «Звездного десанта» имела мало общего с книгой. Вторая оказалась совсем провальной.

Смит в детстве воспитывался мудрыми марсианами, а повзрослев, вернулся на Землю и стал мессией (исповедовал философию половой свободы, мистицизма, самоконтроля, особых коммун — «гнезд»).

Хайнлайн был Сократом от фантастики. Он любил «дразнить» читателя, поднимая запретные темы и обыгрывая их в самых невероятных ситуациях — серьезно, без пошлостей, филигранно, с присущей ему иронией. Он эксплуатировал предрассудки расизма, предлагая зрителям темнокожих персонажей. В «Свободном владении Фарнхэма» белые люди попадают в будущее, где доминируют негры (ими же оказываются главные герои романов «Кот, проходящий сквозь стены» и «Фрайди»). Для научной фантастики 1960-х это был, мягко говоря, смелый ход — существа с зеленой кожей встречались в ней гораздо чаще, чем со смуглой.

Национально-политический контекст в книгах Хайнлайна — вопрос очень щекотливый. В «Шестой колонне» США подвергаются нашествию «азиатских орд» и противостоят им при помощи особого луча, действующего лишь на представителей этой расы. Позже выяснилось, что на такой идее настоял редактор (Кэмпбелл), а сам Хайнлайн был против. С другой стороны, в романах «Туннель в небе» и «Фермер в небе» Хайнлайн показывает Азию перенаселенной, а описание расы жуков из «Звездного десанта» прозрачно намекает на коммунистический Китай.

●●●

Любимый писатель Хайнлайна — Марк Твен — однажды пошутил, что «вечные книги» живут от силы 30 лет. К Хайнлайну (да и самому Твену) это неприменимо. Парадоксальный факт — «космическая» фантастика, написанная на заре полетов за пределы земной атмосферы, до сих пор воспринимается так, будто ее издали только вчера.

Автор утверждал, что все лучшее в человеке устремляется к звездам, а прочее остается здесь. На Земле остался его пепел, растворенный в океане. А где-то там, в бесконечной пустоте вселенной, существующей только в наших умах и показаниях радиотелескопов, сияют истории Хайнлайна — истории про людей, мечтающих о космосе, свободе и любви.

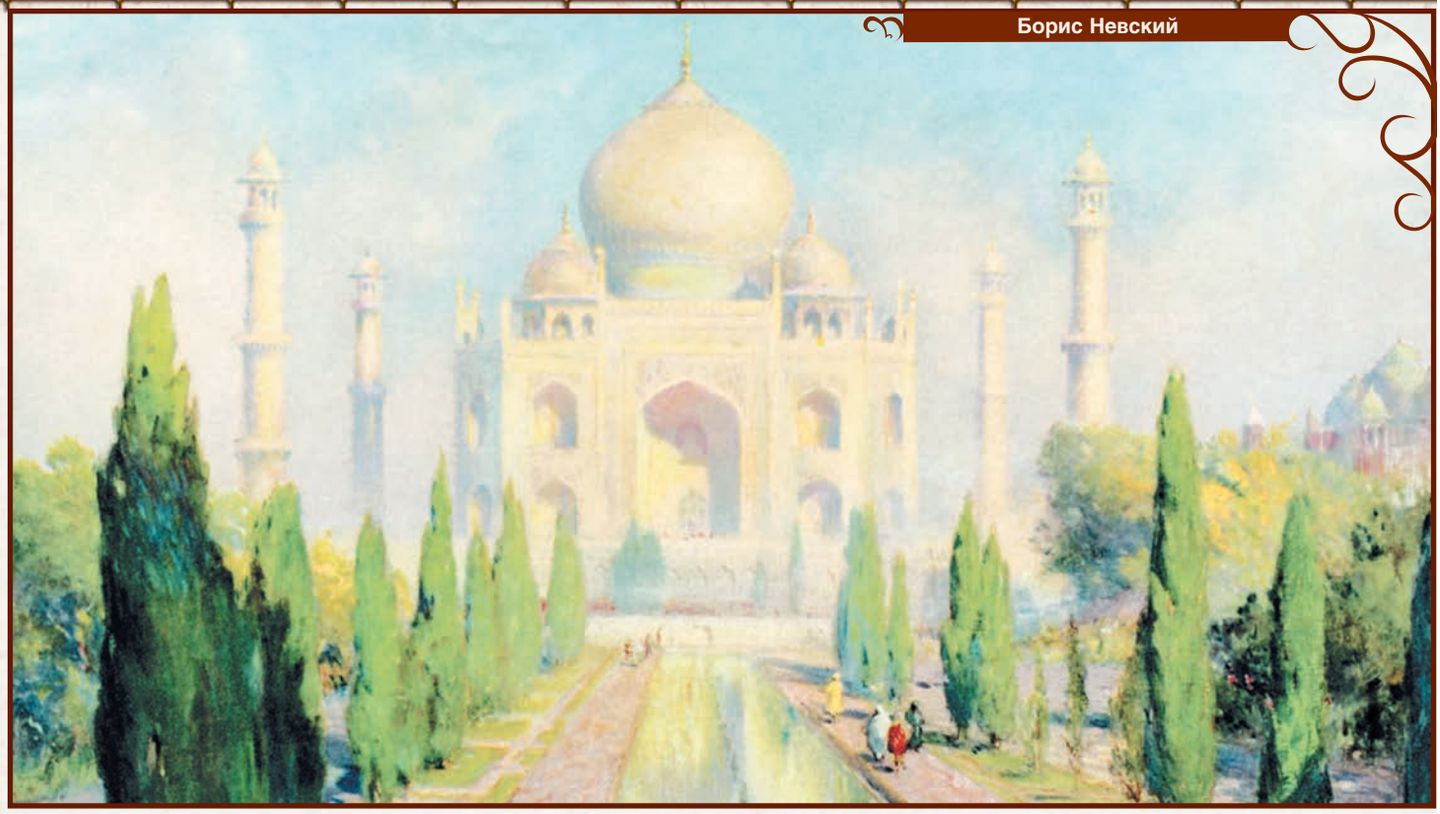
Издательство Альфа-книга

ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВЫЙ РОМАН
ЛАУРЕАТА ПРЕМИИ «МЕЧ БЕЗ ИМЕНИ»-2002,
ОБЛАДАТЕЛЯ «СЕРЕБРЯНОГО КАДУЦЕЯ»-2003,
АВТОРА КНИГИ ГОДА-2004
ПО ВЕРСИИ ЖУРНАЛА «МИР ФАНТАСТИКИ»

АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ

ВЕТЕР ПОЛЫНИ

Борис Невский



ВОСТОК — ДЕЛО ТОНКОЕ...

ОРИЕНТАЛЬНАЯ ФАНТАСТИКА

Запад есть Запад, Восток есть Восток...
Редьярд Киплинг

Ковер-самолет с удалым Аладдином и прекрасной Жасмин бороздит небеса над минаретами Багдада. За морями, за долами воины-монахи меряются силой с ниндзя. Доблестные самураи готовятся к решающей битве против Владыки Демонов. А жестокие якудза соперничают с Триадой за власть над Галактикой...

Традиционно считается, что фантастика основана на западной, прежде всего англо-американской, культуре. Учитывая, что современная фантастика как направление литературы сформировалось именно на Западе, булыжник истины в этом убеждении есть. Но неужто богатейшие традиции, мифология и история Востока оказались вне зоны внимания фантастов? Конечно же, нет — опирающиеся на них произведения относятся к **ориентальной фантастике** (от английского *oriental* — восточный).

Откуда сакура растет

Сегодня мы не будем рассматривать произведения коренных азиатских авторов. Ориентальная фантастика — это произведения сынов и дочерей Запада, которые, взяв за основу восточные традиции, пытаются уйти от навязших в зубах штампов англосаксонской мифологии или американизированного масскульта.

Ориентализм — использование мотивов и стилистических приемов восточного искусства, истории и сюжетов Востока в культурах европейского типа.

Чаще всего ориентальные мотивы используются лишь фрагментарно. Когда в киберпанке показывается мир, поделенный между крупными корпорациями-дзайбацу, которые ведут борьбу за сверхприбыли руками самурайствующих головорезов или гангстеров-якудза — какая же это «восточная» фантастика? Так, немного колорита для антуража. Другое дело, если основа сюжета, показанных в нем конфликтов и событий базируется на присущих только определенному азиатскому региону или народу истории, традициях, принципах и ментальности.

Перед авторами, задумавшими писать ориентальную фантастику, — два основных пути. Создать наш псевдоисторический Восток, где разворачиваются фантастические события, либо придумать свой

мир, который стоит на восточной почве. Отдельных направлений в ориентальной фантастике нет — принципиально она не отличается от общей массы НФ и фэнтези. Главное отличие — в истоках.

Инь и ян

Особо велик интерес западников к странам Юго-Восточной Азии. Цивилизации Китая и Японии по седой древности способны потягаться с европейской. А сколько здесь оригинальной и притягательной экзотики: сакура в цвету, самурайская честь, тайны ниндзя и шаолиньских монахов...

Массовый европейский интерес к Юго-Востоку возникал постепенно: поэма Кольриджа «Кубла-хан» (1798), оперетта Гилберта и Салливана «Микадо» (1885). В 20 веке масла в огонь подлили идеи товарища Мао, японское экономическое чудо, фильмы с Брюсом Ли и аниме. Результат — Запад, подобно губке, впитывает в себя японо-китайскую культуру, точнее, ее внешнюю часть.

Первопроходец ориентальной фантастики с юго-восточным уклоном — британец **Эрнст Брама**, автор популярного в начале 20 века фэнтезийного цикла «Кай Лунг», основанного на китайской мифологии. Книги Брамы построены по принципу «Тысячи и одной ночи»: китаец Кай Лунг рассказывает фантастико-ироничные истории, нанизанные на четки слабосвязанного сюжета.

О загадочный Восток!

Чаще всего ориенталисты пишут фэнтези, уж больно колоритен восточный фольклор. Жемчужина ориентального фэнтези — трилогия Барри Хугарта о похождениях в сказочном Древнем Китае пожилого ученого Ли Као и его ученика. Герои встречают на своем пути богов, демонов, вампиров, магов, призраков. Трилогия — синтез невероятных приключений, обаятельного юмора и детективных загадок. Начальный роман «Мост птиц» в 1985 году получил Всемирную премию фэнтези.

А если смешать мифологию с историей? Историческое фэнтези **Кары Далки** «Джинпей» основано на древнем японском эпосе «Повесть о доме Тайра», где рассказано о кровавой феодальной войне между великими кланами Тайра и Минамото. По воле Далки в битву самураев вмешиваются боги и демоны. Рядом с историей прошлись **Андрэ Нортон** и **Сюзан Шварц** в «Серебряной Снежинке». Изображая судьбу реальной принцессы из китайской династии Хань, авторы приправили свое повествование бочкой романтики и ложкой магии. Близок к реальности роман **Алмы Александер** «Тайны Джин-Ши». В достоверно описанном средневековом Китае действует мифическая тайная организация, куда входят только женщины, не желающие играть второстепенную роль в обществе, — от сестры императора до уличной попрошайки. Именно женская магия и солидарность могут спасти от гибели новую Императрицу.

Еще дальше идет **Джессика Салмонсон**, в чьей трилогии о самурайше Томое Годзен показан параллельный мир средневековой Японии, где женщины сражаются наравне с мужчинами. Альтернативно-волшебный средневековый Китай изображает **Эдгар Хоффман Прайс**, английский дипломат, принявший буддизм («Дьявольские жены Ли Фонга», «Нефритовая чаровница»). Уже чистая альтернативная история — дилогия «Время драконов» бывшего редактора журнала Playboy **Роберта Ши**, действие которой происходит в Японии 13 века, завоеванной монгольско-китайской армией Хубилай-хана (в реальности его флот вторжения разметало штормом).

В романе Эйва Дэвидсона «Сын Неба» описаны приключения знаменитого путешественника Марко Поло, который по воле того же Хубилая ищет легендарную Спящую Царевну. Ориенталисты очень любят подобный прием: герой-чужак, обычно европеец со взглядами, близкими автору и читателям, оказывается в абсолютно непривычном окружении. Отличный повод для демонстрации острых конфликтов и волнующих кровь экзотических авантюр!

Пользуется популярностью цикл юношеского фэнтези «Хроники Отори» **Лайана Герна** о судьбе юного воина Отори Такео и его возлюбленной Шираканва Каэдэ. Правда, действие происходит уже не в Японии, а в ее волшебном отражении. Из других ярких ориентальных фантазий про вымышленные миры выделяются «Паладин» **Кэролайн Черри** и дилогия «Брат Посвященный» **Шона Рассела**. Особенно хорош Расселл, который придумал потрясающе достоверную «историческую» хронику Великой Империи Ва, гибрида Японии и Китая.

Десять романов ориентальной фантастики

- **Шон Рассел** «Брат Посвященный», «Собирающий облака»
- **Стивен Дэдмен** «Искусство ловли стрел»
- **Роджер Желязны** «Бог Света»
- **Роджер Желязны, Томас Терстон Томас** «Маска Локи»
- **Генри Лайон Олди** «Путь меча», «Мессия очищает диск»
- **Гай Гэвриел Кей** «Львы Аль-Рассана»
- **Лайан Герн** «Через соловьиный этаж», «Трава — его изголовье»

Один из самых известных американских авторов, пропагандирующих восточные ценности, — **Эрик Ван Ластбадер**. Кроме многочисленных боевиков о современных ниндзя, на его счету два цикла технофэнтези «Воин заката» и «Кольцо пяти драконов», а также дилогия мистических триллеров «Джиан» и «Шан». В ключе урбанистического темного фэнтези написаны романы австралийца **Стивена Дэдмена** «Искусство ловли стрел» и «Укус теней», герой которых противостоит якудза, владеющим древней боевой магией. Американец китайского происхождения **Лоуренс Йеп** прославился романами юношеского фэнтези, персонажи которых — современные подростки — сталкиваются с существами восточной мифологии («Принц-дракон», «Создатели монстров», «Морские драконы»).

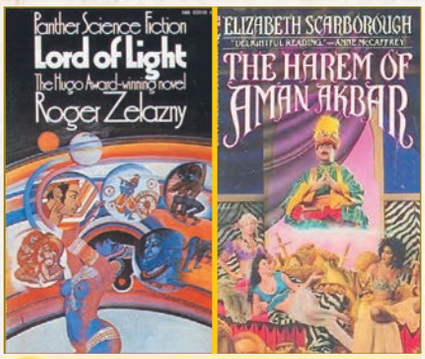
Из ориентальной НФ наибольшая слава выпала циклу британца **Дэвида Уингрова** «Чанг-Ку». Действие 8-романного сериала происходит в 23 веке, когда Китай правит миром. Вселенная Чанг-Ку — смесь высоких технологий и древнего миропорядка, при котором застывшее в стазисе общество должно сделать выбор между удушающей, но комфортной стабильностью и рискованным прогрессом. Цикл Уингрова построен по принципу древнекитайских династических хроник.

Другие страны юго-восточного региона занимают европейцев гораздо реже. Выделяется Тибет как возможное вместилище мировой мудрости.

Романы **Элизабет Скарборо** «Священное Ничто» и **Сюзан Шварц** «Дороги шелка и теней» посвящены легендарной земле Шангри-Ла, затерянной в тибетских горах. Стоит отметить австралийку индонезийского происхождения **Софи Массон**, которая, став уже известным автором, сочинила фэнтезийный роман «Снег, пламя, меч», положив в основу мифологию своей родины.

Под сенью полумесяца

Так вышло, что на протяжении многих веков наиболее близкой европейцам из всех восточных культур был ислам. Отношения между двумя цивилизациями носили крайне враждебный характер. Арабскую экспансию сменили крестовые походы, затем пришел черед многовекового противостояния христиан и турок. Да и лихие набеги татаро-монголов быстро стали ассоциироо-



Не Китаем единым.

ваться с исламским полумесяцем. Поэтому немудрено, что в ориентальной фантастике количество книг, связанных с миром ислама, не уступает экзотичным Японии и Китаю. Причем многие авторы не просто разворачивают действие произведений в псевдомусульманских вселенных, но уделяют особое внимание прямому противостоянию ислама и христианства. Увы, но конфликт креста и полумесяца продолжается даже в фантастике.

Богатые возможности показа жестокого столкновения Востока и Запада дает эпоха крестовых походов. Для пущей кристаллизации конфликта авторы используют реальные события и людей. Так поступил **Роджер Желязны** в «Маске Локи», смешав с присущим ему мастерством и дерзостью исторический роман о последних днях Иерусалимского королевства с криптотриллером о борьбе зловещего «горного старца» Хасана ас-Сабаха и мага-крестоносца Томаса Амнета. Битва героев — не простой поединок волшебников и не только символическое противостояние ислама и христианства. От этого столкновения зависит судьба обеих цивилизаций. Победа Амнета «переводит стрелки» истории, позволяя Ближнему Востоку избежать современной печальной судьбы порохового погреба человечества. Похожие мотивы, хоть и не столь удачно, использует **Джудит Тарр** в дилогии «Аламут», герои которой, два бессмертных колдуна, также вступают в схватку на фоне противостояния христиан и сарацинов.

Гай Гэвриел Кей в романе «Львы Аль-Рассана» использует исторические события периода владычества мавров-мусульман на Пиренеях для создания красочного полотна вымышленного мира. **Глен Кук**, переиначив историю возвышения пророка Мухаммеда, сделал ее костяком фэнтезийных романов «Огонь в его ладонях» и «Без пощады». Еще дальше пошел **Дэвид Эддингс** в Эленийском цикле — рендорские эпизоды иначе, чем грязной издевкой над исламом и личностью Пророка, назвать невозможно.

Очень популярны у европейцев классические арабские легенды. «Рабы сна» **Л. Рона Хаббарда**, «Сказка о каменном талисмане» **Далии Трускиновской**, «Омар-рассказчик» **Дэйва Дункана**, «Хроники 12 королевств» и «Сезон желаний» **Эстер Фризнер**, «Арабские ночи» **Крейга Шоу Гарднера** и многие другие произведения опираются на старинные аравийские сказания.

Знаменитый сериал «Дюна» Фрэнка Герберта также несет клеймо ориентализма. При создании мира далекого будущего автор щедро черпал из кладовых арабско-исламской культуры.

Особое место занимает такой пряно-экзотический фрукт, как китайско-исламско-христианский мир Ордуси «еврогуманиста» **Хольма Ван Зайчика**. Конечно, это стёб, однако невероятно обаятельный, а временами и довольно серьезный, даже философский, да и ориентальные корни видны невооруженным глазом.

Восточные ночи

Фантастических книг, действие которых связано с другими регионами Востока — Месопотамией, Индостаном, Средней и Центральной Азией, Великой Степью — немало. Но большая их часть к ориентальной фантастике отношения не имеет. Например, циклы «Колесо Времени» Роберта Джордана, «Хроники Моргейн» Кэролайн Черри, «Сага о Тигре и Дел» Дженнифер Роберсон и многие другие сходные вещи. При их написании авторы использовали какие-то фрагменты культуры или мифологии стран Востока, однако без попытки смоделировать восточную ментальность или показать мировоззренческое столкновение цивилизаций. Поведение героев таких книг диктуется стереотипами, присущими западному образу мыслей. И то, что действие разворачивается в якобы восточном обществе, герои отзываются на азиатские имена, носят бурнусы вместо колетов, используют в потасовке экзотичные крисы или ятаганы, не делает книгу ориентальной фантастикой.

Другое дело — произведения, где предпринимается попытка, пусть и поверхностная, опереться на исконно восточную философию и мистику. Герой трилогии **Кары Далки** «Кровь богини» молодой ученик аптекаря Томас попадает в Индию конца 16 века, где вовлекается в опасные приключения, связанные с поиском субстанции, способной оживлять мертвых. Обычный твердолобый англичанин с присущими тогдашним европейцам комплексами и иллюзиями — и ярко, подробно описанные быт и верования загадочной Индии позднего средневековья. Ба-бах! Две противоположности сталкиваются, давая автору возможность сотворить нечто большое, чем простое авантюрное чтиво.

Пряная экзотика Востока.

Одно из самых заметных и нестандартных произведений — цикл о Плоской Земле **Танит Ли**. Романы и рассказы этого сериала, основанного на ассирийской и персидской мифологии, имели внушительный успех у продвинутой западной публики. Впечатляет «Бог Света» **Роджера Желязны**, в котором колонисты-земляне на далекой планете разыгрывают события из индуистской мифологии. Книга Желязны — настоящий кладезь познаний для неофита, толчок к изучению одной из самых древних и необычных религиозно-мифологических систем. Плодотворно работает в ориенталистике **Генри Лайон Олди**, смешивая в своих произведениях обычаи и историю разных стран и народов: «Путь меча», «Мессия очищает диск», «Сеть для миродержца», «Нопэрапон», «Я возьму сам».

Рыба — не мясо!

В последние годы отмечено стремление некоторых ретивых товарищей, особенно из числа наших бывших социалистических «заклятых друзей», записать в ориентальную фантастику произведения, основанные на мифологии и культуре восточных славян. Дескать, славяне — не европейцы, а скорее азиаты, и место их... короче, в Азиопе. Определенный смысл в этом утверждении есть — с Азией нас связывает очень многое, от так называемого татаро-монгольского ига (или союза?) до великой «коммунальной квартиры» СССР. Однако имеется в невинных, и на первый взгляд чисто литературоведческих изысканиях некий сомнительный и конъюнктурный политический душок.

Посему мы такие поползновения категорически отвергаем!

А славянские и русские мотивы в фантастических произведениях западных авторов — тема для отдельного разговора...

●●●

Пока «восточная» НФ и фэнтези не столь популярна и востребована, как истории про эльфов, рыцарей или звездные войны. Однако с каждым годом мировые культуры становятся все ближе, перетекают друг в друга. И фантастика здесь не исключение. Так что известный афоризм Киплинга о Западе и Востоке, которые не сдвинутся с места до Страшного Суда, все меньше соответствует сегодняшним реалиям. К добру это или к худу? Поживем — увидим...

ДРУГИЕ КНИГИ

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

МОРСКАЯ РОМАНТИКА НАВЫВОРОТ

АРТУРО ПЕРЕС-РЕВЕРТЕ. МЫС ТРАФАЛЬГАР
ARTURO PEREZ-REVERTE. CABO TRAFALGAR

Роман ● **Перевод:** *Н. Кириллова* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **368 стр.** ● **20100 экз.** ● **Жанр:** *Исторический роман, морской военный роман*

Какой мальчишка не переболел вдетстве морем? Не избежал очарования морскими походами иАртуро Перес-Реверте— вот только со временем налет романтики сходит на нет. Ивитоге получается «Мыс Трафальгар»— жесткая, горькая, пропитанная потом, кровью исолью книга осамой значительной внаполеоновских войнах баталии. Это типичный «перес-ревертовский» роман: смесь четкой документалистики инеобходимой доли вымысла сдинамичным сюжетом иярркими характерами. Главный герой «Мыса»— команда парусника «Антилья», единственного вымышленного изо всех кораблей, описанных вкниге. Яркие батальные сцены перемежаются воспоминаниями опрошлом персонажей инемного пафосными размышлениями остране, не ценящей своих сыновей.

Итог: интересная, хорошо написанная книга, дающая пищу уму исердцу. Особенно понравится тем, кто интересуется наполеоновскими войнами. Все прочие имеют шанс повысить свою эрудицию ибольше никогда не путать фок-мачту сбушпритом.

Владимир Пузий

МАГРЕАЛИСТЫ НА МАРШЕ

ГОРАН ПЕТРОВИЧ. ОСТРОВ И ОКРЕСТНЫЕ РАССКАЗЫ
ГОРАН ПЕТРОВИЋ. ОСТРВО И ОКОЛНЕ ПРИЧЕ

Рассказы ● **Перевод:** *Л. Савельева* ● **Издательство:** *«Амфора», 2006* ● **272 стр.** ● **3000 экз.** ● **Жанр:** *Магический реализм, притчи*

За последние годы наша переводная литература прирастает не только за счет романоязычных авторов. Вслед за знатоком хазарских словарей иносителем звездной мантии, остроумным Милорадом Павичем, нарусский был переведен его коллега Горан Петрович. Сногсшибательной популярностью Петрович похвастаться пока не может, хотя «Остров иокрестные рассказы»— его четвертая книга на русском. Работают оба писателя примерно водном литературном ключе, активно насаждая метод магического реализма на славянскую почву. Вот только Петрович, намой вкус, делает это более спомощью сердца иреже прибегает кхолодному «рацио» (чем иногда грешит Павич). Скажем, втом же «Острове» каждый рассказ— маленькая живая картинка, приятный ипричудливый срез бытия-похожего-на-наше, но— другого.

Итог: душевная, «теплая» книга для неспешного чтения на сон грядущий, подгорячий чаек ипеченье (сорт того идругого выбрать по вкусу). Удовольствие гарантировано.

Владимир Пузий

СПЛЕТЕНИЕ СУДЕБ

ЕЛИЗАВЕТА ДВОРЕЦКАЯ
ВЕТЕР С ВАРЯЖСКОГО МОРЯ

Роман ● **Обложка:** *П. Борозенец* ● **Издательство:** *«Крылов», 2006* ● **Серия:** *«Историческая книга»* ● **512 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Исторический роман*

Скандинавско-славянским фэнтези нас уже не удивишь, авот скандинавско-славянский исторический роман редок. Тем более— основанный на реальных фактах иисточниках ожизни «там итогда».

Конец 10 века, Ладога. Город, вкотором смешались три культуры, три народа: славяне, чудь иваряги. Город, живущий торговлей, привыкший кбезопасности за спиной новгородских князей. Нокто ж мог знать, что юный князь Вышеслав Владимирович рассорится сваряжской дружиной— иоставит без защиты иНовгород, иЛадогу?! Иэто вто время, когда вВаряжском море бесчинствует Эйрик ярл, асам князь собрался впоход! АвЛадоге живет купеческая дочь Загляда, итрое хотят видеть ее своей женой: князь Вышеслав, сын чудского старейшины Тойво ивикинг Снэульв. Кому отдаст сердце девушка?

Итог: книга придется по вкусу как поклонникам «твердого» исторического чтения, так илюбителям жизненных коллизий, ярких характеров иискренних чувств.

Алла Гореликова

«...А ТАМ МОНГОЛ ШУУДАН!»

КНИГА СТРАНСТВИЙ

Сборник ● **Перевод, составление, статьи, комментарии:** *Н. Горелов* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2006* ● **Серия:** *«Азбука средневековья»* ● **320 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Сборник средневековых текстов*

Очередной сборник из серии «Азбука средневековья» посвящен теме любопытнейшей: как именно европейские путешественники 13—14 веков воспринимали Восток. Переводчик Николай Горелов не просто собрал целый ряд уникальных текстов, ноиснабдил их увлекательными комментариями, точнее, этакими «историями об историях»: мы узнаём отом, кто, как ипочему отправлялся встранствие то вВеликую Венгрию, то вБагдад, ато ина Тибет... Даже впостраничных сносках Горелов ухитряется дать вполне объемные, живые портреты деятелей той эпохи: ландграфа Тюрингии Генриха Распе, хрониста Матвея Парижского (родившегося ипроведшего большую часть жизни вАнглии!) идругих занятых персонажей. Не менее интересно наблюдать за изменением представлений вЗападной Европе онеожиданной беде, нахлынувшей сВостока,— отатарах.

Итог: ценная подборка ранее не переводившихся текстов, которая будет полезна илюбителям истории, иписателям фэнтези.

Владимир Пузий

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

Откровенно говоря, наэтот раз унас не пятерка лидеров, ачетверка. Запятую позицию вхит-параде («Два меча» Роберта Сальваторе) отдано аж вшесть раз меньше голосов, чем за бессменного лидера последних месяцев— «Войну мага. Эндшпиль» Ника Перумова. Ноеще более интересная ситуация ожидает нас вследующий раз. Назаслуженный отдых отправятся шестой «Гарри Поттер» и«Последний дозор», аэто значит, что список лидеров изменится наполовину, если не сильнее. Хорошие шансы войти взаветную пятерку уновых книг Вадима Панова («Поводыри на распутье») иОксаны Панкеевой («Рассмешить богов»).

Выбор читателей. Июнь 2006

Вголосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **1033 человека**. Всего было отдано **2387 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1.	Ник Перумов	Война мага. Эндшпиль	18,8%
2.	Сергей Лукьяненко	Последний дозор	11,6%
3.	Александр Зорич	Время — московское!	10,8%
4.	Джоан К. Ролинг	Гарри Поттер и принц-полукровка	9,3%
5.	Роберт Сальваторе	Два меча	3,1%

НИК ПЕРУМОВ
ВОЙНА МАГА. ЭНДШПИЛЬ

Фэнтези. Краткость— далеко не единственная сестра таланта. Сколько уже лет мы читаем оприключениях некроманта Фесса— ивсе равно не теряем надежды узнать, чем они закончатся. Третий том «Войны мага» выводит героев на финишную прямую— иоставляет читателя вожидании «Конца игры»...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ 9

Рецензия— вN№5(33) за2006год.

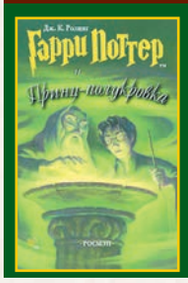
СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
ПОСЛЕДНИЙ ДОЗОР

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

Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

Рецензия— вN№2(30) за2006год.

ДЖОАН К. РОЛИНГ
ГАРРИ ПОТТЕР И ПРИНЦ-ПОЛУКРОВКА



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

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ 9

Рецензия— вN№2(30) за2006год.

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ
ВРЕМЯ — МОСКОВСКОЕ!

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

Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

Рецензия— вN№4(32) за2006год.

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ
ДВА МЕЧА

Фэнтези. Семнадцатый (!) роман оТемном эльфе замыкает трилогию «Охотничьи клинки». Изрубив вкапусту тысячу орков иоставшись водиночестве, Дзиррт снова взваливает на свои плечи спасение всего Фэйруна. Иснова полчища злобных тварей осаждают Мифрил Халл, иснова судьба мира висит на волоске... Трепещите, любители Сальваторе, читать вам — не перечитать.

Рецензия— водном из ближайших номеров «МФ».

ВАДИМ ПАНОВ
ТАГАНСКИЙ ПЕРЕКРЕСТОК

Городское фэнтези. Девять рассказов оТайном Городе— иодновременно не онем. Здесь нет навов или асуров, Сантьяги или Кортеса, новедь ими не исчерпывается мистика мегаполиса. Панов перемешивает современную действительность смифами разных народов— ираскрывает перед нами все богатство городского фэнтези.

Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

Рецензия— вN№4(32) за2006год.

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ, АНДРЕЙ ВАЛЕНТИНОВ
ТИРМЕН

Криптоистория. Харьковское трио выпустило первоклассный фантастический роман для искушенного интеллектуала. Можно, конечно, разглядеть в«Тирмене» боевичок про мистических ворошиловских стрелков— но книга куда больше оставляет вопросов, чем дает ответов. Иразобраться вэтих вопросах— часть удовольствия от нее.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ 9

Рецензия— вN№6(34) за2006год.

ДЭН АБНЕТТ
ИНКВИЗИТОР. ОРДО КСЕНОС

Фантастика. Межавторские циклы новеллизаций традиционно считаются чтивом категории «В», но«Инквизитор» — одно из редких исключений. Абнетт живо идоступно описывает вселенную Warhammer 40000, атакже создает убедительный образ главного героя. Рекомендуется для знакомства скосмическим «Молотом Войны».

Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

Рецензия— вN№7(35) за2006год.

ВИДЕОДРОМ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

Новости киноиндустрии: *АВГУСТ* 56

Съемочная площадка:
КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 57

Римейк японского ужастика Kairo — «**Пульс**», любопытные триллеры «**Девушка из воды**» и «Мертвые дочери» и фантастическая комедия «**Нелепей вымысла**».

После финальных титров: *КИНОРЕЦЕНЗИИ* 60

Насквозь проштампованный боевик «**Люди Икс: Последняя битва**», неплохой римейк ужастика тридцатилетней давности — «**Омен**» и классика кинематографа, великолепный фантастический боевик «**Робот-полицейский**».

Новости аниме: *АВГУСТ* 64

Аниме: *EREMENTAR GERAD* 65

26-серийный сериал о дружбе, полетах и приключениях, чуть наивный, но добрый и искренний — и без единой капли крови.

НОВИНКИ ЛИЦЕНЗИОННОГО ВИДЕО 68

ДРУГОЕ КИНО 70

Что посмотреть? 72

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

Александр Чекулаев

НОВОСТИ КИНО-ИНДУСТРИИ

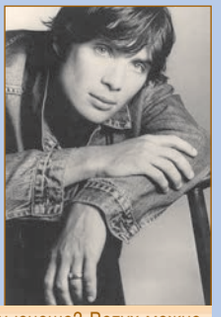
Ход Белой Королевы

Как известно, вГолливуде не планируются съемки «Людей Икс 4». Следующими фильмами оВселенной Мутантов станут отдельные блокбастеры про Росомаху иМагнито. Анедавно пришло известие отом, что еще вразработку пойдет лента об икс-героине, доселе вкино не представленной. Речь отелепатке Эмме Фрост, способной превращаться внеуязвимый живой алмаз. Фанаты обожают Эмму, известную как Белая Королева, загиперсексуальность инезависимость: изкомиксов известно, что она была как союзницей «добрых» мутантов, так иих противницей. Проектом, возможно, займется режиссер Дэвид О.Рассел («Три короля»).

Мисс Фрост может быть как белой ипушистой, так иполупрозрачной и кристаллической.

Телепатия по-русски

Думайте тише: вас подслушивают! Киллиан Мерфи, блистательно сыгравший Пугало в«Бэтмен: начало», исполнит роли братьев-близнецов Иосифа иВиктора Заленских, используемых российскими учеными для экспериментов по передаче мыслей на расстоянии. Идея втом, что лишь подобным методом можно устанавливать мгновенную связь судаленными от Земли космическими кораблями. Такова сюжетная основа НФ-триллера «Телепатия», вкотором также снимутся Сэм Нил иМиранда Ричардсон. Камеры заработают воктябре.



Готовы ли вы доверить свои сокровенные мысли этому милому юноше? Вслух можно не отвечать.

Полный нуар

После успеха «Города грехов» эстетика нуара вновь стала актуальной. Жертвой моды пал даже режиссер Скотт Калверт («Дневники баскетболиста»), не уличенный встилевых изысках. Он снимет фильм «Потрошитель», гибрид детектива а-ля Дэшил Хэммет итемного фэнтези. Отпервого проект унаследует классическую историю частного сыщика, нанятого роковой красоткой расследовать одно мрачное дело. Вторая заставит героя по ходу дела попасть вмистико-сюрреалистический мир, где границы между жизнью исмертью весьма размыты. Главную роль вкартине сыграет дважды Бэтмен мирового кино Майкл Китон.

Дави жуков!

Бравый сержант Джонни Рико, уклонившийся от участия в«Звездном десанте 2», все же вернется вгорнило войны скосмическими жуками. Актер Каспер Ван Дин дал согласие на роль в«Звездном десанте 3», который должен выйти сразу на DVD.Подробности нового приключения истребителя инсектоидных монстров из глубин Галактики пока не известны. Номы искренне надеемся, что трудящийся над сценарием фантастического боевика Эд Ноймайер все же напомнит героям федерации рецепт дихлофоса, апродюсеры не станут так откровенно экономить на спецэффектах иартистах, как вслучае ссиквелом 2004 года.

Ореховый десерт

В 2004 году вРоссии уже выходил мультфильм по мотивам «Щелкунчика», созданный средствами традиционной «плоской» анимации. Другим путем пошли режиссеры Егор Кончаловский иРоман Стариков, вчьем проекте «Кракатук» старая рождественская сказка предстанет внеобычном виде. Нас ждет роскошная 3D-картинка исерьезная модернизация сюжета вдухе подростковой НФ ифэнтези (над сценарием работали фантасты Леонид Каганов иАлександр Бачило). Щелкунчик станет игрушкой-роботом, его хозяйка Маша— современным тинэйджером, анаравне сволшебным орехом Кракатуком иКрысиным Императором вкадре будут иметь место кунг-фу, Интернет, гонки на снегоходах, хип-хоп имолодежный юмор. Ожидаемая дата премьеры фильма— 4 января 2007 года.

Щелкунчик. Как сообщают авторы ленты, сделан вКитае из полихлорвинилупалпропала.

В ДВУХ СЛОВАХ

Студия ***Universal*** купила права на экранизацию классического НФ-романа *Альфреда Бестера* «Тигр! Тигр!» («Моя цель— звезды»)... ● *Даррен Аронофски* («Источник») спродюсирует фильм «**Охота**» опарне, который решил выследить иубить самого Сатану... ● Во второй серии приключений **Халка** зеленый бугай сразится сархизлодеем по кличке Отвратная Харя (Abomination)... ● *Хелена Бонэм Картер* («Планета обезьян») сыграет ведьму Беллатрикс Лестрейдж в« **Гарри Поттере иОрдене Феникса** »... ● Компания ***Copperheart Entertainment*** приобрела права на экранизацию всей линейки романов *Энн Маккефри* овсадниках Перна... ● Продюсер *Дин Девлин* («Годзилла», «День независимости») сядет врежиссерское кресло триллера «**Призраки**» одетективах-паранормалах, способных находить улики вмире мертвых... ● Студия ***Walt Disney*** начала съемки анимационно-игровой комедии **Underdog** про пса-супергероя...

Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ПУЛЬС
PULSE

Производитель: *The Weinstein Company LLC/Neo Art & Logic* • **Прокат в РФ:** *«Вест»* • **Режиссер:** *Джим Сонзеро* • **В ролях:** *Кирстен Белл, Тэйт Ханьок, Йен Сомерхальдер, Кристина Милиан, Рик Гонзалес, Рики Ландхоум, Джонатан Таккер*

ЖАНР *Электромистический триллер*

Сюжет: После «Путешествия к центру Земли» Жюля Верна люди окончательно убедились, что даже если вооружиться лопатой и долго-долго копать, то чертей все равно не увидишь. Царство абсолютного зла находится где-то в другом месте.

Вскоре научный прогресс шагнул так далеко, что скрылся за горизонтом обыденного понимания, а революционные технические устройства на бытовом уровне стали восприниматься, как нечто запредельное и малопонятное. С экранов телевизоров на нас полезли волосатые мертвые японки, бравые морские пехотинцы телепортировались прямиком в ад, а добряк Стивен Кинг неоднократно намекал на то, что устройствам сложнее глазной пипетки доверять не стоит.

Мы уже анонсировали фильм «Пульс», однако его премьера была перенесена с апреля на август из-за пересъемок ряда «пугающих» сцен. Первоначально этой картине был присвоен жесткий рейтинг R (что отсекало часть зрительской аудитории), поэтому продюсеры решили ее существенно «смягчить».

Сценарист фильма — Уэс Крэйвен.

Что это, милый? Призраки? — Нет, хуже. Это низкооплачиваемые мексиканские эмигранты, изображающие призраков.

Если долго пялиться в монитор, то сначала ты увидишь привидение, а потом человека в белом халате и штамп «Не годен» в военном билете.

Единственный вопрос, который меня сейчас мучает, — повеситься на шнуре мышки или наглотаться битых компакт-дисков?

Перед нами — римейк японского ужастика Kairo, оригинальный сюжет которого подвергся существенной переработке. Представьте себе, что беспроводные технологии служат мостом между этим миром и иным, а из электроприборов вдруг полезли недобрые призраки. Иными словами, по замыслу создателей фильма, в графе «причина смерти» его персонажей следует писать «Bluetooth», а в конце общеизвестного тоннеля стоит апостол Петр и спрашивает login с паролем.

Если основной темой Kairo было «интернет-одиночество», то «Пульс» делает акцент на потустороннем хай-тек-Апокалипсисе, борьбе главных героев с электромагнитной нечистью, а также спасении мира храбрыми американскими тинейджерами (недавно стало известно, что пессимистичная концовка фильма не удовлетворила продюсеров и была изменена в более светлую сторону).

Премьера в России: 17 августа 2006.

Что ожидаем: Занятный сценарий, среднее качество исполнения. Из телефонных разговоров со своей покойной прабабушкой вряд ли можно сделать хит, но есть все шансы на то, что картина будет выгодно отличаться от своих коллег по цеху «высокотехнологичных триллеров».

МЕРТВЫЕ ДОЧЕРИ

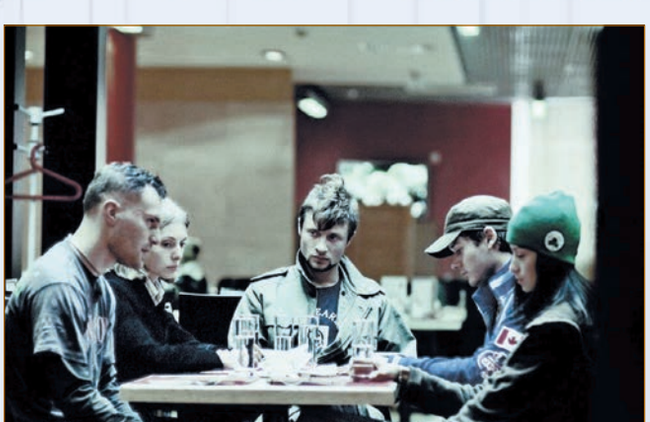
Производитель: *Practica Pictures/«Централ Партнершип»* • **Прокат в РФ:** *«Централ Партнершип»* • **Режиссер:** *Павел Руминов* • **В ролях:** *Екатерина Щеглова, Артем Семакин, Никита Емшанов, Михаил Ефимов*

ЖАНР *Триллер*

Сюжет: Вы смотрели японо-американские «Звонок» или «Злобу»? Теперь нечто похожее происходит и в Москве. Когда-то одна сумасшедшая мать утопила трех своих дочерей — но сделала это не совсем удачно. Спокойно отсидеться в дурдоме ей не удалось. Некоторое время спустя женщина была убита тремя видами холодного оружия (свидетели утверждали, что здесь нахулиганили три маленькие девочки), и это было лишь началом череды странных смертей.

Мертвые дочери не нашли себе покоя. Теперь они убивают — и начинают преследовать того, кто последним видел их жертву. Это «призрачное проклятье» длится три дня. Если человек совершал хоть что-то дурное, то кровавая расплата не заставляет себя ждать.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ



И кто теперь будет утверждать, что дети — цветы жизни?

Девиз фильма — «Будь добрым, или умри».

Как определить, что такое добро и зло? Можно ли стать добрым насильно? Что чувствуешь, когда те самые три дня заканчиваются, и вроде бы уже можно вести себя, как прежде, — рискнешь ли ты проверить это? Дебютная работа молодого режиссера Павла Руминова должна выйти на экраны этой осенью. Сценарием уже заинтересовались американцы — значит, история действительно интересная, однако о качестве ее экранного воплощения говорить пока рано.

В плюсы можно записать энтузиазм участников проекта, в минуты — скромный бюджет и несложные съемки. Синего светофильтра и тягучих сцен явно недостаточно для того, чтобы фильм прославился своим стилем и атмосферой. «Мертвые дочери» будут проверкой нашего кинематографа на способность выдать качественную «страшилку» — тем более что этот жанр у нас практически не освоен.

Премьера в России: 30 августа 2006.

Что ожидаем: J-horror с мультинациональным колоритом — от японцев взяты дети-призраки и мрачная история «переходящего» проклятья, а из русского культурного багажа позаимствовано внутреннее самокопание, трагедия духа и вечный вопрос о добре и зле.

По крайней мере, с футболом здесь все ясно.

На киноэкранах России в августе

С 10 августа:
- **Лохматый папа** (Shaggy Dog) — комедия.
- **Хоттабыч** — комедия.

С 17 августа:
- **Гарфилд 2** (Garfield 2) — комедия.
- **Пульс** (Pulse) — триллер.

С 24 августа:
- **Девушка из воды** (Lady in the Water) — триллер.
- **Дом-монстр** (Monster House) — анимация.

С 30 августа:
- **Мертвые дочери** — триллер.

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

ДЕВУШКА ИЗ ВОДЫ
LADY IN THE WATER

Производитель: *Warner Bros./Industrial Light & Magic* • **Прокат в РФ:** *«Каро Премьер»* • **Режиссер:** *М. Найт Шьямалан («Таинственный лес», «Знаки», «Неуязвимый», «Шестое чувство»)* • **В ролях:** *Пол Джаматти, Брайс Даллас Ховард, Эндрю Анинсман, Джарретт Армстронг, Патрик Армстронг, Боб Балабан*

ЖАНР *Триллер*

Сюжет: Кливленд Хип (Джаматти) живет тихой спокойной жизнью посреди перегоревших лампочек и подтекающих труб жилого комплекса Cove («Бухта», «Пещера»). Но, как водится в таких случаях, однажды все пошло наперекосяк. Как-то ночью Кливленд обнаружил в подведомственном ему бассейне девушку по имени Стори («История», «Выдумка»), принадлежащую к роду «нарфов» — сказочных водных нимф.

Его новая знакомая попала в очень неприятную ситуацию — по неким мистическим причинам она застряла в нашем мире

У этой Стори будет неожиданный конец.

Как и в «Таинственном лесу», Шьямалан снова будет пугать нас красным цветом.

Водная нимфа? А икра в ней есть?

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- «Девушка из воды» — экранизация сказки, придуманной Шьямаланом для своих детей.
- Бюджет картины — 75 миллионов долларов. Предыдущие фильмы Шьямалана стоили примерно столько же и всегда собирали очень неплохую кассу (например, «Шестое чувство» было снято за 40 миллионов, а заработало свыше 600).
- В этой картине режиссер исполнил маленькую роль одного из жильцов апартаментов Cove. Это его традиционный прием, который, по собственному признанию Шьямалана, он заимствовал у Хичкока (последний любил появляться в своих картинах самым незаметным образом — на фотографиях, либо в качестве пассажира проезжающего автобуса).

Благодаря Шьямалану некогда безвестная Брайс Даллас Ховард (на фото — ее роль в фильме «Таинственный лес») смогла «раскрутиться» и попасть в актерский состав третьего «Человека-паука».

и вынуждена прятаться в подземной водопроводной системе от преследующих ее демонов. Приютив беднягу, Кливленд по-быстрому влюбился в нее. Заручившись поддержкой обитателей жилого комплекса, он начал распутывать сложный клубок из загадок и тайн, ведущий к спасению этой канализационной русалки.

Премьера в России: 24 августа 2006.

Что ожидаем: Если верить сообщениям с предпросмотра, «Девушка из воды» чем-то напоминает «Знаки». Так или иначе, нас ждет типичный шьямалановский «шокирующий конец», благодаря которому картины этого хитрого индуса совмещают два совершенно исключающих друг друга качества — они являются одновременно занудными и интересными.

НЕЛЕПЕЙ ВЫМЫСЛА
STRANGER THAN FICTION

Производитель: *Crick Pictures LLC/Mandate Pictures* • **Прокат в РФ:** *«Централ Партнершип»* • **Режиссер:** *Марк Форстер* • **В ролях:** *Уилл Феррелл, Мэгги Джилленхал, Дастин Хоффман, Квин Латифа, Эмма Томпсон*

ЖАНР *Комедия*

Сюжет: Гарольд Крик (Феррелл) — совершенно заурядный налоговый аудитор — вдруг начинает слышать в своей голове женский голос. Казалось бы, с кем не бывает? Но у мистера Крика совершенно особый диагноз.

Во-первых, этот голос не призывает нашего героя стать Мессией или убить Президента США, а бесстрастно комментирует его повседневные действия, как ведущий какого-нибудь реалити-шоу. Во-вторых, голос принадлежит Кей Эйфель (Томпсон) — малоизвестной писательнице трагических романов. Она пытается сочинить новую книгу — самую интересную и самую трагическую в своей карьере.

Плохо быть героем женского романа. «Прости меня, любимая! — крикнул этот бесчувственный негодяй, после чего скушал булочку, подавился и умер. Конец».

Если к вам в руки попадут наброски романа о собственной жизни, что вы исправите в тексте — начало или финал?

Поверь мне, тебе еще повезло. Вот если бы ты оказался героем книги Владимира Сорокина...

Естественно, Гарольд оказывается героем ее грядущего шедевра. Он послушно следует замыслу автора. Мы ясно видим, что такая «написанная» жизнь скучна и вряд ли способна заинтересовать читателя. Но самое интересное заключается не в этом.

Сюжет романа должен развиваться по законам трагедии. Однажды Гарольд «подслушал» размышления Кей о том, что его (аудитора), пожалуй, пора убить. Что делать нашему герою? Конечно, найти способ встретиться со своим создателем и попытаться разобраться в сложившейся ситуации.

Премьера в России: 9 ноября 2006.

Что ожидаем: Легкомысленная, слегка душещипательная комедия с фантастическим сюжетом и неплохим актерским составом. Марк Форстер уже снимал качественные драмы, а сейчас пытается проявить себя в новом жанре.

Забегая вперед...

ЧЕЛОВЕК-ПАУК 3
SPIDER-MAN 3

- **Производитель:** Columbia Pictures/Marvel Enterprises
- **Премьера в России:** 3 мая 2007
- **Дистрибьютор:** «Парадиз»
- **Режиссер:** Сэм Рэйми («Зловещие мертвецы 1,2», «Человек из тьмы», «Армия Тьмы», «Человек-паук 1,2»)
- **В ролях:** Тоби Магвайр, Томас Хайден Черч, Кирстен Данст, Тофер Грэйс, Брайс Даллас Ховард

Сюжет: К моменту выхода этого номера съемки третьей (возможно, заключительной) части «Человека-паука» должны быть уже завершены. О сюжетных подробностях говорить пока рано. Достоверно известно лишь то, что на этот раз изрядно возмужавшего Питера Паркера столкнут аж с тремя суперзлодеями.

Черч сыграет «песочного» мутанта Флинта Марко (Sandman), Грэйс, вероятно, наденет костюм «Яда» (Venom) — главного противника Человека-паука, а Джеймс Франко пойдет по стопам своего папаши и станет Гоблином (хотя в одном из своих интервью актер обмолвился, что его персонаж будет на удивление мирным — возможно, он просто отдаст разработанное отцом оборудование кому-то другому).

Ходят слухи еще и о четвертом злодее — ожидается, что они должны быть опровергнуты или подтверждены на международном Комик-коне в июле. «Девушка из воды» Брайс Даллас Ховард должна исполнить роль Гвен Стэйси — подруги Питера Паркера, с которой в комиксах у него были очень серьезные отношения.

Это интересно: Заявленный бюджет картины — 250 миллионов долларов. Если это окажется правдой, то «Человек-паук 3» станет самым дорогим фильмом в истории кинематографа.

РЕЦЕНЗИИ

ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

ВОЙНА ЗАКОНЧИЛАСЬ, ВСЕМ СПАСИБО

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

ЖАНР *Кинокомикс, боевик*

Источник: *Серия комиксов компании Marvel* ● **Производство:** *20th Century Fox/Marvel Enterprises* ● **Режиссер:** *Бретт Ратнер («Красный дракон»)* ● **В ролях:** *Патрик Стюарт, Хью Джекман, Иэн Маккеллен, Холли Берри, Фамке Янссен, Келси Грэммер, Анна Пакуин, Ребекка Ромин, Шон Эшмор* ● **Премьера в России:** *22 мая 2006* ● **Прокатчик в России:** *«20 Век Фокс СНГ»* ● **Возрастной рейтинг:** *PG-13 (не рекомендуется детям до 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- «Фантастическая четверка» (2005)
- «Человек-паук 1—2» (2002, 2004)

Люди Икс действительно закончились. Возглавив этот проект, Бретт Ратнер аккуратно сжег все мосты на следующий сюжетный берег. Финальные сцены с Магнето, трясущим шахматами, и коматозным мужиком, говорящим голосом Ксавьера, — скорее дань комикс-традиции «они всегда возвращаются», нежели намек на грядущее продолжение. Негласное правило, согласно которому главные герои после своей смерти или полной утраты сверхспособностей рано или поздно волшебным образом возвращаются в строй, породило фирменную «комиксовую» шутку: «В раю установлены не жемчужные врата, а вращающиеся двери».

Смена режиссера не прошла даром. Картина получилась действительно другой — чем-то лучше, чем-то хуже предыдущих. Актеры сыграли ровно и грамотно. Особых нареканий или явного восторга их работа не вызывает.

Главное достоинство фильма — шикарные боевые сцены, которых иногда недоставало в предыдущих частях. Здесь же кроется и главный недостаток — отсутствие масштабности. Обещанная «последняя битва» свелась к разрушению моста, тюрьмы и одного этажа больницы. Выхолащивание фильма под рамки «детского» возрастного рейтинга тоже не пошло ему на пользу. Десятки бескровных смертей в оправе из дорогих спецэффектов напоминают фальшивые елочные игрушки: блестят красиво, а радости никакой.

ЦИТАТЫ
- Логан: «Я думал, что ты дипломат». Хэнк: «Черчилль говорил, что иногда настают времена, когда нужно... (делает паузу, разбрасывает несколько мутантов в стороны)... Ну, ты меня понял».
- «Жаль... Она была такой красивой» (Магнето после «излечения» Мистик).
- «Это была последняя сигара!» (Логан).

По некоторым сведениям, для съемок одной из сцен был построен макет моста «Золотые ворота» длиной 870 метров.

ЭТО ИНТЕРЕСНО
- В настоящее время компания ***Marvel*** запустила новую серию приключений Людей Икс (третий выпуск **Astonishing X-Men**). Сценаристом выступает Джосс Уэдон, создатель сериала Firefly и фильма «Миссия «Серенити».
- Весной 2006 года Ратнер пообещал, что трилогия будет завершена, однако недавно стали циркулировать слухи о четвертой части фильма. Патрик Стюарт намекнул на то, что если фильм будет успешным, не исключена возможность продолжения. Винни Джонс (Джаггернаут) сказал, что он подписал контракт сразу на три фильма. Впрочем, его персонаж, скорее всего, объявится в грядущих «спин-оффах» (сопутствующих фильмах) «Росомаха» и «Магнето» (2007).
- За первый день премьеры фильм заработал 45,5 миллионов долларов, встав на второе место по данному показателю после третьего эпизода «Звездных войн» (50 миллионов).

Иллюстрация к новой работе Джосса Уэдона. Художник Джон Кэсседи.

В бою Люди Икс предпочитают физический контакт. Айсман боднул Пиро в голову, а Росомаха лягнул неубиваемого мутанта между ног.

Организация боев будто бы списана из учебника «Режиссура для чайников». Великолепный тактик Магнето ведет себя откровенно бездарно, потенциально зрелищная драка Айсмена и Пиро свелась к температурному клинчу, а самый эффективный способ победы добра над злом называется «Кинь Росомаху в противника» (банальный «комиксовый» прием, называющийся *fastball special*).

Здесь штамп на штампе сидит и штампом погоняет: горестные крики «Нееет!», обращенные к небу, загадочный лысый мальчик а-ля «Матрица» (в оригинальных комиксах Лич был зеленым уродцем) и скромница Феникс, «сдувшая» с подходящего к ней Росомахи все, что можно, кроме штанов. Это существенно снижает ценность фильма, который мог бы стать шедевром, а получился середнячком.

Итог: типичный «летний блокбастер», который следует воспринимать не головным, а спинным мозгом. В дополнение к нему уже выпущены одноименная книга (новеллизация фильма, слегка отличающаяся от него сюжетом) и компьютерная игра.

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

ОЦЕНКА МФ: 7

Михаил Попов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

МАЛ, ДА УДАЛ

ОМЕН
OMEN

ЖАНР *Мистика/ужасы*

Производство: *Twentieth Century Fox Film Corporation* • **Режиссер:** *Джон Мур («Полет Феникса»)* • **В ролях:** *Лив Шрайбер, Джулия Стайлз, Миа Фэрроу, Дэвид Тьюлис, Майкл Гэмбон* • **Премьера в России:** *6 июня 2006* • **Прокатчик в России:** *«20 Век Фокс СНГ»* • **Возрастной рейтинг:** *R*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Ребенок Розмари» (1968)
- «Экзорцист» (1971)

Переделка культовых фильмов — дело прибыльное, но почти всегда неблагодарное. Новые картины по определению получаются вторичными, блекнущими на фоне своих великих «предков». Кроме того, разница между оригиналом и римейком иногда бывает так велика, что можно говорить о появлении совершенно новой ленты («Чарли и шоколадная фабрика», «Кинг Конг», «Солярис»).

Но «Омен» — совсем другой случай. Он практически дословно следует версии 1976 года. Бюджет стал гораздо больше, а антураж, сюжет и ракурсы — все те же. Для римейков это нетипично, поскольку диалоги и ситуации в них обычно видоизменяются под современный образ жизни. Если вы хорошо помните старую историю про мальчика-Антихриста, то будете прекрасно осведомлены о том, что произойдет в следующем кадре (включая «страшилки», что существенно снижает «пугающий» эффект картины).

Те же, кто не знаком с оригиналом (а таковых немало), получили прекрасную возможность приобщиться к классике после легкого косметического ремонта, сделавшего ее более привлекательной для современного зрителя. Возможно, в череде смертей от несчастных случаев кто-то усмотрел сходство с «Пунктами на-

ЦИТАТЫ

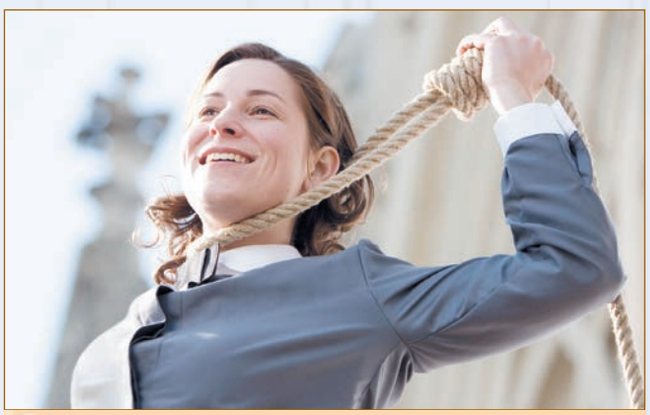
- «Я напугал тебя, мамочка? Прости, я не хотел» (Дэмьен Торн).
- Отец Бреннан: «Я был там, в госпитале, в ту ночь, когда родился ваш сын». Роберт Торн: «Что вы знаете о нем?». Отец Бреннан: «Все».
- «Не дайте ему убить меня...» (Кэтрин Торн).

Я что-то никак не пойму, куда надо звонить — в дурдом или в «Квартирный вопрос»?

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- К ужасу верующих, в первый день проката фильм заработал 12664666 долларов. Правда, вскоре выяснилось, что дистрибьюторы из компании Fox «пошутили», слегка подправив три последние цифры.
- На самом деле перевернутый крест — символ не дьявола, а Святого Петра (его распяли вниз головой).
- В фильме можно увидеть трамвайные пути и автомобили «Шкода» с чешскими номерами, что недвусмысленно указывает на точное место съемок картины.
- За весь фильм Дэмьен произносит всего 4 реплики (не считая двух криков).
- Всякий раз, когда в кадре фигурирует красный цвет, происходит что-то недоброе (например, красные украшения на пятилетие Дэмьена, или человек в красном дождевике незадолго до смерти отца Бреннана).

«Где мы?» — «На кладбище». — «А что, кто-то умер?» — «Ты не поверишь, здесь все умерли!»



Смотрите, какой у меня модный галстук! Просто упасть и закачаться!

значения». А кто-то просто встряхивался всякий раз, когда композитор Марко Белтрами прибегал к испытанному хичкоковскому приему — резкому звуковому «всплеску» в пугающих сценах.

Творчество Белтрами, к сожалению, явно не дотягивает до уровня работ его учителя Джерри Голдсмита. Немалая заслуга в популярности старого «Омена» принадлежит знаменитому хоровому рефрену Sanguis bebemus corpus edimus («Мы пьем кровь, мы едим плоть»). В новом «Омене» музыка приличная, но явно не талантливая.

Итог: маркетологи активно использовали рекламный потенциал «Омена», выпустив его 06.06.06 «под шумок» еще одного псевдорелигиозного проекта — «Кода да Винчи». Обеспечило ли это дополнительные кассовые сборы? Да. Перед фильмом не ставилась задача «обогнать и перегнать» оригинал, поэтому можно считать, что со своей ролью римейка, выжимающего деньги из остатков популярности прежней картины, он справился достойно.

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

ОЦЕНКА МФ: 6

Михаил Попов

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.

ПОЛЕЗНОЕ ЖЕЛЕЗО

РОБОТ-ПОЛИЦЕЙСКИЙ *ROBOCOP*

ЖАНР *Фантастический боевик*

Производство: *Orion Pictures Corporation* ● **Режиссер:** *Пол Верховен («Невидимка», «Звездный десант», «Вспомнить все»)* ● **В ролях:** *Питер Уэллер, Нэнси Аллен, Дэн О'Херлихи, Ронни Кокс, Кертвуд Смит, Мигель Феррер, Роберт Дукуй, Рэй Уайз* ● **Дата выпуска:** *15 июля 1987 года* ● **Длительность:** *102 минуты* ● **Бюджет:** *13 миллионов долларов* ● **Сборы в США:** *54 миллиона долларов*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Терминатор 1—3» (1984—2003)
- цикл «Универсальный солдат» (1992—1999)
- «Призрак в доспехе 1—2» (1995, 2004)

Как ни крути, а раньше и кинофантастика была фантастичнее, и роботы железнее, и русский дубляж гнусавее. Тогда, после визита в видеотеку ближайшего Дома культуры, мы целый день ходили с выпученными глазами, «прокручивая» увиденное в голове, а сегодня, сидя перед девятиэтажным IMAX-экраном, мы получаем двухчасовой репортаж о последних достижениях Силиконовой Долины, Dolby, SRS, ведро попкорна и перспективу заснуть еще во время рекламы.

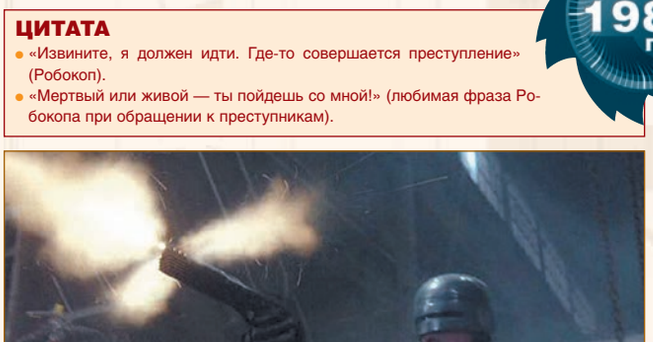
«Робот-полицейский» — один из лучших фантастических боевиков 20 века. Это история простого полицейского Алекса Джей Мерфи. Детройт недалекого будущего обанкротился и погряз в преступности. Корпорация OCP (Omni Consumer Products) решила выкупить всю городскую недвижимость, снести ее и построить мегаполис Дельта Сити.

Для наведения порядка OCP приватизирует городскую полицию и создает патрульного робота Enforcement Droid 209 (ED-209). Однако эта машина была больше похожа на ходячий танк — глупый и неуклюжий (дроид совершенно не умел передвигаться по лестницам). Пришлось задействовать «план Б» — найти какого-нибудь «добровольца» и сделать из него боевого киборга.

КЛАССИКА 1987 ГОД

ЦИТАТА

- «Извините, я должен идти. Где-то совершается преступление» (Робокоп).
- «Мертвый или живой — ты пойдешь со мной!» (любимая фраза Робокопа при обращении к преступникам).



Beretta 93R способна стрелять короткими очередями по 3 патрона.

ED-209 похож на цыпленка не только внешне, но и «мозгами».

Им стал Алекс Мерфи, расстрелянный бандой наркоторговца Боддикера. Ученые оставили от него лишь мозг и лицо. Все остальное — механическое тело из титана и кевлара с гидравлическими моторами, позволяющими Робокопу буквально проходить сквозь стены. Модифицированная Beretta 93R в правом бедре, «кинжальный» информационный разъем в руке, инфракрасное зрение, распознавание голоса, радиопередатчик и возможность видеозаписи — таковы главные козыри «доброго Терминатора». Он медлителен, но обладает отличными рефлексами. Его поведение управляется четырьмя директивами: «служить общественным интересам», «защищать невинных», «поддерживать закон», «засекречено» (запрет на арест руководителей OCP).

Эффектность этой истории — в ее честности и простоте. Если в кадре насилие, то оно настоящее, без дураков (фильму хотели присвоить рейтинг X — еще более жесткий, чем R). Основной сюжетный мотив — постепенное восстановление роботом его человеческой индивидуальности. Удачные стилистические нюансы выгодно оттеняются обильной компьютерной графикой, хотя по нынешним временам она слегка напоминает кукольное шоу.

Итог: один из лучших фильмов Верховена, знакомство с которым составляет обязательный элемент кругозора любого уважающего себя любителя фантастики.

Присутствуют

- крутой робот
- высокий уровень жестокости
- антиутопия недалекого будущего

Отсутствуют

- суперзлодеи
- четкая любовная линия
- сверхвысокие технологии

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

ОЦЕНКА МФ **10**

Михаил Попов

Это интересно

В роли «убийцы» ED-209, штурмовой винтовки «Кобра», выступила слегка видоизмененная винтовка M82.

- Атакуя противника, робот ED-209 издавал рык черного леопарда (по мысли разработчиков, это должно было деморализовать противника). Интересно, что, опрокинувшись на спину, ED-209 зачем-то начинал пронзительно визжать.
- За весь фильм было «убито» 30 человек.
- Прочитав сценарий фильма, Верховен выбросил его в ведро, однако жене он понравился, и она уговорила режиссера взяться за проект.
- Главную роль получил Питер Уэллер, а не Рутгер Хауэр, поскольку первый актер был выше и стройнее. К тому же он владел навыками мима, что помогало ему изображать движения робота.
- В костюме Робокопа было очень жарко, поэтому вскоре после начала съемок в него встроили вентилятор.
- «Робокоповская» Beretta 93R используется Хартиганом в фильме «Город грехов».
- Права на «Робокопа» сейчас принадлежат компании ***Sony Pictures***. Ее представители намекают на то, что, возможно, вскоре будет снят римейк первой картины.

ИГРОМАНИЯ
ПРИШЛА В КИБЕРСПОРТ!

Новости
Тактики
Демки
Форум

Файлы
Рейтинги
Турниры
Статьи

WWW.A-GAMING.RU

МЕСТО ВСТРЕЧИ ДЛЯ ВСЕХ, КТО ИГРАЕТ
В ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ

ИГРА ПЕРВОГО КЛАССА

НОВОСТИ АНИМЕ

Ксения Аташева

Премьеры августа

21 июля на канале ***Sky Perfect*** начнется показ четвертого сезона телесериала UFO Princess Valkyrie под названием **UFO Princess Valkyrie: Toki to Yume to Ginga no Utage**.

На 26 июля запланирована премьера сериала на видео **Pinky Street**, снятого по мотивам популярной серии кукол. Это аниме будет полностью создано на компьютере. Съемками сериала занимается студия ***Gonzo***.

Все герои Pinky Street— забавные чибики вмодной одежде.

3 августа студия ***Comics Wave*** выпустит аниме на видео **Hoshizora Kiseki**. Это история оКозуэ, девочке из астрономического клуба, решившей на летних каникулах отправиться путешествовать. Вруках унее светящийся осколок метеора, икто-то зовет ее из той бескрайней звездной пустоты, откуда он прибыл. Подзвездным небом Козуэ ждет чудес... Ленту целиком придумали, нарисовали ианимировали два человека— иллюстратор *Мацубара Тосиказу* (Aquarian Age TCG) идизайнер персонажей *Ватанабэ Аико* (SoulTaker, Yamamoto Yohko). НаDVD будет находиться сам 27-минутный фильм и10 минут различных бонусов.

5 августа состоится премьера третьего полнометражного фильма по аниме-сериалу **Naruto — Gekijouban Naruto: Dai Koufun! Mikazuki-jima no Animal Panic Datte ba yo!** студии ***Pierrot***. Внем Наруто, Какаши, Сакура иЛи станут телохранителями путешествующего по миру принца страны Луны. Принц, однако, оказывается очень богатым иизбалованным, ипокупает все, что пожелает... Ивот уже вскоре Наруто икомпании приходится не только защищать избалованного аристократа, ноеще ипригляды вать за купленными им животными. Ктому же их начинают атаковать три таинственных ниндзя, использующие новые страшные техники.

Вновом фильме оранжевому ниндзя придется освоить профессию дрессировщика.

Премьера исторического хоррора **Chevalier D'Eon** студии ***Production I.G*** запланирована на 19 августа.

Новости live-action

Билл Конг, продюсер «Крадущегося тигра, затаившегося дракона» и«Героя», также станет продюсером американского игрового фильма по аниме **Blood: The Last Vampire**. Режиссером фильма станет *Ронни Ю* («Фредди против Джейсона»).

Киностудия ***Rogue Pictures*** получила права на создание киноадаптации мистической манги **Pet Shop of Horrors**.

Рой Ли, продюсер американских римейков «Звонка», приступил кработе над телесериалом по мотивам аниме **Witch Hunter Robin**.

Киностудия ***New Line Cinema*** планирует снять римейк «**Королевской битвы**». Фильм грозятся сделать очень кровавым исерьезным.

Аниме-игры

Этой осенью выйдут две новых игры по аниме **Naruto — Naruto: Clash of Ninja 2** для платформы *GameCube* и **Naruto: Ninja Council 2** для платформы *Game Boy Advance*.

Компания ***Sega*** разрабатывает игру по мотивам полнометражного фильма **Appleseed**. Релиз **Appleseed EX** запланирован на сентябрь этого года.

Компания ***Banpresto*** работает над новым экшеном для *PlayStation 2* по мотивам аниме-сериала **Rurouni Kenshin**. Игра поступит впродажу вэтом году.

Пока об игре судить рано, номодели героев уBanpresto вышли симпатичные.

Такжеразработке находится игра по мотивам сериала **Bleach** для приставки *Nintendo Wii*.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

...Режиссером полнометражного **Appleseed 2** стал *Синдзи Арамаки*, продюсировать фильм будет *Джон Ву*, аего релиз запланирован на следующий год... ● Студия ***Toho*** объявила, что премьера полнометражного фильма по сериалу **Bleach** состоится вдекабре этого года... ● Студия ***Xebec*** приступила ксъемкам телесериала по фантастической манге *Нобухиро Вацуки* **Buso Renkin**. Сериал должен выйти на экраны этой осенью... ● Арт-группа ***CLAMP*** работает над дизайном персонажей для меха-сериала **Code Gears Hangyaku no Lelouch**... ● Режиссером нового сериала **Bakumatsu Kikansetsu Iroha ni Hoheto** студии ***Sunrise*** станет *Такахаши Ресуке*... ● Студия ***Gonzo*** работает над фантастическим аниме-сериалом **Strike Witches**. Его режиссер— *Сугишима Кинухиса*... ● Компания ***Media Blasters*** решила снять продолжение скандального сериала **Kite**. Вновой 45-минутной OVA будут другие герои, нопохожая история... ● Студия ***Production I.G*** работает над новым фэнтезийным телесериалом **Seirei no Moribito**. Режиссером сериала стал *Кендзи Камияма*. Премьера сериала запланирована на весну следующего года. Всего планируется снять 26 серий... ● Студия ***Gonzo*** планирует снять полнометражное аниме по мотивам романа *Сержа Брюссоло* «**Пегги Сью**». Также ***Gonzo*** приступила ксъемкам нового мистического детектива **Red Garden**...

Ксения Аташева

Силой песни и любви

Erementar Gerad

Первым делом, первым делом — самолеты.
Ну а девушки? А девушки — потом.
Песня из кинофильма «Небесный тихоход»

Полет — покорение неба, такого прекрасного и недоступного, — всегда был и остается одной из любимых тем японских аниматоров. Стремление взмыть в небеса, оставив позади рутинные дела, и отправиться навстречу небывалым приключениям свойственно многим анимешным персонажам, начиная с Шиты и Пазу из миядзаковского «Небесного замка Лапуты» и заканчивая героями «Изгнанника» Клаусом и Лави. Однако никто из них не пускался в долгое и опасное путешествие в одиночку. Ведь борьба за общее дело, дружба и любовь, прошедшие все возможные испытания — еще одна популярная тема в аниме и манге.

В Erementar Gerad нашлось место дружбе и любви, полетам на край земли и обратно и, конечно же, множеству самых разных приключений. Но, несмотря на множество испытаний, герои сериала никогда не теряют веры в свои силы и в то лучшее будущее, за которое они сражаются. И эта открытость, искренность и некоторая наивность делают их удивительно приятными, пускай и несколько нежданными гостями на наших с вами экранах.

Между небом и землей

Действие сериала разворачивается в Гардии — причудливом мире, где магия и технология одинаково сильны, а законы гравитации действуют далеко не всегда. В его небесах парят острова, замки и целые города, а между ними и землей снуют воздушные корабли самых разных видов — огромные пассажирские лайнеры, военные крейсеры, грузовые суда и даже

Сериал

Erementar Gerad

- **Формат:** 26-серийный телесериал (2005)
- **Жанр:** Приключения, комедия, фэнтези
- **Производство:** Студия Xebec
- **Режиссер:** Сигеру Уэда (Shaman King, Uchuu no Stellvia, Tactics)
- **Другие создатели:** Сценарист — Нарухиса Аракава (Blue Seed, Steel Angel Kurumi), дизайн персонажей — Таэко Хори (Fafner, Hand Maid May), меха-дизайн — Хирофуми Масуда (The Big O), композитор — Юки Кадзиура (серия .hack//, Noir, Mobile Suit Gundam Seed)
- **Официальный сайт:** www.erementar-gerad.com

В бою Рэн превращается в небывалой силы и красоты меч.

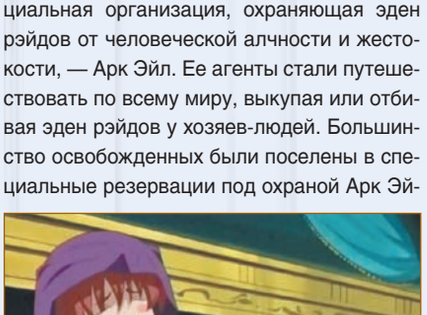
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

крошечные частные суденышки. Конечно, нашлось в этом воздушном океане место и для пиратов, без малейшего зазрения совести грабящих богатые корабли.

На земле же люди обитают в относительном мире и спокойствии, в разбросанных по миру больших и не очень городах. Однако люди — не единственная разумная раса, населяющая Гардию. Среди них живут эден рэйды — таинственные существа, обладающие огромными магическими способностями. Своими песнями они способны лечить и разрушать, но их истинный потенциал проявляется, только когда они находят близкого по духу человека. Объединившись с людьми, эден рэйды превращаются в непревзойденное по силе оружие. И чем крепче связь между ними, тем большей силой они обладают.

Но эта способность оказалась для эден рэйдов губительной. Постепенно люди, вместе с которыми они жили и сражались плечом к плечу, стали видеть в них только оружие, инструменты для достижения своих целей. На эден рэйдов стали охотиться и продавать их в рабство. Появились профессиональные охотники за живым оружием и специальные арены, где люди и эден рэйды сражались ради денег или за свою жизнь.

Вместе со всеми этим возникла и специальная организация, охраняющая эден рэйдов от человеческой алчности и жестокости, — Арк Эйл. Ее агенты стали путешествовать по всему миру, выкупая или отбивая эден рэйдов у хозяев-людей. Большинство освобожденных были поселены в специальные резервации под охраной Арк Эйла, многие стали помогать своим бывшим спасителям. Но, несмотря на все старания, напряжение в отношениях между двумя расами год от года все нарастало.


Мечта Циски стать миллионером была так близка к осуществлению...

А ведь, согласно древним легендам, люди и эден рэйды когда-то жили вместе в мире и согласии и общей магией своих песен создали многие из чудес Гардии. Но предательство людей и бесчисленные войны положили конец мирному сосуществованию. Сможет ли кто-нибудь восстановить утраченное доверие и вспомнить песни, что были давно забыты?

Судьбоносная встреча

Куд Ван Гирет, мальчик-сирота, воспитанный воздушными пиратами, всю свою жизнь был весьма далек от магии, философии и межрасовых конфликтов. Но однажды его банда ограбила корабль одного богатого аристократа, и среди сокровищ Куд совершенно случайно нашел странную коробку с... живой девушкой внутри. Синеволосая красотка вела себя чрезвычайно тихо и нелюдимо, но вскоре им пришлось познакомиться поближе.

Драматичное появление трио из Арк Эйла.

На корабль Куда прилетели трое бойцов Арк Эйла, готовые на все, чтобы заполучить странную девушку. Оказалось, что новая подруга Куда — Шичикоу Ходжи, потомок правителей Эден Гардена, легендарной родины всех эден рэйдов. Но молодой пират отказался отдать беззащитную, по его мнению, девушку незнакомым людям. Циска и ее сослуживцы из Арк Эйла уже готовы были забрать Шичикоу Ходжи силой, но тут в бой за право стать хозяином редкой силы и красоты эден рэйда вступила новая организация, называющая себя Хором Хаоса...

После недолгого, но очень трудного боя Куду и его находке, а также Циске и ее подчиненным Ровэну и Кийе удалось чудом спастись с падающего корабля. Оказавшись на земле, девушка наконец решает представиться. Ее зовут Рэн, и она направляется в Эден Гарден, куда ее зовет голос из снов и видений. Будучи настоящим мужчиной, Куд обещает отвести девушку туда, хотя и не знает дороги. Ну а Циска и компания, как защитники эден рэйдов, берутся их проводить.

Так началось их полное опасностей путешествие на край света, в земли, не обозначенные ни на одной карте. На пути героев не раз встанут люди, ослепленные жаждой силы и власти, Хор Хаоса и его ситинг рэйды — люди, искусственно наделенные боевыми способностями эден рэйдов. Да и дело, за которое годами сражается Арк Эйл, на проверку окажется не таким уж правым.

Куд и его команда

Настоящие приключенцы всегда злы, голодны и готовы к бою.

События сериала быстро сменяют друг друга, согласно им меняются и характеры главных героев. Замкнутая человеконенавистница Рэн со временем проникается вполне людскими чувствами любви и долга, Куд из озорного мальчишки становится взрослым мужчиной и опытным воином, а Циска не раз сомневается в правильности приказов, которые ее команда должна выполнять.

Куд Ван Гирет

Сирота, в раннем возрасте лишившийся родителей и воспитанный воздушными пиратами. На редкость ловкий, жизнерадостный и беспечный парень, Куд всерьез решает стать защитником Рэн, видя в ней такое же одинокое существо, каким был он сам. После того, как его корабль терпит крушение, а Рэн становится его оружием и компаньоном, пути назад у Куда не остается. Ведь возвращаться ему некуда, а связь между эден рэйдом и человеком, использующим его силу, прервется лишь со смертью одного из них.

Ревери Мезерлэнс (Рэн)

Замкнутая и молчаливая, Рэн искренне ненавидела людей, пытавшихся использовать ее силы в своих целях. Но после знакомства с Кудом и компанией, ставшими ее

Похожие аниме

Shaman King
приключения, комедия, фэнтези, сенен

- Студия Xebec, 2002 год
- Официальный сайт — www.tv-tokyo.co.jp/anime/shaman/

Scrapped Princess
приключения, драма, фэнтези, фантастика

- Студия Bones, 2003 год
- Официальный сайт — www.sutepri.com
- Обзор — в «МФ» №27, ноябрь 2005

друзьями и защитниками, взгляды девушки на мир изменились. Во сне Рэн видит загадочную женщину, зовущую ее в Эден Гарден и молящую о помощи. Но чем она может помочь и в чем заключаются уникальные способности Шичикоу Ходжи, Рэн сможет узнать, лишь добравшись туда.

Циска

Весьма вспыльчивая и самоуверенная глава отряда, отправленного Арк Эйлом на поиски Ревери Мезерлэнс. Будучи защитником эден рэйдов, Циска никогда не использовала их как оружие. Впрочем, она и сама может постоять за себя. Владение рукопашным боем и целый арсенал огнестрельного оружия, который она повсюду таскает с собой, делают ее очень опасным противником. Также Циска обожает тратить деньги, читать длинные пафосные речи и вечно мечтает о повышении по службе.

Ровэн

Подчиненный Циски, очень спокойный и рассудительный молодой человек, совесть и здравый смысл всей команды. В бою бывает чересчур медлительным и осторожным, зато в домашнем хозяйстве ему нет равных. Готовит, убирается и ремонтирует различную технику он действительно лучше всех.

Кулвит Энватилия (Кийя)

Молодо выглядящая, но уже очень взрослая и опытная девушка-эден рэйд. Прошлое Кийи окутано тайной — ей уже явно приходилось быть компаньоном не одного человека. Нынешним боевым товарищем этой нахальной, шумной и вечно голодной девушки стал Ровэн. Вместе они составляют слаженную, идеально дополняющую друг друга команду.

Вверх и вниз

При достаточно оригинальной концепции и ярких, запоминающихся персонажах есть у сериала и несколько весьма существенных минусов. В первую очередь, это графика. Выглядит она не слишком современно. Прорисовка героев и передних планов выполнена вполне качественно и детально, но вот фоны словно взяты из бюджетных сериалов конца девяностых. Немного утомляют и повторы сцены с превращением Рэн и Кийи в оружие. Ситуацию спасает приятный дизайн техники и персонажей, а также умело и к месту добавленные комедийные сцены в деформированном стиле. Но спецэффектов и компьютерной графики они, конечно, не заменят.

Несколько сумбурным временами кажется и сюжет. Воспоминания главных героев очень обрывочны, и составить из них четкую картину сложно. При этом герои второго плана проработаны ничуть не хуже главных, и их истории всегда доходят до логического конца, не оставляя недосказанности и незавершенных сюжетных линий.

Непривычным порой кажется и почти полное отсутствие насилия и жестокости. Есть здесь и битвы, и смерть врагов и товарищей, но показано все это без рек крови и шокирующих ракурсов. Впрочем,

И эта кроха чуть было не победила Рен и Кийю...

Эпизоды

01 — The Song of the Sky and Wind
02 — The Fated React
03 — The Betrayal of the Shichikou Houju
04 — The Erementar Gerads of Light and Darkness
05 — Teardrops of that Day
06 — Gazing at Pleasure
07 — The Will to Obligarth
08 — The Terrible Eden Raid Hunter
09 — The Secret of the Port Town, Razfe-Ankur
10 — The Lustful and Greedy Battle Arena of Miriald-Trey
11 — The Class Fighter of Revenge
12 — Rush for Freedom
13 — Arc Aile
14 — Eden Raid Hunter reappears
15 — The Windmill Village «El Blanca»
16 — In pursuit of the Wild Bullet
17 — The Troublesome Chance Meeting
18 — The False React
19 — The Feelings of a Pebble
20 — Viro
21 — The Revealed Truth
22 — The Buried Legend
23 — Promise
24 — Eden Garden
25 — Chaos Choir
26 — The Song of the Heavens and Tomorrow

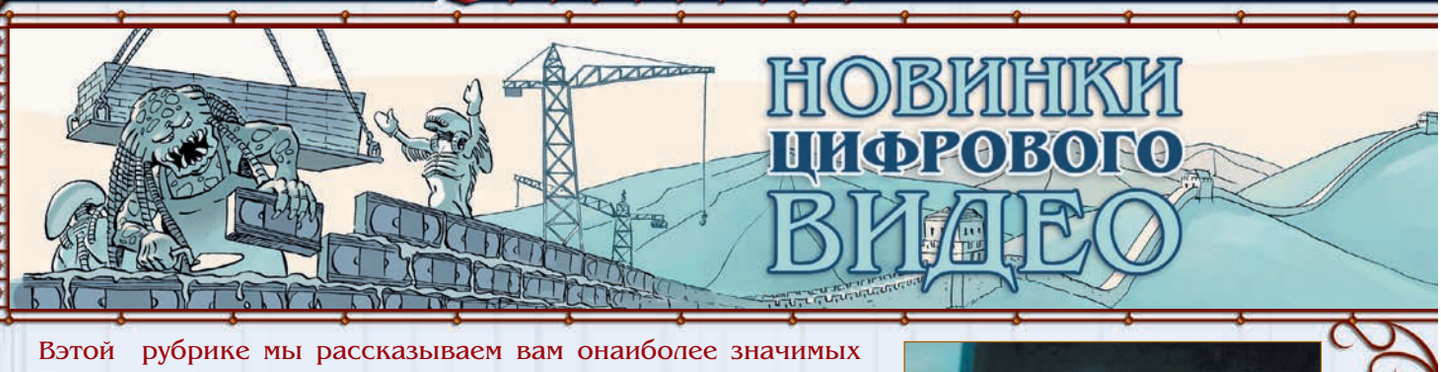
Голодной Кийе лучше на глаза не попадаться...

зрителю самому решать, что это — приятная особенность или недостаток сериала.

Единственное, к чему никак нельзя придраться, — это звуковое оформление сериала. Музыка в исполнении Юки Кадзиуры, как всегда, великолепна, а главных героев озвучивают известные актеры-сейю.

●●●

Erementar Gerad не перевернет ваше представление об аниме и вряд ли поразит качеством анимации. Но в целом сериал производит очень приятное впечатление. Отличный, до мелочей выверенный баланс серьезного и смешного, оригинальный мир и оптимизм, которым пропитан каждый эпизод этого аниме, выгодно отличают Erementar Gerad от десятков технически безупречных, но ужасно нудных и предсказуемых современных сериалов о магах, демонах и вампирах. Так что если отсутствие трехмерной графики, крови и заумной философии вас не смущает — вперед, навстречу приключениям в компании Куда и его друзей!



НОВИНКИ ЦИФРОВОГО ВИДЕО

Вэтой рубрике мы рассказываем вам онаиболее значимых DVD-релизах фантастических фильмов.

ЗВЕЗДЫ СЕГОДНЯШНЕГО ВЫПУСКА:
Алексей Фомкин, Наташа Гусева, Вячеслав Невинный, Михаил Кононов, Деми Мур, Ди Уоллас.

ГОСТЬЯ ИЗ БУДУЩЕГО. КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

- **Жанр:** *Подростковая фантастика*
- **Страна:** *СССР*
- **Режиссер:** *Павел Арсенов*
- **В ролях:** *Алексей Фомкин, Наташа Гусева, Марьяна Ионесян, Евгений Герасимов, Илюша Наумов, Вячеслав Невинный, Михаил Кононов, Георгий Бурков, Валентина Талызина, Наталья Варлей, Борис Щербаков*
- **Премьера:** *25 марта 1985*
- **Выход на DVD вРоссии:** *25 апреля 2006*
- **Дистрибьютор:** *Twister*

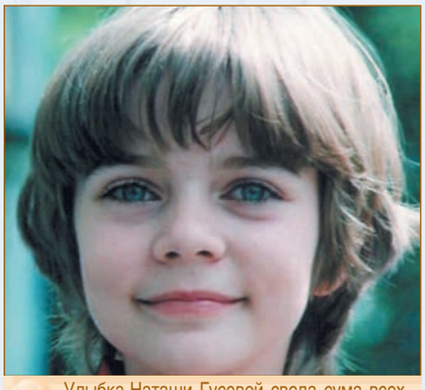
Вкартонную коробку упаковано 2 DVD, напервом из которых записаны 1—3 серии, ана втором— 4—5 серии идополнения. **Изображение:** *1,33:1.* **Звук:** *DD5.1.* **Бонусы:** *ляпы вфильме, ролик «до ипосле реставрации», интервью сБорисом Щербаковым, Валентиной Талызиной и Евгением Герасимовым, материалы осоздателях иисполнителях.*

Картонные декорации. Зоопарк инопланетной фауны— без инопланетной фауны. Примитивные спецэффекты ивесьма неспешно разворачивающееся действие. Парадоксально, нофакт: то, что однозначно погубило бы любой другой фантастический фильм, не помешало «Гостье из будущего» стать главным телехитом 1985 года. Почему?

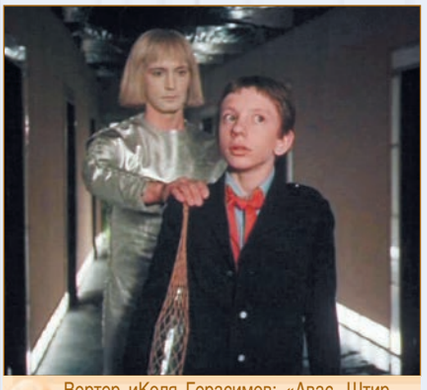
Ответ прост: уэтого мини-сериала есть душа. Да, та самая неуловимая субстанция, без которой сгрохотом проваливаются самые дорогие аттракционы вроде «Стелса» и«Острова». Добрый юмор, удивительные приключения, яркие образы, крепкий сюжет— все эти достоинства книги бережно перенесены на экран. А, главное, Арсенов сумел найти идеальную Алису. Чудесная, какая-то нездешняя улыбка обаятельной Наташи Гусевой— возможно, самый светлый образ, доставшийся нам внаследство от ТВ эпохи позднего застоя.

Не забудем также опрекрасных взрослых актерах— Невинном, Кононове, Буркове, Герасимове, Варлей, Талызиной— умело маскирующих своей эксцентричной игрой несколько наивный перформанс юных артистов. Атакже замечательной музыке Евгения Крылатова на стихи Юрия Энтина, без которой «Гостью из будущего» сейчас невозможно представить.

«Альфу Центавра знаешь? Тамошние мы».



Улыбка Наташи Гусевой свела сума всех мальчишек вСССР.



Вертер иКоля Герасимов: «Авас, Штирлиц, я попрошу остаться!».

Прибор для чтения мыслей— миелофон. Все входящие— бесплатно.

Итог: ностальгический хит восьмидесятых, один из последних оптимистичных фильмов обудущем, заставлявших даже прожженных реалистов поверить, что «прекрасное далеко» все же наступит.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 9 ДИСК 8

Александр Чекулаев

ПОЛУСВЕТ HALF LIGHT

- **Жанр:** *Мистическая драма/триллер*
- **Страна:** *Великобритания/ФРГ*
- **Режиссер:** *Крэйг Розенберг*
- **В ролях:** *Деми Мур, Ханс Мэйтсон, Джеймс Козмо, Кейт Айзитт*
- **Премьера:** *17 января 2006*
- **Выход на DVD вРоссии:** *1 июня 2006*
- **Дистрибьютор:** *«Союз»*

Изображение: *2,35:1.* **Звук:** *DD5.1 (английский, русский синхронизированный).* **Бонусы:** *анонсы.*

Ни месяца без фильмов смертвыми детками. Тяжело переживающая гибель сына писательница Рэйчел Карлсон— этакий Стивен Кинг вюбке— переезжает вглухую рыбацкую деревушку. Дабы прийти всебя исочинить очередной мистический триллер. Однако новая книга не клеится, зато вроман ужасов превращается ее собственная жизнь: ее то идело беспокоит дух умершего мальчика, аинтрижка сзагадочным смотрителем маяка оборачивается настоящим паранормальным кошмаром...

Честно говоря, мы уже малость подустали от толп потусторонних детишек илитераторов на грани нервного срыва. Тем не менее, отдаем должное авторам филь-

DVD-НОВОСТИ

- В этом году исполняется 25 лет знаменитому «Бегущему по лезвию» Ридли Скотта. В ознаменование этого события, в сентябре на DVD будет переиздана режиссерская версия футуристического триллера, а в начале 2007 впервые выйдет так называемая финальная версия — новый монтажный вариант, над которым Скотт сейчас работает.
- Новый 3D-мультфильм студии Pixar «Тачки» совсем недавно вышел в кинотеатрах, а его авторы уже обещают осенью шикарный релиз на DVD, в бонусах к которому непременно будут ляпы анимации, домашнее видео пиксаровцев и 3D-короткометражка про одного из героев «Тачек».

ма, не поленившимся подарить своему в целом шаблонному детищу недурной финальный загиб и красивую сумрачную картинку.

Итог: рядовой психологический хоррор, вполне подходящий для ознакомления благодаря нескольким приятным сюжетным и визуальным сюрпризам.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 6 / ДИСК 6

Александр Чекулаев

ВОЙ
THE HOWLING

- **Жанр:** *Мистика/ужасы*
- **Страна:** *США*
- **Режиссер:** *Джо Данте*
- **В ролях:** *Ди Уоллас, Кристофер Стоун, Патрик Макни, Денис Дуган, Белинда Баласки, Роберт Пикардо*
- **Премьера:** *21 января 1981*
- **Выход на DVD в России:** *25 мая 2006*
- **Дистрибьютор:** *CP Digital*

Изображение: *1, 85:1*. **Звук:** *DD5.1 (английский, русский синхронизированный)*. **Бонусы:** *анонсы, фильмографии и, главное, занимательный 40-минутный рассказ о съемках.*

У тележурналистки Карен случился нервный срыв, когда полицейские застрелили напавшего на нее маньяка. К несчастью, на этом злоключения героини не закончились. Отправившись с мужем лечить нервы на курорт, она довольно быстро и самым неприятным для себя образом обнаруживает, что в округе орудуют кровожадные оборотни. И это как-то связано с тайной личности напавшего на нее психопата...

В 70-х годах 20 века интерес к историям про оборотней в кино как к варианту сюжета «Странной истории доктора Джекила и мистера Хайда» заметно упал. Пытаясь реанимировать древнюю байку о человеке-волке, Джо Данте первым додумался до того, чтобы модернизировать ее в духе вампирского кино, добавив в притчу о Звере внутри человека сексуальных обертонов. Как результат, картину ждал коммерческий успех, а Голливуд — новый всплеск моды на хорроры про волколаков.

Итог: классика, открывшая Джо Данте дорогу в режиссеры класса А и положившая начало популярному киносериалу.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 7 / ДИСК 7

Александр Чекулаев

САМУРАЙ ЧАМПЛУ
SAMURAI CHAMPLOO

- **Жанр:** *Самурайский боевик*
- **Страна:** *Япония*
- **Режиссер:** *Синьитиро Ватанабэ*
- **Премьера:** *19 мая 2004*
- **Выход на DVD в России:** *31 мая 2006*
- **Дистрибьютор:** *MC Entertainment*

Изображение: *1, 85:1*. **Звук:** *DD5.1 (японский, русский синхронизированный), русские субтитры*. **Бонусы:** *анонсы, клипы и видеоролики.*

Однажды в средневековой Японии перед собственной казнью познакомились два самурая. Первый, Муген, грубый и непредсказуемый, защитил от приставаний одну неуклюжую официантку. Второй, Дзин, таинственный и спокойный, счел своим долгом оградить бедняка от произвола властей. И только Дзин и Муген собрались выяснить, кто из них ловчее управляется с мечом, как их арестовали и швырнули в тюрьму.

«Самурай Чамплу» — обыкновенный самурайский боевик. По большей части смешной, но временами убийственно серьезный и кровавый, к тому же снятый в уникальном экспериментальном стиле. Саундтрек состоит в основном из хип-хопа, Муген мастерски владеет брейк-дансом, а картинка временами становится на редкость психоделичной. Вот только в погоне за стилистическими изысками авторы начисто позабыли о сюжете — он здесь глубоко вторичен.

Итог: яркий, неординарный и довольно странный самурайский эпос от создателей «Ковбоя Бибопа».

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 7 / ДИСК 7

Ксения Аташева

Также на DVD

- **«Туннель смерти»** (Death Tunnel), мистический хоррор. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- **«Пожиратели плоти»** (Chupacabra Terror), монстр-муви. **Дистрибьютор:** «Екатеринбург Арт».
- **«Шайтан»** (Sheitan), сюрреалистический хоррор. **Дистрибьютор:** «Союз».
- **«Муттабар»**, анимационная фантазия. **Дистрибьютор:** DVD Land.
- **«Туман»** (The Fog), мистический хоррор. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- **«Хронос»** (Cronos), мистическая драма/ужасы. **Дистрибьютор:** «Екатеринбург Арт».
- **«Ловец снов»** (Dreamcatcher), фантастический триллер. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- **«Кольца Нибелунгов»** (Siegfried!), фэнтези-пародия. **Дистрибьютор:** «Екатеринбург Арт».
- **«УльтраФиолет»** (UltraViolet), футуристический боевик. **Дистрибьютор:** Twister.
- **«Дуэль»** (Duel), фантастический триллер. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- **«Зверь»** (The Beast of Bray Road), мистический хоррор. **Дистрибьютор:** «Видео Элемент».

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.

АЛЬФА ДОГ
ALPHA DOG

Это важно! *В ролях — Брюс Уиллис, Шэрон Стоун и Джастин Тимберлейк.*

Прокатчик *«ПАРАДИЗ»*

Криминальная драма по мотивам реальной истории Джесси Джеймса Голливуд (настоящее имя) — самого молодого негодяя из всех, кто когда-либо числился в списке «10 наиболее разыскиваемых преступников» ФБР. Джесси умудрялся продавать огромные партии наркотиков, а к 19 годам успел приобрести целый автопарк эксклюзивных спортивных машин и дом за 250 тысяч долларов. Один клиент задолжал юному наркобарону 1200 долларов, из-за чего Джесси похитил и впоследствии убил его 15-летнего племянника. Фильм посвящен именно этим событиям.

Прогноз: Нечто похожее на «Траффик» Содерберга — только молодежнее, динамичнее и жестче.

Премьера: 10 августа 2006.

ОН, Я И ЕГО ДРУЗЬЯ
YOU, ME AND DUPREE

Это важно! *В главных ролях — Оуэн Уилсон, Мэтт Диллон и Майкл Дуглас.*

Прокатчик *UIP*

Карл и Молли Петерсен только что сыграли свадьбу. Они рассчитывали провести нормальный медовый месяц, но на горизонте внезапно появился лучший друг — Дюпри (Уилсон). Он только что потерял работу и дом. Молодожены, не долго думая, пригласили бедолагу временно пожить с ними. Неугомонному Дюпри это очень понравилось — причем настолько, что уезжать он и не думает. Что делать? Как избавиться от назойливого лучшего друга и не прослыть при этом бессердечными людьми?

Прогноз: Легкая комедия с Оуэном Уилсоном в главной роли. Ничего необычного.

Премьера: 17 августа 2006.

ВОЛЧЬЯ ЯМА
WOLF CREEK

Это важно! *Рейтинг R (лица до 17 лет — только в сопровождении взрослых).*

Прокатчик *«ГЕМИНИ ФИЛЬМ»*

Оказывается, в Австралии тоже есть маньяки. А молодые британские туристы об этом и не знали. Они отправились к кратеру Wolf Creek, образованному падением 50000-тонного метеорита, благополучно сломали там машину и не менее благополучно встретили «Крокодила Данди» — милого австралийского «ковбоя», предложившего им помощь. Новый знакомый казался чрезвычайно дружелюбным; ребята расслабились, выпили предложенной им водички и тут же потеряли сознание. Что произошло дальше, догадаться несложно.

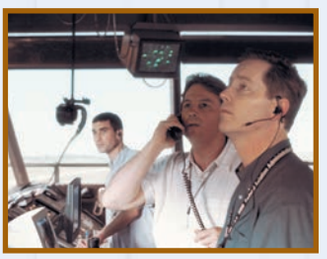
Прогноз: Стандартный «дорожный» ужастик про маньяка, досаждающего путешественникам.

Премьера: 10 августа 2006.

РЕЙС 93
UNITED 93

Это важно! *Основано на реальных событиях.*

Прокатчик *UIP*



Патриотическая драма, восстанавливающая события на борту «рейса 93», похищенного террористами 11 сентября 2001 года и разбившегося в Пенсильвании (вероятно, из-за борьбы пассажиров с террористами). Вопреки ожиданиям, картина не пропагандирует войну с терроризмом во имя звездно-полосатой демократии, а показывает человеческую «изнанку» этой трагедии. По предположениям следственной комиссии, пассажирам «Боинга 757» не хватило лишь нескольких секунд, чтобы ворваться в кабину пилотов и предотвратить падение самолета.

Прогноз: Remember, remember, 11-th September... Osama, Boeing and plot.

Премьера: 24 августа 2006.

К моменту публикации данного материала кинопремьеры могут быть перенесены прокатчиками на другой срок.

ЖУКИ@MAIL.RU
http://zhuki.mail.ru
Самая ожидаемая игра года уже на Mail.ru!
Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!
Все подробности на http://zhuki.mail.ru
ТЕРРИТОРИЯ IT
@mail.ru

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

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

Выбор читателей. Июль 2006

Вголосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие 1115 человек. Всего было отдано **3022 голоса** (один читатель может проголосовать максимум за три фильма).

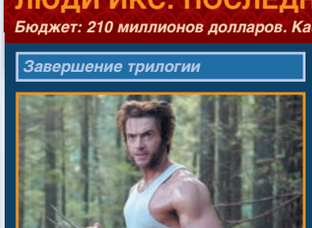
1.	**Люди Икс: Последняя битва**	**12%**
2.	Сайлент Хилл	11,2%
3.	Дневной дозор	8%
4.	Гарри Поттер и кубок огня	7,7%
5.	V значит «Вендетта»	7,4%

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

ЛЮДИ ИКС: ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Бюджет: 210 миллионов долларов. Кассовые сборы: 378 миллионов долларов.

Завершение трилогии



Последний— не самый удачный, зато очень эффектный фильм, ставящий точку вшестилетней киносаге омутантах. Неторопливое действие, появление новых героев, гибель старых. Мораль простая— слекарствами шутки плохи, особенно если они лечат мутации, асупермутант Феникс выздоравливать не хочет.

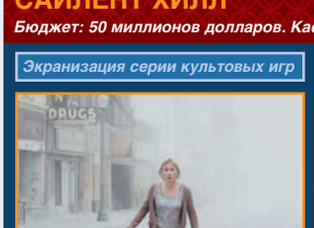
Оценка МФ: ●●●●●●●○○○ **7**

Рецензия— вN°8(36) за2006.

САЙЛЕНТ ХИЛЛ

Бюджет: 50 миллионов долларов. Кассовые сборы: 74 миллиона долларов.

Экранизация серии культовых игр



Одна из самых успешных гейм-экранизаций за всю историю кинематографа. Образцовый пример того, что даже банальные вещи (попадание взаброшенный город, мертвая девочка, древнее зло) можно преподнести так, что одной половине зрителей после сеанса понадобится валидол, адругой— носилки.

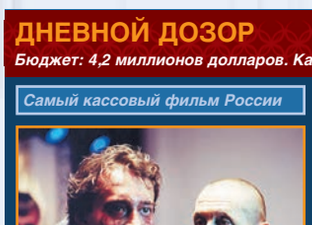
Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ **9**

Рецензия— вN°7(35) за2006.

ДНЕВНОЙ ДОЗОР

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

Самый кассовый фильм России



Последняя экранизация «дозорного» цикла Сергея Лукьяненко продолжает удерживать ведущие позиции внашем рейтинге даже спустя полгода после премьеры. «Сайлент Хилл», «Гарри Поттер» идаже «Кинг Конг» не смогли стереть зрелищный российский блокбастер из памяти наших читателей.

РЕКОМЕНДУЕТ

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ **9**

Рецензия— вN°3(31) за2006год.

ГАРРИ ПОТТЕР И КУБОК ОГНЯ

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

Самый кассовый фильм 2005 года

Еще один старожил нашего рейтинга, невероятно успешная экранизация четвертого романа Джоан Ролинг. Фильм поставил сразу несколько кинорекордов— вчастности, поскорости продаж на DVD.Следующая серия выйдет лишь виюне 2007 года, причем впервые за все 4 фильма над ней будет работать другой сценарист.

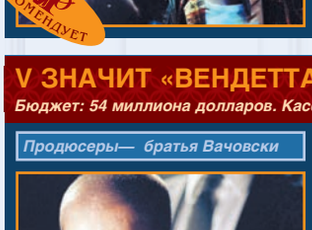
Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ **8**

Рецензия— вN°2(30) за2006год.

V ЗНАЧИТ «ВЕНДЕТТА»

Бюджет: 54 миллиона долларов. Кассовые сборы: 131 миллион долларов.

Продюсеры— братья Вачовски



Если вЛюдях Икс мутанты воюют друг сдругом, то вновом фильме от создателей «Матрицы» генетически модифицированный террорист устраивает революцию для фашистского правительства альтернативной Великобритании. Настоящий блокбастер— красивый, стильный, жесткий.

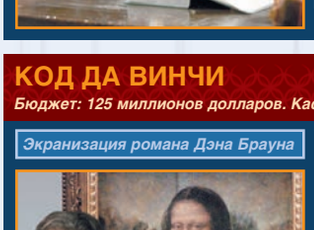
Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ **9**

Рецензия— вN°6(34) за2006год.

КОД ДА ВИНЧИ

Бюджет: 125 миллионов долларов. Кассовые сборы: 677 миллионов долларов.

Экранизация романа Дэна Брауна



Учленов секретных религиозных обществ есть такая примета— если куратор Лувра лежит без трусов впентаграмме на полу, то это значит, что Форресту Гампу предстоит вывести на чистую воду Гэндальфа иузнать страшную тайну: оказывается, Амели— далекий потомок от брака Христа иМагдалины!

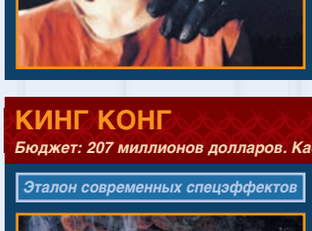
Оценка МФ: ●●●●●○○○○○ **6**

Рецензия— вN°7(35) за2006год.

КИНГ КОНГ

Бюджет: 207 миллионов долларов. Кассовые сборы: 549 миллионов долларов.

Эталон современных спецэффектов



Последний снаряд из оглушающего залпа зимних премьер 2005 года— римейк культового трэша 1933 года, снятый режиссером не менее культового «Властелина Колец». Огромный бюджет, передовая графика, головокружительные трюки гигантской гориллы— что еще нужно для звания «лучшее зрелище года»?

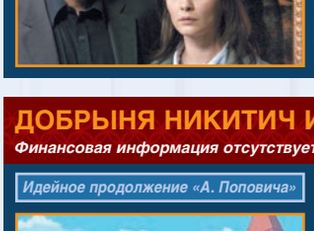
Оценка МФ: ●●●●●●●●●● **10**

Рецензия— вN°2(30) за2006год.

ДОБРЫНЯ НИКИТИЧ И ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ

Финансовая информация отсутствует.

Идейное продолжение «А. Поповича»



Комедийная русская сказка, снятая на новый лад— обильные голливудские цитаты иамериканизмы, «современное» поведение главных героев, богатырские побоища, татары-неудачники, глупый дракон, трусливый князь, жуликоватый купец, писаная красавица, добрый молодец, словом— гой еси на Руси!

Оценка МФ: ●●●●●●●○○○ **7**

Рецензия— вN°5(33) за2006.

ИГРОВОЙ КЛУБ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ

Новости компьютерных игр: *АВГУСТ* 74

Новый фэнтезийный варгейм «**Кодекс войны**», масштабный космический симулятор **Sword of the Stars**, и **The Fall — Mutant City**, продолжение истории известной постъядерной вселенной.

Лучшие компьютерные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 75

Великолепная красотка Лара Крофт возвращается на наши мониторы в очередной серии похождений **Lara Croft Tomb Raider: Legend**, обаятельный Гордон Фриман дарит несколько часов увлекательнейшего действа **Half-Life 2: Episode One**, а любители красивых стратегий обязательно оценят **SpellForce 2: Shadow Wars**. Страничка классики расскажет о **Dungeon Keeper** — игре, где каждый может попробовать себя в роли настоящего Темного властелина.

Новости настольных игр: *АВГУСТ* 80

Прошедший в июне «**День игры**» собрал поклонников военно-тактических игр с коллекционными миниатюрами **Warhammer**, **Warhammer 40000** и «**Властелин Колец**». Компания «***Мир фэнтези***» планирует в августе выпустить новый набор ККИ «**Берсерк**». Кроме того, читайте о запуске новых линеек игр и пополнении старых.

Лучшие настольные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 81

DC Comics: Infinite Crisis — очередной сет ***Vs System,*** в котором наконец появились карты магии, и пародийная игра «**Козябло**» — отличное развлечение для тех, кто устал от пафоса «серьезных игр».

ДРУГИЕ ИГРЫ 84

Светлана Карачарова

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

КОДЕКС ВОЙНЫ

Разработчик: *Ino-Co*
Издатель: *1C*
Дата выхода: *1 квартал 2007 года*
Сайт игры: *int.games.1c.ru/mythic_wars*

«Кодекс войны» — классическая стратегия вфэнтезийном мире, заселенном орками, эльфами, гномами илюдьми. Вочередной раз кто-то из них кому-то наступил на любимую мозоль, ивот уже грозный оркский вождь изавоеватель Угрюм собирает орду зеленокожих воинов игрозится стереть весь род людской слица земли. Люди тоже не сидят сложа руки, — генерал Пфайль иего невеликая числом, носильная духом армия сдерживают напор орды. Затем взаварушку вмешиваются эльфы— разумеется, настороне людей. Авэто время некая мистическая «третья сила», мерзко хихикая ипотирая руки, продумывает следующий ход из глобального плана под грифом «разделяй ивластвуй».

Сюжет игры разделен на три кампании, поодной за все основные расы. Вкаждой кампании нас будет ждать главный герой, которого надлежит растить иоберегать, инесколько «особо приближенных» особ, которых также желательно беречь, поскольку они, втом числе, будут накапливать опыт ипереходить из одной миссии вдругую. Нам обещаны штурмы неприступных крепостей, поиски загадочных артефактов, масштабные битвы имножество прочих прелестей фэнтезийного характера. Сточки зрения графики игра выглядит достаточно симпатично, хотя превалирующие кислотные тона инесколько гротескные фигуры персонажей безапелляционно намекают, что разработчики весьма неравнодушны ко всем играм серии Warcraft. Ноэто скорее плюс, нежели минус.

ВДВУХ СЛОВАХ

- Испова о **S.T.A.L.K.E.R.Shadow of Chernobyl** — на сей раз на полном серьезе. Компания GSC Game World наконец обнародовала официальный пресс-релиз, вкотором названа дата выхода игры— первый квартал 2007. Скрестим пальцы?
- Польская студия ***Farm 51*** заявила оразработке шутера смистическим уклоном под названием **NecroVisioN**.Игра делается по образу иподобию ураганного Painkiller идолжна появиться впродаже уже кконцу текущего года.
- Компания ***Activision*** выпустила аддон кшироко известному симулятору киностудии — **The Movies: Stunts & Effects**. Вдополнении— новые эффекты, сцены идекорации, множество новых моделей иусовершенствованный режим съемки.

SWORD OF THE STARS

Разработчик: *Kerberos Productions*
Издатель: *«Новый Диск»*
Дата выхода: *4 квартал 2006 года*
Сайт игры: *swordofthestars.com*

Далекие звезды, нереально красивые спирали галактик, инебольшая флотилия кораблей, плывущая ввеличественном безмолвии таинственного космоса… Ивдруг все взрывается влокальном армагеддоне, непроглядную темень прочерчивают невыносимо яркие лучи лазеров, абезмолвие сменяется грохотом боя (да-да, мы все тут знаем, что вкосмосе звук не распространяется, зато так интереснее). Что это было? Очередной анонс космического приключения встиле незабвенных Homeworld и, представьте себе, Master of Orion.

Игра сочетает два режима— глобальный, где мы изучаем ветвистое дерево из полутора сотен различных технологий исоздаем собственную флотилию уникальных кораблей, истратегический, где мы врежиме реального времени пускаем эту самую флотилию вход. Покорять обитаемую часть вселенной нам предлагается под флагом одной из четырех предложенных рас. Каждая из них обладает уникальными особенностями итехнологиями, сильными сторонами инедостатками, что соответственно будет влиять на стиль иособенности игры. Одним словом, разочаровавшиеся вжизни фанаты серии Master of Orion взирают на этот проект сбольшой надеждой— тем более что ждать выхода игры осталось всего пару-тройку месяцев.

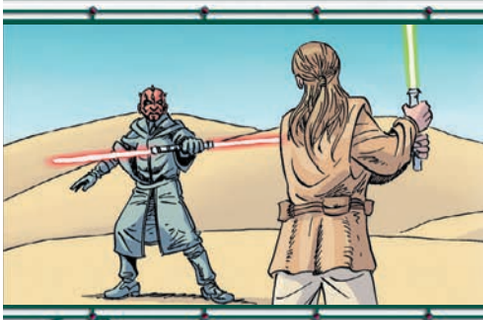
THE FALL — MUTANT CITY

Разработчик: *Silver Style*
Издатель: *GFI*
Дата выхода: *4 квартал 2006 года*
Сайт игры: *нет*

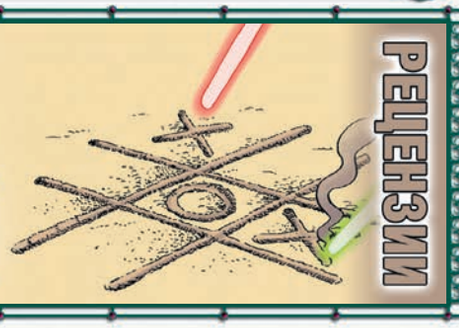
Если название этой игры кажется вам смутно знакомым изакрадываются подозрения «ане продолжение ли это того самого The Fall: Last Days of Gaya» — спешим уверить, вы попали вточку, оно самое! Единственное «но» — от оригинальной игры здесь останется разве что узнаваемый апокалиптический сеттинг, авот история, персонажи иквесты пишутся снуля ибез всякой связи спервоисточником. Осюжете на сей момент известно совсем немного— вчастности, действие игры развернется в2086 году, аосновной проблемой человечества станет война смутантами.

Разработчики уверяют, что мы увидим детально проработанный, живой исамодостаточный мир (насколько он вообще может быть живым после глобальной катастрофы), атакже логичный, вылизанный до последней мелочи сюжет со множеством ответвлений. Натернистых дорожках нам встретятся 8 спутников (сколько их можно будет принять впартию— история пока умалчивает), каждый из которых прячет всвоем личном шкафу пару-тройку скелетов, асмощных телес поверженных мутантов ипрочих недругов мы снимем несколько сот всевозможного оружия иброни. Оригинальная игра всвое время так ине сумела выйти вособый фавор улюбителей постапокалиптических миров— будем надеяться, вторая инкарнация вэтом отношении будет более успешна.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



РЕЦЕНЗИИ

ПО СЛЕДАМ ЛАНСЕЛОТА

LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND

Разработчик: *Crystal Dynamics* ● **Издатель:** *«Новый Диск»* ● **Системные требования:** *P4-1,8 GHz, 256 Mb DDR, видеокарта 64 MB (**желательно:** P4-3,2 GHz, 1 Gb DDR, видеокарта 128 MB)* ● **Сайт игры:** *tombraider.com* ● **Жанр:** *Экзотические приключения/мистика* ● **Тип игры:** *Экшен от третьего лица* ● **Продолжение:** *серия игр Tomb Raider* ● **Возрастное ограничение:** *Нет*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Prince of Persia ● игры и фильмы об Индиане Джонсе

Лара вернулась. Изящно и непринужденно, сделав картинную стойку на руках у края полукилометровой скалы, мисс Крофт показала, что ее еще рано списывать со счетов. А ведь предыдущая игра серии опасно балансировала на грани провала. Анджелина Джоли, конечно, была великолепна, но пара часов перед экраном не могут заменить многим из нас острого, как бритва, геймплея **Tomb Raider**.

В **Legend** все на месте — подземелья, загадочные артефакты, гигантские каменные шары за спиной и спасительная веревка над бездонной пропастью. Плюс к тому, в инвентаре Лары добавился новый «друг туриста» — магнитная кошка на тросе, с помощью которой наша аристократка выделывает просто бесподобные трюки. В общем, правильная Лара с правильными нововведениями. Чего еще душе пожелать?

Вопрос отпадает, когда видишь реальную игровую картинку. Красота такая, что хочется непрерывно снимать скриншоты. Сочность красок, динамическое освещение... боги, даже паутина раскачивается от слабого ветерка! В подоткнутом до бедер вечернем платье, из-под которого виднеется пара верных пистолетов, Лара разит наповал. Впрочем, когда дело доходит до перестрелки с конкурирующими «черными археологами» или несговорчивыми якудза, она не менее убедительна. Сногсшибательная женщина во всех смыслах этого слова.

ЦИТАТА
«Как же мне не хватает Ганы!» (Лара Крофт, висящая на еле заметном скальном выступе в самом сердце африканского континента).

Секреты фамильной усадьбы

Родовое поместье Лары представлено в игре в виде уровня, отдельного от сюжетной линии. Здесь вы можете потренироваться, поплавать в бассейне и примерить бонусные обновки. А более детальное изучение дома откроет вам немало сюрпризов — отец Лары был очень экстравагантной личностью.

По сюжету вам предстоит собрать древний артефакт и отыскать давно пропавшую подругу, найти ряд ответов и заполучить целую кучу новых вопросов. Действие, замешанное на мифах и легендах о Граале, проведет игрока по затерянным уголкам всего земного шара, от Казахстана до Боливии. Гонки на мотоциклах, динамичные интерактивные вставки — авантюристка не скучает ни секунды. Многочисленные загадки и ловушки древних строителей на удивление логичны и достаточно просты для наблюдательного человека.

Существуют в игре и труднодоступные призовые артефакты, дающие приятные бонусы и улучшения. «Низкая сложность!» — могут негодующе возопить некоторые хардкорные игроки. Но, право, именно это и создает очаровательный образ мисс Крофт, хрупкой девушки, которая играючи проходит сквозь огонь и воду.

Игра настолько профессионально сделана, что оставляет на зубах привкус дорогого голливудского блокбастера. Грация наследника персидского трона, романтическая профессия Индианы Джонса и фигура дампирши Бладрейн — прочь, подражатели. Оригинал вернулся.

Итог: взяв штурмом очередную неприступную скалу, стоя над величественным водопадом и глядя на бескрайние джунгли, вы вдруг понимаете, что этот эпизод останется для вас одним из самых ярких в жизни. Какие еще нужны рекомендации?

Присутствуют
- интерактивные вставки
- отличная графика

Отсутствуют
- удобная камера
- хардкорность

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	10
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ: **9**

Роман Островерхов

У древних артефактов бывают жуткие охранники.

Быстро нажимая кнопку «действие», вы заставите Лару перейти на кроль.

ДОБАВКА №1

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Разработчик: *Valve Software* ● **Издатель:** *Valve Software* ● **Системные требования:** *P4-2 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB, подключение к интернету (**желательно:** P4-2.4 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 128 MB, подключение к интернету)* ● **Сайт игры:** *ep1.half-life2.com* ● **Жанр:** *Фантастика* ● **Тип игры:** *Экшен* ● **Продолжение:** *Half-Life 2* ● **Возрастное ограничение:** *M (для лиц старше 17 лет)* ● **Знание английского языка:** *Желательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Counter-Strike: Condition Zero ● серия игр Quake

Мода на игровые сериалы потихоньку завоевывает девелоперские конторы. И неудивительно, ведь выгода от перехода на сериальные рельсы легко подсчитывается в денежных знаках. Плюсы в такой ситуации тоже есть, и немалые. К примеру, продолжения истории Half-Life 2 нам пришлось ждать всего полтора года — вместо пяти-шести, которые ушли бы на создание полноценной третьей части. Заплатить пришлось небольшой продолжительностью добавки — всего от 4 до 5 часов игры.

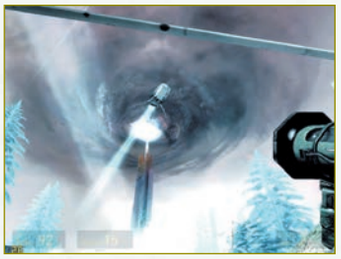
Трансформировавшийся из аддона Aftermath **Episode One** представляет собой прямое сюжетное продолжение серии. Действие происходит после взрыва, которым заканчивался Half-Life 2: Цитадель рушится, люди спешно делают ноги из City 17. Гордону Фриману не терпится вновь покрасоваться в роли спасителя бедных горожан — но в этот раз спасаться придется ему самому, да еще в компании Аликс. Кстати, когда-то разработчики обещали, что главной героиней следующей части Half-Life станет именно дочь доктора Элаи Вэнса, и — надо же! — сдержали свое обещание. Несмотря на то, что играем мы, как всегда, за Гордона «ученого в очках и с ломом» Фримана, в центре внимания оказывается именно наша спутница. И она этим умело пользуется, погружая игрока в поток своих эмоций, разряжая атмосферу забавными шуточками и всячески стараясь убедить нас в том, что тут перед нами этакая самостоятельная личность, а не просто кучка полигонов. Что интересно, получается у нее на все сто: пожалуй, милашку Аликс можно признать самым живым компьютерным персонажем, которого мы когда-либо видели. Это, поверьте мне, дорогого стоит.

Выбравшись на поверхность, застаем такую картину.

Новая технология HDR в действии — оцените блики на поверхности

Больше! Еще больше!

Одновременно с разработкой Episode One Гейб Ньюэлл сотоварищи вели работы над Episode Two, и вот результат — выход второго эпизода запланирован на позднюю осень этого года. Между тем поговаривают, что Half-Life 3 уже запущен в производство. Ждем?



Не подкачали разработчики и в прочих составляющих игры: кинематографичность действия повысилась в разы, а дизайн уровней, хоть и не блещет оригинальностью окружения, но проработан очень качественно. 5 динамичных эпизодов пролетают мимо, как волшебный сон, успевая при этом оставить самые положительные и разнообразные впечатления. Тут вам и городские бои, и сражение со страйдером, и жуткие моменты наподобие Равенхольма из Half-Life 2, только выглядят они теперь куда более внушительно.

Графический движок слегка модернизировали, в результате чего игра даже по сегодняшним жестким меркам смотрится весьма неплохо. Музыки мало, и включается она только в самые значимые моменты, добавляя действию динамики и драйва.

Итог: отличное продолжение великой серии, единственный серьезный недостаток которого — оно закончится куда раньше, чем вы успеете наиграться.

ЦИТАТА
«Комбайн-зомби. Зо-зо-зомбайн» (Аликс).

Присутствуют
- почти живые персонажи
- отличный дизайн уровней

Отсутствуют
- провисания в динамике
- аркадные поездки на транспорте

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	9
ЗВУК	10

ОЦЕНКА МФ: **9**

Александр Куляев

«В последний раз я тебе его возвращаю, Гордон».

НОВАЯ УГРОЗА

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

Разработчик: *Phenomic Game Development Studio* ● **Издатель:** *JoWooD Productions* ● **Издатель в России:** *GFI/Руссобит-М* ● **Системные требования:** *P4-1,5 GHz, 512 Mb DDR, видеокарта 64 Mb (***желательно:** *P4-3,0 GHz, 1 Gb DDR, видеокарта 256 Mb)* ● **Сайт игры:** *spellforce.jowood.de/sf2* ● **Жанр игры:** *Эпическое фэнтези* ● **Тип игры:** *Ролевая игра/стратегия* ● **Продолжение:** *Spellforce: The Order of Dawn (2003)* ● **Возрастное ограничение:** *M (для лиц старше 17 лет)* ● **Знание английского языка:** *Желательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Warcraft 3: Reign of Chaos ● Warlords Battlecry 3

Это может показаться невероятным, но разработчики компьютерных игр любят вкусно, сытно и много кушать. А некоторым еще и «феррари» подавай, как у Джона нашего Кармака. Без шуток, коммерческий успех — главный критерий успешности игры, и никуда от этого не деться. Но стоит ли без оглядки гнаться за количеством проданных копий? Среди дебютных проектов немало «прорывных», начиненных нестандартным геймплеем и смелой концепцией. Вот только в случае успеха первой игры разработчики часто стараются охватить как можно большую аудиторию, приспосабливая и упрощая игру под новых покупателей.

НА СТР. 157 ИЩИТЕ КОНКУРС, ПОСВЯЩЕННЫЙ ИГРЕ!

Эта тенденция в определенной мере коснулась и **SpellForce 2**. Уже в самом начале игрока ожидает неприятная новость — в игре отсутствует полноценная генерация персонажа. Выбрали пол, имя и один из заготовленных типов внешности — и вперед, на просторы мира Эо. Кстати, со времен первой части в мире игры произошло множество изменений: круг был разрушен, сила рун угасла, а рунные воины освободились от оков бессмертия. Но покой нам только снился. На королевства Света уже надвигается новая угроза в лице темных эльфов и теней.

Путешествовать нам придется в довольно солидной компании сопартийцев. «Вспомогательные герои» разделены на две неравноправные группы: одних можно прокачивать и нацеплять новенькую броню (до пяти), а вот вторые подобным манипуляциям не поддаются (еще две «боевые единички»). Итого — 7 героев, плюс наше альтер-эго. Не так уж и мало, правда?

Ролевую систему упростили, теперь она основывается на навыках, общим числом 38 штук. Навыки делятся на боевые и магические; каждый уровень игрок будет получать по одному очку умения, которое можно вложить в любой доступный навык. Сражения довольно примитивны — принципы «большая куча юни-

ЦИТАТА

«Это пугает дочь Крэйг Ан'Шаллаха?» (главный герой).

Где-то я тебя уже видел

Между прочим, доступные для выбора при генерации модели главного героя позаимствованы у местных обитателей. В результате приходится порой наблюдать разговоры двух клонов (или близнецов, как угодно). Чем вызвана такая экономия, честно говоря, непонятно.

Привет, Линкольн Эхо Шесть! Привет, шестой

тов всех победит!» и «обведем всех рамочкой, и банзай!» работают превосходно. Про специальные способности героев в таком раскладе можно вовсе забыть — но лучше этого не делать, ибо своевременное их использование способно вытянуть самую неравную бойню.

Играть, тем не менее, интересно — побочные задания весьма любопытны, да и сюжет сам по себе неплох. Графика не то чтобы поражает воображение, но в целом игра выглядит весьма достойно: восхитительные ландшафты, ладные модели персонажей, неплохие спецэффекты и превосходно реализованная динамическая смена суток.

Итог: хорошая игра, по сравнению с оригиналом более простая, но не потерявшая своей увлекательности.

Присутствуют

- красочные ландшафты
- незамысловатая ролевая система
- неплохой сюжет

Отсутствуют

- тактика в боях
- полноценное строительство
- щадящие системные требования

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	9
ЗВУК	9

ОЦЕНКА МФ: **8**

Александр Куляев

Партия приключенцев в сборе.

А денег-то и нет! И то верно. Зачем настоящим героям деньги?

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ДОБРО БУДЕТ НАКАЗАНО

DUNGEON KEEPER

Разработчик: *Bullfrog Productions* ● **Издатель:** *Electronic Arts* ● **Системные требования:** *P-100 MHz, 8 Mb RAM, видеокарта 1 Mb (**желательно:** P-166 MHz, 32 Mb RAM, видеокарта 2 Mb)* ● **Сайт игры:** *icequake.net/dk2/mirror/keeper/index.html* ● **Жанр:** *Фэнтези* ● **Тип игры:** *Стратегия* ● **Знание английского языка:** *Обязательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Evil Genius ● Majesty: The Fantasy Kingdom Sim ● Populous

КЛАССИКА 1997 год

Ответьте мне, о доблестные герои: сколько раз за ваши геройские будни вам доводилось водить партии искателей приключений на экскурсии по злачным местам потусторонних миров и просто древним катакомбам, то и дело удивляясь — чего только ни напридумывали темные властители, дабы усложнить ваш путь в свою святая святых! А возникало ли когда-нибудь желание самостоятельно распланировать лабиринты цитадели мрака, населить их злобными обитателями, а потом заманить туда тупоголовых, жадных до золота паладинов или гномов и понаблюдать, как с ними расправятся изощренные ловушки и полчища голодных тварей? Или захватить в плен хорошенькую волшебницу и бросить в камеру пыток? Если возникало, то вы пришли по адресу. Отворяйте ветхие скрипучие ворота и не споткнитесь на ступеньках. Добро пожаловать в подземелье. Ваше подземелье.

Dungeon Keeper переносит нас в некий фэнтезийный мир, где правит добрый, справедливый, почти бессмертный бог. Задача игрока: ввергнуть этот мир в пучину хаоса и разрушений, поочередно захватив 20 территорий — по одной за миссию. Ответвлений сюжета не предусмотрено, зато есть несколько веселых бонусов, которые нужно найти в течение основных эпизодов. После завоевания очередной провинции нам демонстрируют живописную карту, которая изменяется в зависимости от наших полководческих успехов. Например, небо из ясно-голубого превращается в грязно-красное.

Как все это происходит? Изначально нам дается Сердце подземелья — источник могущества злого властелина, который нужно оберегать всеми силами, команда бесов-строителей и несколько комнат. Свои владения необходимо расширять и обустраивать. Добывать единственный ресурс — золото, который расходуется на строительство, «зарплату», производство, заклинания и прочее. Бесы раскапывают новые участки подземелья, украшают стены эротическими гравюрами, захватывают территорию и порталы. Через порталы к вам приходят существа, для которых вы и строите все это хозяйство. Подземелье развивается, маги исследуют тайные знания в библиотеке, в мастерских тролли гнут спины над самыми прочными дверями и смертоносными ловушками, а бойцы проливают пот в комнатах для тренировок ради опыта и новых умений. Периодически к вам наведываются герои и существа враждебных властителей, оспаривающие ваше право на власть и добытые сокровища.

Глобальная карта. Южные земли уже пали жертвами во славу великой тьмы.

Как мы оцениваем игры

Мы оцениваем каждую компьютерную игру по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:

Сюжет — насколько интересен и оригинален сюжет игры (для своего жанра).

Играбельность — насколько игра затягивает, удобство управления, отсутствие ошибок.

Графика — внешний вид, визуальные эффекты и дизайн.

Звук — качество звукового и музыкального сопровождения.

В вашей непосредственной власти не только перетаскивать существ и предметы, но и направлять могущественные заклинания.

Кусочек подземелья. Прямо по курсу — портал.

Управлять существами напрямую вы не можете. Они обладают собственной волей, часто скверным характером, и не любят, когда их принуждают — например, отрывают от сна. Перемещать подданных приходится, схватив курсором-рукой и уронив в нужном месте, но только на своей территории. Чтобы пробраться на вражескую, следует вселиться в существо и управлять им с клавиатуры, как в каком-нибудь шутере. Также для контроля над подданными существуют меры «поощрения»: осыпать золотом, отвесить оплеуху или бросить в пыточную. Но если ваше подземелье процветает и существа счастливы, прибегать к этому приходится лишь в порядке исключения.

Ну и напоследок скажем, что к разработке этой игры приложил руку не кто-нибудь, а сам «великий и ужасный» Питер Молинье. В 1999 году вышел **Dungeon Keeper 2**, предложивший нам по сути тот же игровой процесс, но в чуть более красивой обертке, и на этом история Хранителя Подземелий закончилась.

Итог: качественная, необычная, захватывающая игра, когда-то ставшая свежим ручейком, влившимся в знакомый и привычный поток продукции стратегического жанра.

Присутствуют
- неповторимая атмосфера
- оригинальная концепция
- забавные подданные

Отсутствуют
- разветвленный сюжет
- права человека
- разнообразие локаций

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	6
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Денис Назарец

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

Николай Пегасов, Петр Тюленев

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Games Day 2006

25 июня компании ***Games Workshop*** и «***Алегрис***» приинформационной поддержке «Мира фантастики» провели вМоскве на ВВЦ очередное ежегодное мероприятие для всех любителей фэнтези ифантастики — **«День игры»**. На«Дне игры» были представлены военно-тактические игры сколлекционными миниатюрами Warhammer, Warhammer 40000 и«Властелин Колец», атакже коллекционная карточная игра «Война».

Впрограмме праздника фантастических игр были конкурс покраски миниатюр, конкурс конверсии (переделки) миниатюр, аопытные иначинающие стратеги могли сразиться за столами, выставленными вдвух просторных залах. Засражениями фэнтезийных ифантастических армий наблюдали многочисленные зрители: вход на «День игры» был свободным.

Штурм крепости в Средиземье и парящий астероид из Warhammer 40000.

Стены павильона, вкотором проходил «День игры», вэтот раз украшали не только официальные плакаты сгномами иэльдарами, ноипроизведения поклонников игры— так называемый «фан-арт». Любой желающий художник мог предоставить свой рисунок на суд зрителей.

Впервые пришедшие на это мероприятие поклонники фантастики могли получить информацию отом, как начать играть, как собрать собственную армию, как приступить кпокраске фигурок, наконец, как найти единомышленников идостойных оппонентов. Представители Games Workshop, британского производителя игр, вовремя специальной конференции ответили на вопросы поклонников Warhammer ирассказали, как будут развиваться популярные военно-тактические игры внашей стране.

Вконкурсе на покраску миниатюр участвуют исовсем «начинающие» любители фэнтези.

«День игры 2006» прошел удачно. Редакции «МФ» больше всего понравилось, что организаторы действа впервые повернулись лицом кновичкам, ктем, кто пока не решился на покупку собственной армии, номечтает влиться вряды любителей настольных «Молота войны» и«Властелина Колец».

Славянский «Берсерк»

В начале августа компания «***Мир фэнтези***» издаст новый учебный набор для коллекционной карточной игры «**Берсерк**». Главное его отличие от предыдущих выпусков ККИ— вкачестве сюжетной основы взят не фэнтезийный мир Лаара, арусские народные сказки ислявянская мифология. Среди карт нашлось место Илье Муромцу, Змею Горынычу, Соловью-разбойнику... Всего внабор, рассчитанный на двоих игроков, войдет 18 карт, каждая из которых публикуется впервые,— таким образом, мы получаем своеобразный мини-сет «Берсерка». Разумеется, все эти карты полностью совместимы свыпущенными ранее имогут использоваться вобычных партиях.

Для удобства самых маленьких игроков карты учебного набора изданы сувеличенной картинкой. Персонажи обладают только самыми простыми, базовыми способностями, достаточными, впрочем, дляполноценной игры.

Россыпью

...9 августа на прилавках появится **Dreamblade** — новая игра сколлекционными миниатюрами от ***Wizards of the Coast***. Ее действие будет разворачиваться вцарстве снов, населенном самыми причудливыми существами. Встартере вы найдете 16, авбустере— 7 собранных ипокрашенных миниатюр... ● Крупнейший фестиваль настольных игр **Gen Con Indy** пройдет вИндианаполисе 10—13 августа. Подробности— на ***gencon.com***... ● Последним сетом оригинальной ККИ ***Hecatomb*** (роль карт вней исполняли пластиковые пятиугольники) станет **Blanket of Lies**. После этого ***Wizards of the Coast*** окончательно ибесповоротно закроют линейку... ● Линейка **Dungeons & Dragons** пополнится вавгусте набором для строительства подземелий **D&D Dungeon Tiles**, энциклопедией **Dragons of Faerun**, атакже сборником дополнительных правил **Tome of Battle: The Book of Nine Swords**... ● В августе ***White Wolf*** запускает ролевую линейку **Promethean**, основанную на игровой системе *Storytelling*. Вцентре внимания игры окажутся бездушные зомби, бродящие по темным уголкам мира впоисках человечности. Вбазовый комплект игры войдут книга правил, набор игральных костей, постер имозги...

РЕЦЕНЗИИ

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

КОГДА МИРЫ СТАЛКИВАЮТСЯ

DC COMICS: INFINITE CRISIS

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**

INFINITE CRISIS	
Число карт	*220 (110 обычных, по 55 необычных и редких)*
Распространение	*Бустера*
Мировой пре-релиз	*29 апреля 2006*
Мировой пре-релиз	*10 мая 2006*

Попытки разобраться вперипетиях комиксовых вселенных вводят человека непосвященного вступор. Немудрено: самые первые из ныне здравствующих супергероев, Флэш, Супермен иБэтмен, давно разменяли седьмой десяток, икнижки комиксов оних исчисляются сотнями, если не тысячами. Вшестидесятых годах авторы из ***DC Comics*** (тогда компания называлась National Periodical Publications) официально признали, что действие их графических новелл происходит внескольких параллельных мирах— акнастоящему времени упомянуто около сотни миров, входящих вэту Мультивселенную. Разобраться сними раз инавсегда решили вмини-серии комиксов Crisis on Infinite Earths (1985), когда команда злодеев уничтожила все миры, кроме условно нашего. Ионастоящие супергерои никогда не умирают, поэтому история Мультивселенной продолжилась впрошлом году, свыходом комиксов Infinite Crisis. Именно этому отрезку истории DC Comics, когда современные супергерои сталкиваются со своими альтер-эго из Золотого века комиксов, ипосвящено очередное расширение Vs System.

Всете представлено 5 команд. В *Justice Society of America* входят знаковые супергерои, втом числе Супермен иБэтмен сЗемли-2, атакже Капитан Марвел, Чудо-женщина идругие личности. Другое геройское объединение— *Shadowpact*, группа волшебников, созданная, чтобы противостоять Спектру— бывшему супергерою, ныне одержимому идеей изгнать магию из мира. Помимо чародеев, самым сильным из которых считается Шазам, здесь также засветился Капитан Марвел. Секретная организация *Checkmate*, обладающая сетью агентов по всему миру ихранящая передовые технологии, оказывается под контролем суперзлодея Максвелла Лорда. Александер Лютор собирает новую команду суперзлодеев — *Villains United* — но вскоре выясняется, что это Лютор из параллельной вселенной, анастоящий стоит во главе другого объединения, *Secret Six*... Помимо персонажей, входящих вэти команды, всет вошли « *кризисные*» персонажи— например, Супермальчик сЗемли-прайм истраж Мультивселенной Монитор. Остальным организациям из DC Comics, как обычно, посвящено по одной-две карты, ноэта часть сета, которую всреде игроков называют Legacy, оказалась довольно невыразительной. Немудрено— ведь основные усилия разработчиков ушли на главные команды, иони-то вышли весьма ивесьма симпатичными.

Главная новинка сета— появление карт магии. Эти карты— подтип поворотов сюжета. Они требуют наличия под контролем игрока персонажа из Shadowpact, атакже траты определенного количества выносливости (либо их эффект зависит от этой траты). Разумеется, действие этих карт вполне окупает расходы. Неудивительно, что Shadowpact— одна из самых интересных исильных команд вновом сете. Злодеи тоже не подкачали, авот Justice Society of America, скорее всего, понадобится поддержка влице ранее изданных карт этой команды. Появились новые свойства карт, например, чтобы сыграть персонажа с *Loyalty—Reveal*, достаточно не указать уже введенную вигру карту той же команды (как было бы cLoyalty), апросто продемонстрировать ее из руки. Способности, помеченные *Vengeance*, срабатывают, когда персонажа оглушают, а *Backup*-свойства действуют вфазу постройки. Кроме того, упростилась запись бесплатных свойств: вместо *Pay 0 endurance* теперь указывают *Free*.

Итог: чтобы досконально разобраться всюжетной основе Infinite Crisis, придется потратить не один вечер, перечитывая подшивки комиксов за последние 20лет. Впрочем, чтобы играть вVs System, такое доскональное знакомство вовсе не обязательно. Главное— то, что мы получили новый сет игры, пожалуй, самый интересный за последние полгода-год.

ЦИТАТЫ

- «Разумеется, другой Лютор существует, идиот! Это я» (Александер Лютор, лидер Villains United).
- «Вы— Шесть. Избранные» (Лекс Лютор, лидер Secret Six).

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ИГРОВОЙ МИР	9
КРАСОТА	8
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9

ОЦЕНКА МФ: **9**

Петр Тюленев

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ВАС ОКОЗЛИТЬ ИЛИ ОПОЗОРИТЬ?

КОЗЯБЛО

Жанр: *Коллекционная карточная игра* ● **Издатель:** *«Мир Фэнтези»* ● **Сайт игры:** *kozyablo.ru* ● **Количество игроков:** *От 2* ● **Длительность партии:** *5—20 минут* ● **Язык игры:** *Русский*

ВЕЛИКИЕ ПОЗОРНЫЕ ВОЙНЫ (базовый сет игры)	
Число карт	*114 (36 обычных, 28 необычных, 32 редких, 16 ультраредких, 2 промо)*
Распространение	*Тематические колоды, бустера*
Российский релиз	*22 апреля 2006*

Несмотря на то, что релиз «Козябло» состоялся только весной 2006 года, многие познакомились с этой игрой три, а то и четыре года назад. «Козябло», как и множество других самодельных отечественных настолок, появилось в те дикие времена, когда о «Берсерке» никто и слыхом не слыхивал, а западные игры возили к нам через пень-колоду. Вот тогда-то, на карточное безрыбье, простой российский игрок Сергей Голубкин, также известный под ником Gold, предложил таким же простым российским знакомым сыграть в распечатанную на цветном принтере ККИ. Прошло несколько лет, и проектом заинтересовалась компания «Мир Фэнтези», уже имевшая в активе суперпопулярного «Берсерка». Над картами поработали известные иллюстраторы первой российской фэнтези-ККИ: Андрей Миронишин создал оформление, а Сергей Дулин нарисовал картинки, — и уже в конце этого мая прошли первые турниры по «Козябло».

Правила «Козябло» просты и наверняка привлекут начинающих игроков. Для начала надо выбрать одну из четырех рас, полки которой вы поведете в бой за обладание планетой Козарион. В ассортименте имеются храбрые и благородные Козлы, вечные пьяницы и тунеядцы Трутни, подлые и трусливые Позорки, а также агрессивные свиньи Жлобы. Помимо колоды, в состав которой входит от 15 до 25 карт, игроку понадобятся жетоны для отмечания ран и эффектов, карта столицы и три карты секторов. Столица и сектора приносят игроку ресурсы, которых в игре три: золото, кристаллы и мана. При этом столица дает ресурсы постоянно, а карты секторов необходимо захватить своими войсками.

Ресурсы расходуются по «пороговому» принципу: каждая карта, которую можно разыграть, обладает уровнем и требует для ввода в игру наличия под контролем игрока такого числа соответствующих ресурсов, каков уровень карты. Например, чтобы сыграть существо уровня 2, нужно обладать как минимум двумя источниками золота: одним в столице, а другим — в секторе «Золотая шахта». Существа требуют для ввода в игру золото; герои (уникальные существа), постройки и карты эффектов — кристаллы; карты магии — ману.

За каждый ход можно совершить только одно действие: сыграть карту из руки, объявить атаку по врагу, взять карту из колоды, переместить своих существ между секторами, применить свойство разыгранной карты либо пропустить ход. Благодаря этому игра проходит быстро и динамично, не складывается такой ситуации, что за один ход игрок успевает беспрепятственно получить критическое преимущество в партии. Цель игры — захватить вражескую столицу или разрушить ее. А если соперники по два раза пропускают ход, партия заканчивается ничьей.

Самое сильное место «Козябло» — это ее пародийный, стёбный даже стиль. Иллюстрации выполнены в карикатурной манере, названия часто вызывают улыбку (как вам, например, «Тотальный позор» или «Дирижупель»), а на официальном сайте игры вовсю пользуются специфическими интернет-словечками вроде «Зайчег», «Превед» или «В Бабруйск жевотное!». С созданием непринужденной атмосферы дружеского междусобойчика авторы «Козябло» справились на все сто. С другой стороны, не мешало бы немного разнообразить дизайн карт (пока что сложно с одного взгляда отличить постройку от героя) и расписать почетче правила. Впрочем, не за горами первый дополнительный сет игры из 60 карт, так что создателям игры представится возможность загладить в нем некоторые недочеты.

Итог: появление такой игры, как «Козябло» — первый признак того, что рынок ККИ в России уже оформился и окреп. Новая игра от «Мира Фэнтези» придется по вкусу как начинающим, так и заядлым игрокам, которые найдут в ней немало поводов повеселиться. Вряд ли «Козябло» удастся достичь популярности «Магии» или «Берсерка», но играть в него будут — просто потому, что надо когда-нибудь отвлекаться от серьезных турниров и пафосных историй.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ИГРОВОЙ МИР	8
КРАСОТА	7
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7
ОЦЕНКА МФ	8

Роман Островерхов

Ничего святого

«Козябло» подшучивает даже над своим «старшим братом» — «Берсерком». На коробках со стартерами красуется надпись «Легенда к игре под редакцией Лорда Козлодонта», а в правилах помещен знаменитый постер Ильи Комарова с двумя варварами, переделанный под реалии Козлиного мира.

Видео Отправь SMS с кодом на номер 1151

Стоимость 0.99 у.е. без НДС

CounterStrike – видео с места событий в твоём мобильном

77745989 Вот это маленькая черная точка вверху и есть моя смерть летящая...ай.фа.

77745988 "Отличное" место для укрытия, но столб ему не поможет...

77750565 Кровь, выстрелы, взрывы - жгучая смесь и отличное видео.

77745986 А я тихо из угла подойду и песенку свою на автомате пропаю...

77745982 Ну ни "красавчег", надо подумать о Голливуде

77745983 Жду гостей в моем дворце перед парадной аркой, с подарками разумеется...

Quake 3 – закачай стрельбу и взрывы

77746000 Огонь! Огонь! Ого-нь! Я добыл огонь!

77745997 Значит заяц. Тогда охота на зайцев открыта мною и только что...

77746001 А пули свистят пули, электрические и не очень...

77745998 А вы видете это амофорное тело рядом с будущим фрагом.

Супер скорости в твоем телефоне!

77750561 Дуэль на автостраде - это благородно, захватывающе, красиво, вообщем, смотрим, не моргаем.

77750559 Самое продолжительное и самое качественное видео!

77750558 У спорткара должен быть дерзкий нрав и непростой характер.

77750560 Зрелищный трюк из заветного всем стритрейсерам фильма в исполнении... кого бы Вы думали?

Java-игры Отправь SMS с кодом на номер 1161

Стоимость 2.99 у.е. без НДС

Тормозилки 77725707

Мобильная версия сверхпопулярной PC-игры «Тормозилки» (Lagsters)
Гонки в гигантских трубах со стрельбой, с нарушение всех законов, как физических, так и уголовных!

DukeNukem 77717038

Duke Nukem Mobile - игра предлагающая до пятнадцати наполненных приключениями уровней, большой набор оружия и разнообразие окружающей обстановки, на фоне которой разворачивается эта мобильная схватка!

Астерикс и Викинги 77737689

Неугомонный герой галльских легенд возвращается, чтобы нанести дружественный визит суровым парням Севера.
В новой серии приключений Астерикс встречается с викингами.

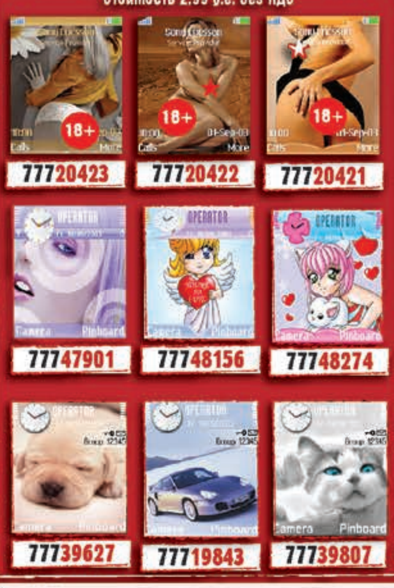
Pizza Magnat 77722452

Хочешь стать бизнесменом и раскрутить выгодный бизнес?
Стань на время владельцем пиццерии и зашиби кучу денег, пусть конкуренты в ужасе закрывают свои заведения и подписывают документы о банкротстве.

Темы - Upgrade для мобилы

Отправь SMS с кодом на номер 1161

Стоимость 2,99 у.е. без НДС



77720423 | 77720422 | 77720421

77747901 | 77748156 | 77748274

77739627 | 77719843 | 77739807

Модные обои Отправь SMS с кодом на номер 1151

Стоимость 0.99 у.е. без НДС

77732883 | 77746675 | 77732928 | 77731479 | 77746616 | 77744394 | 77732886 | 77731374

77731675 | 77737852 | 77731981 | 77731684 | 77738737 | 77746646 | 77746607 | 77738703

77732265 | 77731685 | 77732176 | 77731400 | 77731393 | 77731420 | 77731414 | 77746673

77738761 | 77731483 | 77731476 | 77732520 | 77731412 | 77731405 | 77731356 | 77744366

Мелодии для мобильного

MP3 - номер 1161 — Стоимость 2.99 у.е. без НДС

Полифония - номер 1151 — Стоимость 0.99 у.е. без НДС

Исполнитель	Композиция	MP3	MIDI
X-Mode	Животные	77741651	7779148
Mr. Credo	Чудная долина	77745933	77745934
Mr. Credo	Медляк	77745932	77745928
X-Mode	Что? Где? Когда?	77741653	77735075
Айдамир Мугу	Черные глаза	77745913	77720265
Бутусов Вячеслав	Тема № 1 из к/ф "Жмурки"	77741479	77735107
Валерий Меладзе	Без суеты	77745228	77744730
Мастер SheFF	Грация	77743384	77740291
Многоточие	Жизнь и свобода	77745917	77735419
Наталья Подольская	Поздно	77741563	77735098
Фактор - 2	Шалава	77741505	77710035
Юлия Савичева	Прости за любовь	77741595	77710050
Звери	До скорой встречи	77745398	77740300
ВИА ГРА	Обмани, но останься	77745943	77739995
J-Five	Find A Way	77745915	77735394
Benassi Bros. feat Dhany	Every Single Day	77745940	77745942
Юлия Савичева	Если в сердце живёт любовь	77741591	77710047
Айдамир Мугу	Черные глаза	77745913	77720265
Блестящие и Arash	Восточные сказки	77745217	77720268
Серёга	Возле дома твоего	77743802	77743258
Фактор 2	Красавица	77741495	77710036
Игра слов	Алина Кабаева	77745923	77744766
Серёга	Возле дома твоего	77743802	77743258
Массква	7 этаж	7775009	7779180
Happy Tree Friends	Happy Tree Friends	77745945	
Евгений Кошевой	про Московское метро	77743800	

Исполнитель	Композиция	MIDI
t.A.T.u	All About Us	77720258
Madonna	Sorry	77743260
Arash	Like Tike Kardi	77740180
Daddy Yankee	Gasolina	7779213
Daft Punk	Around the world	7779216
Дискотека Авария	Если хочешь остаться	77720263
Mattafix	Big City Life	77735760
Crazy Frog	Axel F	77748072
Гости из Будущего	Лучшее в тебе	77710003
ВИА ГРА	Бриллианты	77744735
Bobby Mcferrin	Don't worry be happy	77747254

Установи на свой JAVA-телефон GOA-каталог всех хитовых мелодий, картинок и игр и качай в любое время!

Отправь GOA 777 на номер 1121

и получи каталог на свой телефон!!!

Java-игры Отправь SMS с кодом на номер 1161

Стоимость 2,99 у.е. без НДС

Battlestar Galactica 77738104

Преследуемая враждебной расой, команда космического корабля Galactica, переживает самые невероятные приключения во время своего опасного путешествия.

Drive3r 77716951

Скорее садитесь за руль 8-цилиндрового авто и начинайте исследовать улицы Майами, Ниццы и Стамбула.

Age of Empires 2 77737491

Age of Empires, легендарная стратегия, в которую теперь можно играть прямо на мобильном телефоне!

Бригада 77721713

Четыре неразлучных друга - Фил, Пчёла, Космос и Белый. Помоги им пройти целыми и невредимыми сквозь череду разборок и перестрелок.

Достать соседа 77720444

Соверши как можно больше пакостей, над соседом, при этом не попадись ему на глаза!

Дерзай! Мы уверены, что у тебя получится!

Age Of Heroes 77720448

Age of Heroes: Армия Мрака - это новая стратегическая ролевая игра.

Армия Мрака - это первая игра из целой серии фэнтезийных приключенческих игр.

A1 Первый альтернативный контент-провайдер

ДРУГИЕ ИГРЫ

Игры, скоторыми «МФ» знакомит читателей вэтой рубрике, пусть ине относятся кфантастическим жанрам, понаверняка будут интересны ценителям настольных икомпьютерных игр.

ШОРОХ

Тип игры: *Квест* • **Разработчик:** *Nucleosys* • **Издатель:** *Play Ten Interactive/Руссобит-М* • **Системные требования:** *P3-800MHz, 128Mb RAM, видеокарта 16MB (* **желательно:** *P4-1,6 GHz, 256Mb RAM, видеокарта 32MB)* • **Сайт игры:** *scratchesmystery.com*

Удивительная игра, созданная командой из трех разработчиков, фактически поломала знак равенства между категориями «бюджетный» и«неинтересный». Как ни удивительно, но, имея всвоем распоряжении не так уж много «изобразительных средств», ребята умудрились сделать по-настоящему захватывающую, мистическую ипугающую игру.

Действие квеста происходит взаброшенном уединенном особняке, куда наш герой прибывает сединственной целью— спокойно поработать идописать очередную книгу. Новпервую же ночь выясняется, что поместье хранит всебе пропасть мрачных тайн, игерою становится не до работы. Промелькнувшая вдверном проеме тень, постоянная темнота, жутковатые скребущие звуки— нет, нам на голову не сваливаются орды склизких монстров, иниз-за угла не подмигивает очередная «мертвая девочка», ностановится страшно— ивсе страшнее скаждой минутой.

Итог: классический мистический квест, выполненный профессионально исо знанием дела— такой атмосфере страха, как вScratches, мог бы позавидовать любой именитый фильм ужасов.

Светлана Карачарова

HITMAN: BLOOD MONEY

Тип игры: *Экшен* • **Разработчик:** *IO Interactive* • **Издатель:** *ND Games* • **Системные требования:** *P4-1,5 GHz, 512Mb RAM, видеокарта 64MB (* **желательно:** *P4-2.8 GHz, 1Gb RAM, видеокарта 128MB)* • **Сайт игры:** *hitmanbloodmoney.com*

Очередная серия похождений самого известного киллера всех времен инародов— любимая струна вруках, тихое иаккуратное убийство, после которого вся желтая пресса начинает захлебываться паническими воплями. Можно, конечно, купить дробовик— но это, как правило, означает превратить «интеллигентные» выходки Сорок Седьмого вкакой-нибудь беспардонный Serious Sam, что впринципе неверно изагубит игру на корню.

Вроли незаметного иочень страшного убийцы нам надлежит выполнить целый ворох миссий по устранению различных важных персон, получить кучу денег, очередные «лестные прозвища» имассу удовольствия. Наконец, нам дали возможность просто иизящно подстраивать «несчастные случаи»— невзначай столкнуть кого-то слестницы или уронить на голову что-то, абсолютно несовместимое сжизнью. Апотом просто пожать плечами— ну, скем не бывает, все мы люди, можем иоступиться, ипод машину попасть так... нечаянно.

Итог: отличное продолжение известной серии, схарактерным фирменным игровым процессом, замечательной атмосферной музыкой инетривиальными заданиями.

Светлана Карачарова

THE DA VINCI CODE

Тип игры: *Квест/экшен* • **Разработчик:** *The Collective* • **Издатель:** *2K Games* • **Системные требования:** *P4-1,6 GHz, 512Mb RAM, видеокарта 64MB (* **желательно:** *P4-3 GHz, 1Gb RAM, видеокарта 256MB)* • **Сайт игры:** *2kgames.com/davincicode/unlockthecode.html*

Сначала— весьма спорная книга, ставшая, тем не менее, бестселлером. Потом— фильм, не слишком аккуратно переложивший ее события. Ну игде-то между ними примостилась игра— так сейчас принято вмасскульте. Сделанная быстро ибез особых эмоций, как последний способ собрать сизвестной лицензии еще немножко золотой пыли.

По игровому процессу сие творение приближается кнебезызвестному Fahrenheit, хотя выглядит на порядок слабее. Квестовая часть— неплохие загадки ипаззлы, иногда весьма интересные. Новот внешнее исполнение оставляет желать много лучшего— такую экономию на полигонах видеть, как минимум, странно.

За что можно похвалить сие неоднозначное творение— так это за попытку ввести вигровой процесс некую «интеллектуальную составляющую», которая, впрочем, подана не слишком убедительно, изахватить сможет далеко не всех.

Итог: мы бы ине писали об этой игре, неположение обязывает. Ее— как ифильм— наверняка посмотрят многие, просто потому, что «это же игра по тому самому «Коду да Винчи»!».

Светлана Карачарова

ВОКРУГ СВЕТА ЗА 80ДНЕЙ

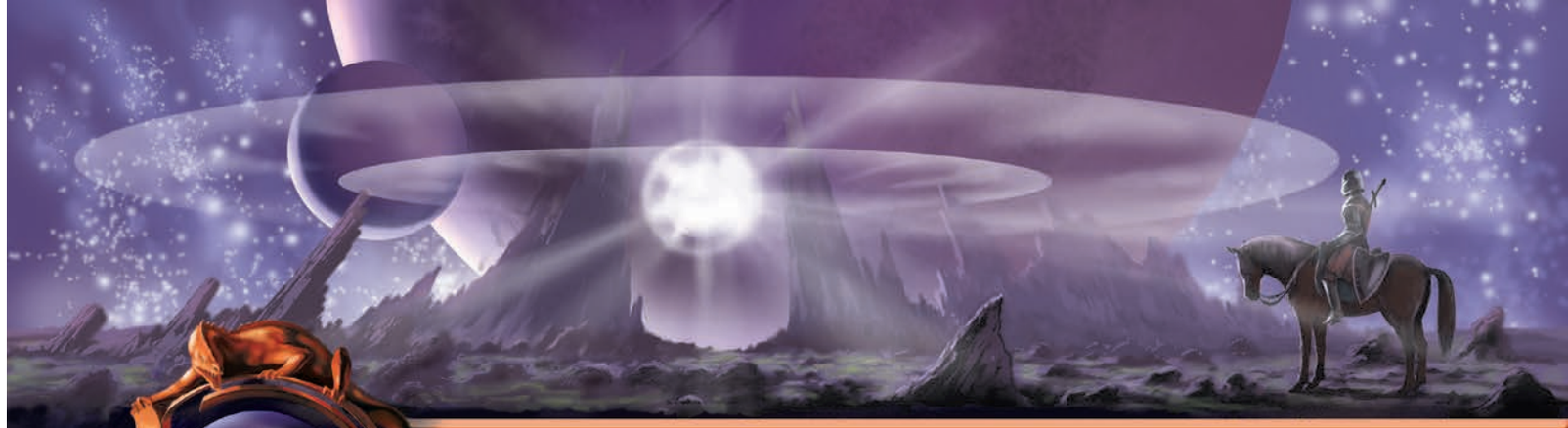
Тип игры: *Настольная семейная игра* • **Издатель:** *Kosmos/Звезда* • **Сайт издателя:** *kosmos.de, zvezda.org.ru* • **Количество игроков:** *2—6* • **Длительность партии:** *20-60 минут* • **Язык игры:** *Русский*

Как иследует из названия, игрокам предлагается обогнуть земной шар по маршруту Филеаса Фогга. Перед вами 10 городов, проехать между которыми можно на кораблях ипоездах, сбрасывая соответствующие карточки. Накарточках указано, сколько дней займет путь: прибыв вочередной город, вы продвигаете свою фишку по счетчику времени. Побеждает тот, кто потратит на кругосветку меньше всего дней. Избегайте детектива, который замедлит ваше продвижение, ипользуйтесь карточками событий, чтобы сэкономить драгоценное время.

Отдельно стоит отметить, что игра сделана безупречно стильно. Воснове игрового поля— аутентичная карта мира конца 19 века, намонетах изображен профиль королевы Виктории, апластиковые фигурки английских джентльменов, отлитые специально для русской версии, смотрятся даже удачнее, чем оригинальные деревянные.

Итог: классическая немецкая настолка для всей семьи и, наверное, лучшая игра от «Звезды» запоследние полгода. Увлекательный игровой процесс, несложные правила, удачная локализация— путешествовать вокруг света за 80дней хочется снова иснова.

Петр Тюленев



ВРАТА МИРОВ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ

Новости вселенных: *АВГУСТ* 86

Забытые Королевства: *ГЕОГРАФИЯ* 88

Долина Теней и Кормир, Глубоководье и Агларонд, Врата Бальдура и Невервинтер — мир Забытых королевств огромен, равно как и число посвященных ему книг, компьютерных игр и романов. Об основах и особенностях географии этого мира, возникшего благодаря настольной игре Dungeons & Dragons, читайте в материале Николая Пегасова.

СУПЕРМЕН 96

Он самый известный супергерой всех времен и народов. Его биографию можно изучать по комиксам, фильмам и компьютерным играм, но иногда они прямо противоречат друг другу. Впрочем, кое в чем они сходятся: он носит обтягивающее синее трико и творит добро из идейных соображений. Подробности — на наших страницах.

АНКЛАВЫ 100

Творчество Вадима Панова не ограничивается его самым известным литературным циклом о Тайном Городе. Новый сериал писателя — «Анклавы» — обладает не менее интересным и в чем-то даже более близким нам миром. Читайте рассказ о киберпанк-вселенной Панова с эксклюзивными комментариями создателя.

Бестиарий: *ДРАКОНЫ В ФАНТАСТИКЕ И ФЭНТЕЗИ* ... 104

Классический, сказочный «эталон» дракона — ужасное огнедышащее существо, сидящее на куче золота в мрачной пещере и развлекающееся планомерным уничтожением охочих до подвигов рыцарей. Но в фантастике и фэнтези драконы далеко не всегда соответствуют устоявшемуся канону. Одни дышат паром, другие летают задом наперед — из статьи Михаила Попова вы узнаете о драконах всё.

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ 108

Читатели спрашивают — редакция «Мира фантастики» отвечает. Кратко и компетентно.

НОВОСТИ ВСЕЛЕННЫХ

Дмитрий Воронов, Александр Натаров, Дмитрий Злотницкий, Анжелика Худина

Боевой крейсер «Галактика»

BATTLESTAR GALACTICA

Компания ***Wizkids Games*** начала выпуск коллекционной карточной игры по вселенной новой **Battlestar Galactica**. Базовый сет появился впродаже вначале лета, авоктябре выйдет первое расширение под названием **Betrayal** («Предательство»), вкотором будет насчитываться 165 карточек.

ККИ по «Галактике».

В конце года ожидается выход специальных интернет-эпизодов **«Галактики»**, которые представляют собой сюжетное ответвление от основного сериала. 10 мини-серий под общим названием **Battlestar Galactica: Resistance** поведают особытиях, произошедших между окончанием второго иначалом третьего сезона. Эпизоды появятся на официальном сайте телеканала ***Sci-Fi Channel***.

В сентябре свет увидит DVD-релиз окончания второго сезона **«Боевого крейсера «Галактика»**. Помимо различных дополнительных материалов, издание будет содержать расширенную версию эпизода *«Пегас»*.

Храм джедаев

STAR WARS

Стали известны первые подробности омире «Звездных войн» через 130лет после битвы при Явине, каким он предстанет перед поклонниками всерии комиксов «Наследие». Доминирующей силой вГалактике стала новая Империя, управляемая династией Фелов— потомков величайшего пилота, служившего Палпатину, исемьи Антиллесов. Опора трона— Имперские рыцари, «серые джедаи», кчислу которых принадлежит исам Император, поддерживающие монархию. Джедаи, оставшиеся верными принципам Люка, практически уничтожены, анаследник Скайуокеров занимается не самой законной деятельностью, напрочь забыв оСиле. Новые ситхи возродились примерно за сто лет до событий серии благодаря некому Дарту Крайту, отринувшему правило одного ученика ивоспитавшего новую поросль адептов Темной стороны.

Автор серии *Джон Острандер* заявил, что тринадцать номеров, которые выйдут втечение года, расскажут лишь первую часть истории, норазвитие серии продолжится вновых, самых неожиданных направлениях, неуловимо связанных спредыдущими эпохами Саги, однако появления старых героев ожидать не стоит.

В 2008 году писатель Джеймс Лучено приоткроет завесу тайны, скрывающую молодость будущего Императора Палпатина, вновом романе овременах Старой республики, название которого пока не объявлено. Ктому, что мы уже знаем из «Мести ситхов» обучителе Палпатина, добавилась информация орасе последнего. Оказывается, он был мууном (представителей этой расы мы могли видеть вприквелах среди приспешников графа Дуку).

Звездные врата

STARGATE

Представитель компании ***Metro-Goldwyn-Mayer Television*** заявил, что устудии имеются грандиозные планы на популярный франчайз. Поего словам, ***MGM*** не оставляет идею снять кинофильм по мотивам **«Звездных врат: ЗВ-1»**, который может логически подвести ктретьему сериалу по этой вселенной.

В мае вышел новый роман по сериалу **«Атлантида»** от издательства ***Fandemonium***. Авторами романа **«Избранный»** (The Chosen) стали *Сонни Уайтлоу* и *Элизабет Кристенсен*. Наиюль иавгуст запланированы два других романа из серии — **«Безмятежность»** (Halcyon) и **«Космическое зарождение»** (Exogenesis). Всентябре ожидается выход очередной книги по мотивам **«ЗВ-1»** под названием **«Альянсы»**.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ

...Всентябре вСША выходит первый том Официального путеводителя (Official Companion) потелесериалу **FireFly**, куда войдут эксклюзивные фотографии, интервью со съемочной группой иактерами, атакже полные сценарии эпизодов. Второй том увидит свет вследующем году... ● В сборнике **Elemental**, который был выпущен впомощь жертвам, пострадавшим от цунами, вышел новый рассказ по **«Дюне»**. История **«Морского дитя»** сюжетно связана с«Охотниками Дюны» иповествует оловушке, вкоторой оказалась одна из изгнанных Преподобных Матерей на водном мире Баззелл, когда на планету вторглись Досточтимые Матроны... ● Создатель сериала **«Вавилон-5»** *Дж. Майкл Стражински* официально заявил, что новые романы по вселенной космической станции от ***Mongoose Publishing*** не являются каноническими ион не принимает никакого участия внаписании книг. Вноябре ожидается выход первых двух книг по мотивам сериала— **Birth of Heroes** и **Ranger Dawning**... ● Игровая вселенная **Command & Conquer** замерла перед появлением третьей части тибериумной саги под названием **C&C 3: Tiberium Wars** («Тибериумные войны»). ***EALA*** анонсировала выход игры, ролик ккоторой вы можете просмотреть на нашем диске, на 2007 год... ● Вышел *War of the Dragon Queen* — новый сет настольной игры с миниатюрами **Dungeons & Dragons**. Внего включены монстры, населяющие Забытые королевства иЭберрон, втом числе игигантские, вроде троллей или драконов. Также вбустерах можно будет найти несколько героев эпических уровней. Это говорит отом, что игра выходит на новый уровень: теперь можно будет устраивать сражения между действительно могучими противниками... ● Конец лета иначало осени ознаменуются для любителей **«Саги оКопье »** выходом обновленных переизданий руководств, посвященных расам ичудовищам этого мира. ● *Джордж Мартин* сообщил, что продолжает работу над **«Танцем сдраконами»**. Почти закончены главы Джона Сноу, итеперь мэтр посвящает свое время главам нового героя ичастям Тириона. Ознакомиться спервой главой опохождениях обаятельного карлика можно на официальном сайте писателя... ● Порадовал Мартин ипоклонников другого своего известного проекта— межавторской серии **«Дикие карты»**. Сиздательством ***Tor*** подписан контракт на три новых книги, первая из которых будет называться **«Внутренняя мощь»** ивыйдет уже в2007...

Звездный путь

Сайт ***TrekToday.com*** сообщает о планах создания одиннадцатого фильма фантастической саги Star Trek. О сюжете фильма известно мало. Предполагается, что это будет приквел, в котором поведают о ранних путешествиях капитана Джеймса Т. Кирка и его знакомстве со Споком (Кирк и Спок — ключевые персонажи классического «Звездного пути») в Звездной Академии. Но Брайан Бурк, который недавно присоединился к команде киноделов, отклонил слухи о том, что кино сосредоточится только на молодых Споке с Кирком и их последующих приключениях. По словам Бурка, никто из причастных к созданию фильма официально еще не объявили, о чем он будет.

За создание фильма взялся продюсер сериала LOST («Остаться в живых») и режиссер фильма «Миссия невыполнима 3» *Джей Джей Абрамс*, так как продюсер предыдущих фильмов и сериалов Star Trek Рик Берман отказался от этой затеи. Сценарий пишут Алекс Куртсман и Роберто Орчи. Фильм предположительно выйдет в 2008 году.

А пока продюсеры решают, творят и скрывают информацию от преданных зрителей, в России назревает другое событие — ежегодный **Конвент поклонников «Звездного пути»**, который пройдет в Подмосковье с 31 июля по 5 августа. Этот уже шестой по счету слет треккеров (о прошлогоднем читайте в «МФ» №26, октябрь 2005) обещает своим участникам конкурсы, экскурсии, сувениры, общение на свежем воздухе и даже просмотр любимых серий. Зарегистрироваться и узнать точное место проведения можно на сайте конвенции: ***trekker.ru/trekcon***.

Капитан Кирк и доктор Спок — неразлучная парочка со времен Star Trek: The Original Series.

Молот Войны

В 2007 году исполнится двадцать лет легендарной настольной игре **Warhammer 40,000**. В честь этого события будет положено начало одноименной ролевой игре. В первом руководстве Warhammer 40,000: Dark Heresy традиционно будет содержаться все, что надо для начала игры, но лишь за Имперских инквизиторов, охраняющих людей от тенет прислужников Хаоса. Затем последуют еще минимум два руководства, которые позволят играть за свободных наемников и пиратов или за бойцов Космического десанта. В основе игры будет заложена та же система, что и у **Warhammer Fantasy Roleplay**, успех которой и сделал возможным появление новой игры.

Компания ***Games Workshop*** обновила правила, связанные с включением в армию наемников-гигантов. Теперь воспользоваться мощью огромных псов войны смогут многие армии, в том числе человеческая Империя.

Мир тьмы

В сентябре выйдет очередная книга, посвященная ковенантам вампиров нового Мира Тьмы. В центре внимания одноименного руководство наследники языческих культур — **Circle of the Crone**.

Главной же новинкой лета стала книга **Mythologies**, содержащая истории, легенды и мифы мира вампиров с первого дня появления Проклятых на Земле. Эти истории, по утверждениям разработчиков, должен знать каждый поклонник игры **Vampire: The Requiem**. Пусть не все они правдивы, зато отражают суть и атмосферу мира, в котором живут ночные кровопийцы.

Трансформеры

Компания ***Takara*** анонсировала пополнение своей самой качественной игровой линии по «Трансформерам» — серии *Masterpiece*. Сейчас в ней находится всего два робота — Оптимус Прайм и его перекрашенная в белый цвет версия под названием Ультра Магнус. В сентябре ожидается выход еще двух «трансформерских шедевров». Одним из них, под кодовым именем **MP-03**, станет приближенный Мегатрона из G1 (первого поколения вселенной) — **Старскрим**. Вторым — **MP-04**, переиздание **Оптимуса Прайма** с прицепом (в старой версии оного не было).

Осень этого года обещает быть щедрой для поклонников «Трансформеров». Кроме серии Masterpiece, нам суждено увидеть полноценное переиздание G1 в линейке *Transformers Classics*. Авторы решили сохранить старую концепцию во внешности персонажей, но немного изменить их альтрежимы. Уже известно о выходе **Мегатрона**, **Астротрейна**, **Старскрима**, **Бамблби** и **Хот Рода**.

Бамблби из TF: Classics.

В честь 20-летия с момента выхода на широкий экран полнометражного мультфильма **«Трансформеры»** студия ***Sony BMG*** анонсировала выход нового коллекционного DVD-издания. Нам обещают показать множество отрисовок, интервью, интерактивных игр и даже снабдить диск саундтреком. Издание выйдет в США в ноябре этого года в подарочной упаковке.

Ожидаемый в июле следующего года фильм Майкла Бэя **«Трансформеры»** обзавелся своим первым полноценным плакатом, роликом и собственным сайтом. Материалы ищите на нашем диске.

Журнал Мир Фантастики
Наша обложка
Журнал Мир Фантастики
Географическая карта на постере

Николай Пегасов

От врат Бальдура до туйганской орды

География Забытых королевств

Забытые королевства

Наиболее известный и проработанный сеттинг (игровой мир) для настольной ролевой игры Dungeons & Dragons. В России известен, прежде всего, по компьютерным играм (Icewind Dale, Baldur's Gate, Neverwinter Nights) и книжному сериалу Роберта Сальваторе о Темном эльфе.

Самые детализированные фэнтезийные миры происходят не из художественной литературы, не из кино и не из компьютерных игр. Многие любители фантастики не подозревают, что наиболее «прописанные» фэнтези-планеты родились благодаря настольным играм, таким как Warhammer и Dungeons & Dragons. D&D открыли и ту вселенную, которая уже пару десятилетий удерживает рекорд по степени детализации придуманного мира — Forgotten Realms или, по-русски, Забытые королевства. Детально описанный мир — это, прежде всего, его подробная география. О глобусе Забытых королевств мы и поговорим.

Над миром Забытых королевств сегодня трудятся сотни авторов — писатели, дизайнеры настольных и компьютерных игр, художники. Но первым был *Эд Гринвуд*, школьный учитель из Канады, который в восьмидесятые годы вел ролевую кампанию по придуманному им и его соратниками миру. Вселенная **Forgotten Realms** рождалась по мере того, как персонажи игроков путешествовали по городам и весям. Географическая карта уточнялась и увеличивалась каждый месяц. В определенный момент Гринвуд решил, что его вселенная достигла порогового развития и он может считаться профессиональным игровым дизайнером. И менеджеры компании ***TSR*** с ним согласились. Издатели окрестили творчество Гринвуда «Забытыми королевствами», и виртуальный мир под этим именем узнали тысячи геймеров.

Правильный перевод названия Forgotten Realms — не «Забытые королевства», а «Забытые царства». «Царства» здесь используются в значении «древние государства»: как в словосочетаниях «Вавилонское» или «Персидское царство». Королевство по-английски будет «kingdom», а не «realm». А королевств и королей (то есть монархов западноевропейского типа) в мире Forgotten Realms практически нет.

«Забытые царства» — это многочисленные древние государства и империи, в течение тысячелетий сменявшие друг друга под местным солнцем. От тех времен остались только подземелья, руины и древние артефакты — то, чем живут искатели приключений.

Почему же в русском языке устоялся неправильный перевод? Видимо, издатели посчитали, что слово «царство» будет намекать на славянское фэнтези. Для традиционного фэнтези, к которому, безусловно, принадлежит Forgotten Realms, слово «королевство» звучит лучше. «Мир фантастики» следует устоявшейся традиции.

Дополнительные материалы на диске

Вертится глобус

Научно-официальное название мира Забытых королевств — **Абейр-Ториль** (Abeir-Toril), что значит «колыбель жизни» на одном из мертвых языков. Название обычно сокращают до «Ториль». Именно так обозначалась бы придуманная Эдом Гринвудом планета в астрономическом каталоге несуществующих миров. Светило в звездной системе, где расположен Ториль, по классу соответствует нашему Солнцу. Ториль — третья планета от солнца, вокруг нее вращается единственный спутник — Селюн, напоминающий привычную Луну. Другой популярный топоним, который используют для обозначения мира Forgotten Realms, — «Фэйрун». Это название самого населенного и развитого континента планеты Ториль.

Взглянем на глобальную карту мира (существует и изображение глобуса, но оно менее наглядно). В центре расположен гигантский материк, отдаленно напоминающий Евразию с примкнувшей Африкой. Его подразделяют на три континента.

Фэйрун (Faerun) — то, с чего началось создание мира. Аналог Европы с вкраплениями древневосточных государств, традиционное фэнтези в посттолкиновском ключе. Большой зеленый полуостров на юго-западе Фэйруна — это **Чульт** (Chult), аналог экваториальной Африки с ее сезоном дождей, непролазными джунглями и племенами черных людоедов.

Чульт. Джунгли и динозавры.

Захара (Zakhara) — пустынный континент с оазисами и огромными портовыми мегаполисами. Аналог Ближнего и Среднего Востока: арабских стран, Персии, империи Тамерлана. Шахерезада с удовольствием провела бы здесь тысячу с лишним ночей. Если в слове «Захара» вы услышали «Сахара», то создатели Забытых королевств попали в точку.

Кара-Тур (Kara-Tur) — фэнтезийные Дальний Восток, Индия и Индокитай. Фэн-шуй, ниндзя, монахи горных монастырей, бусидо и магараджи. С Фэйруном этот континент соединяется (или, скорее, разделяется) территорией **Туйганской орды** (Tuigan Horde). Тут живут кочующие племена профессиональных грабителей и разбойников (хотя сами себя они считают скотоводами), подчиняющиеся, как и положено, Великому хану.

От Фэйруна на западе за океаном раскинулся четвертый континент — **Мацтика** (Maztica). С незапамятных времен его населяли аборигены, склонные к шаманизму, строительству золотых пирамид и кровавым человеческим жертвоприношениям (такими разработчики видят американских индейцев). Естественно, обитателей Старого света, то есть Фэйруна, древняя история Мацтики не волнует, и они считают эту землю открытой недавно — с тех пор, как на нее ступила нога капитана одного из фэйрунских галеонов. Мацтика — это молодая Америка, которую нещадно грабят конкистадоры.

Между Мацтикой и Фэйруном расположился архипелаг **Эвермит** (Evermeet) — обиталище местных эльфов. Подобно толкиновским прототипам, они тоже любят уплывать на Запад, и делают это, натурально, от берегов Фэйруна. Вследствие чего и причаливают к любимому архипелагу, откуда никогда не возвращаются обратно. То ли там так хорошо, то ли у эльфов закрытое тоталитарное общество.

На этом известные нам земли Ториля заканчиваются. Локальная Австралия еще не открыта, и ни один разумный гуманоид не побывал на полюсах планеты. Зато игровые дизайнеры щедро разбросали по океанам бледные куски суши: это задел на будущее. Возможно, мы с вами не доживем до момента, когда эти терры инкогниты населят народами, обсадят растениями и застроят городами.

Несмотря на то, что существует атлас Ториля, разработчики и писатели подробно детализировали лишь один континент — Фэйрун. Если собрать воедино всю информацию, которая нам известна о мире Забытых королевств, то более 99% (!) придется на долю Фэйруна и его обитателей. Поэтому далее в этой статье речь пойдет только об этом знаменитом континенте.

Мир победившей демократии

Когда писатели или разработчики игр создают новый мир, они, как правило, набрасывают глобальную карту или, если «авторская вселенная» представляет собой один континент, расчерчивают его на отдельные государства. Такой нехитрый метод сразу дает представление о том, как устроен мир в целом. Забытые королевства создавались иначе. Деревни, города, области, страны и даже континенты появлялись на карте по мере того, как в них возникала необходимость. То же происходило с природными объектами: лесами,

реками, озерами, горными грядами, заливами, пустынями и ледниками. Например, Долина Ледяного Ветра появилась на карте только после того, как Роберт Сальваторе решил вывести Темного эльфа из бесконечных подземелий на поверхность планеты. Регион сразу получил и речную систему, и группу городов, и горный массив, и собственную древнюю историю. Синтетический подход к созданию мира породил тенденции, не характерные для классического фэнтези.

Во-первых, в Забытых королевствах мало крупных государственных образований и совсем нет стран с имперскими амбициями. К имеющейся глобальной карте сложно пририсовать сбоку империю размером если не с Российскую, то хотя бы с Германскую. Поэтому страна с населением в жалкий миллион считается очень влиятельной.

Во-вторых, основная административно-политическая единица Забытых королевств — это город-государство. Или, в западноевропейской традиции, — вольный город. В такое государственное образование входит не только сам мегаполис, то есть все, что находится за его стенами, но и прилегающие территории. Отдельный город не так сложно вмонтировать в имеющееся географическое полотно, а потому в Forgotten Realms Европа состоит из Люксембургов.

В-третьих следует из во-вторых. В Забытых королевствах — парадокс! — практически нет королевств, а те монархии, которые дожили до текущего времени, влачат жалкое существование. Вольными городами, так уж исторически сложилось, должны править городские советы, которые собираются в ратушах. Или выборные правители: городничие и мэры. В Забытых королевствах демократия победила почти повсеместно. По крайней мере, у людей: эльфы слепо верят в своих королев.

Поскольку к созданию мира приложили руку десятки авторов, Фэйрун находится в состоянии не только политической, но и исторической раздробленности. Один писатель рассказывает о варварах-берсерках (Скандинавия в раннее средневековье), другой — про земли под властью фараонов (Египет до новой эры). Правда, большинство территорий живет в одной эпохе. Текущий период в истории Забытых королевств можно по ряду причин сравнить с земным 15 веком. В частности, континент Мацтика был открыт недавно — Колумб открыл Америку в конце 15 века. В Забытых королевствах редко используется порох, зато его широко заменяют боевые заклинания. Наконец, расцвет крупных купеческих республик и огромное собрание научных знаний в Кэндлкипской библиотеке прямо говорит: мы попали в эпоху Возрождения.

Разработчики постарались наделить области Забытых королевств знакомым национальным колоритом. Поэтому в некоторых странах можно увидеть испанские, немецкие, голландские черты. Это сделано намеренно и рассчитано на радость узнавания при знакомстве с очередным регионом.

Сердце Фэйруна

Первым описанным и картографированным регионом Забытых королевств стали *Долины*. Вокруг них создатели мира разместили несколько небольших государств и конгломератов, состоящих из вольных городов. Со временем этот массив суши превратился в центральную часть огромного Фэйруна, которая имеет выход и к Внутреннему морю, и к Западному океану. Когда первый регион Фэйруна стал обрастать окраинами, потребовался термин для описания центра континента. Так самая старая (по хронологии разработки) частьТориля получила название **Сердцеземья** (Heartlands).

Долины

Пуп Земли, точнее —Ториля. **Долины** (Dalelands) — это полтора десятка свободных фермерских сообществ с населением от 8 до 150 тысяч. Каждое управляется избираемым советом или констаблем, но раз в год устраивается съезд представителей всех Долин. Общих вооруженных сил или внешней политики нет.

Наиболее известна **Долина Теней** (Shadowdale), где проживает Главный Герой Забытых королевств. Главный — по статусу, а не по популярности в среде фанатов. Это волшебник Эльминстер, построивший на окраине села трехэтажную магическую башню. В Долинах происходит действие романов «Песнь сауриалов», «Долина Теней» и многих других.

Главная угроза Долинам исходит из окружающих лесов, крупнейший из которых — Кормантор. Когда-то лес был могущественным государством эльфов, но большинство представителей древнего народа давно уплыло на Запад. Теперь здесь бродят банды орков, темных эльфов и искателей приключений. Их вожделенная цель — колоссальные руины **Миф-Драннора**, древнего многоуровневого мегаполиса, где в мире и согласии жили эльфы, дворфы и люди.

Крупнейший на Фэйруне заброшенный город стал главным героем знаменитых компьютерных игр Eye of the Beholder 3: Assault on Myth-Drannor и Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor.

Кормир

Кормир (Cormyr) — вероятно, единственное настоящее королевство наТориле: с абсолютной монархией, династией, дворянскими титулами, богатейшей столицей (город Сузайл), мощной армией и политическими амбициями. К несчастью, новейшая история Кормира — самая грустная страница его летописи. После трагической гибели Его Королевского Величества Азуна IV, который, как и положено эпическому монарху, был съеден в поединке с драконом, в государстве настала смута. Феодалы на окраинах не желают подчиняться регентше, простой народ голодает, а гоблины терроризируют границу. Главная достопримечательность королевства — портовый город Марсембер, стоящий на сотне каналов и одновременно напоминающий Венецию и Амстердам. Кормиру посвящены события книги «Шпора Дракона».

Сембия

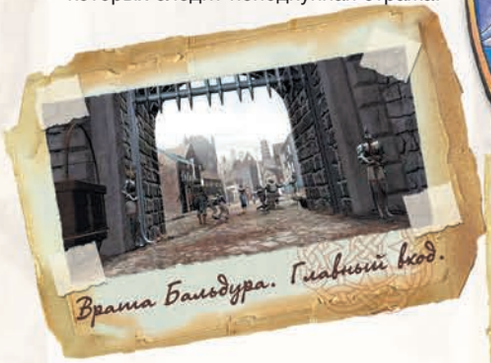
Граничащая с Долинами и Кормиром **Сембия** (Sembia) — богатая купеческая республика, которую возглавляет Верховный мастер, избираемый на семь лет. Сембии принадлежит длинная береговая линия в самом центре моря Падающих Звезд (оно же — Внутреннее море), что дает в руки республики ключ к сундуку международной торговли. Как и ее прототипы (Генуэзская и Венецианская республики), Сембия предпочитает полагаться на наемные флот и войска.

Сембия. Богатое купечество скупает земли на границе с Кормиром и возводит пышные резиденции.

Вплоть до выхода новейшего ролевого руководства по Forgotten Realms (2001) Сембия оставалась белым пятном на карте: о государстве не было известно ничего, кроме его политического устройства и названий городов. Разработчики осознанно превращали Сембию в «контурную карту», чтобы у игроков была возможность смоделировать государство в центре Фэйруна по собственному вкусу. Посвященный Сембии цикл романов пока не издан на русском.

Побережье Мечей

Самая западная часть Сердцеземья, длинная береговая линия Западного океана покрыта независимыми портовыми городами. Именно на Побережье Мечей (Sword Coast) разместились три самых знаменитых мегаполиса Забытых королевств. Все города Побережья отличаются космополитичными взглядами, любовью к наживе, но при этом — строгими законами, за соблюдением которых следит неподкупная стража.



Врата Бальдура. Главный вход.

Врата Бальдура (Baldur's Gate) были названы по имени основателя, могучего древнего воина. В Сердцеземье город известен благодаря крупному транзитному порту, делам легендарной воровской гильдии и роскошному храму в честь злой богини морей — Умберли. Но в сердцах любителей фэнтези этот город навсегда останется по другой причине. Одноименная игра и ее продолжение — пожалуй, самые известные и всенародно любимые компьютерные продукты, использующие вселенную Forgotten Realms.

Глубоководье (Waterdeep), расположившееся севернее Врат Бальдура, — самый большой мегаполис в Забытых королевствах. Его население вместе с городами-спутниками, подземельями и окрестными сообществами фермеров равно населению всего Кормира и составляет около полутора миллионов жителей. Величайший портовый центр планеты сосредоточил в своих ругах торговлю Севера и Юга. Он управляется Советом Лордов, но, как говорят знающие герои, все бразды правления находятся у волшебника Келбена по прозвищу «Черный посох», второго по влиятельности мага Фэйруна после Эльминстера.

Глубоководье. Храм Мистры, богини волшебства.

Глубоководье. Опасности таятся на каждом шагу.

Глубоководье. Ночная жизнь.

Глубоководье, которому посвящен одноименный роман, знаменито также своей неизведанной подземной частью, в которой точно не определено даже количество уровней. Изучением **Подгорья** (Undermountain), в котором есть даже собственный подземный порт, занимаются главные персонажи игр Eye of the Beholder и Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark.

Невервинтер (Neverwinter) — третий из великих мегаполисов Побережья Мечей. Он заведует торговлей с далеким Севером и связан денежными узами с расположенным южнее Глубоководьем. Название города примерно переводится как «зиме не бывать» и происходит от одноименной реки, вода в которой теплая даже в лютый мороз. Эта природная особенность позволяет жителям выращивать овощи, фрукты и цветы круглый год. В Невервинтере и прилегающих областях развивается действие компьютерных игр серии Neverwinter Nights.

Невервинтер. Город известен своими садами, мостами и фонтанами.

Из других достопримечательностей Побережья вспомним крупнейшее хранилище знаний на Фэйруне — библиотеку в замке **Кэндлкип** (Candlekeep, дословно — «свечная крепость», названная так за характерную форму башен). Отсюда начинается долгая дорога игрока в Baldur's Gate.

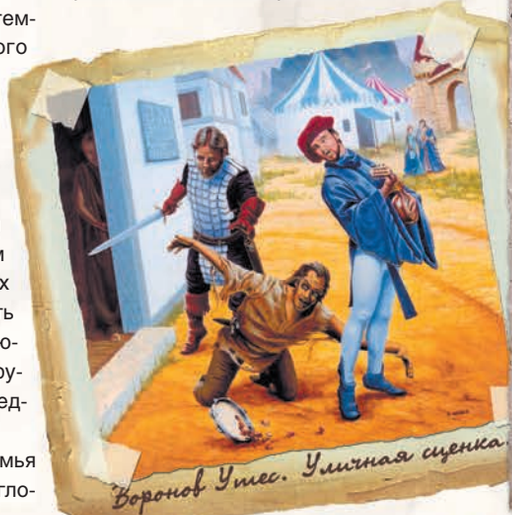
Остальное Сердцеземье

Пустыня Анаурок. Банда людей-скорпионов.

Великая пустыня **Анаурок** (Anauroch) разделяет Сердцеземье точно пополам. С севера эта жаркая пустыня, населенная редкими племенами бедуинов, граничит с ледником. Климатологический парадокс разрешается в фэнтезийной традиции. Пустыня образовалось после магического катаклизма, уничтожившего древнейшую империю людей Незериль (аналог Атлантиды, которая не утонула, а поразила сама себя абсолютным оружием). Остатки убийственной магии до сих пор не дают температуре упасть ниже тропического минимума от весны до осени, зато зимой по пустыне лучше путешествовать в хорошей шубе.

Эвереску (Evereska, «дом-крепость» по-эльфийски), граничащую с юго-западным Анауроком, эльфы Фэйруна считают своим последним прибежищем. Более 20 тысяч светлых эльфов, отказавшихся от идеи уплыть на Запад, живут в городе и окружающей его долине. Представителей других рас не допускают на эту заповедную территорию.

Восточная часть Сердцеземья ограничивается тремя конгломератами вольных городов. На берегу **Лунного моря** (Moonsea) и **Побережье Дракона** (Dragon Coast) царят жестокие нравы. Рабовладение, гладиаторские бои, торговля наркотиками и запрещенной магией — в этих регионах нет понятия греха. Законы пишут те, кто сильнее. Самые известные города Лунного моря и Побережья Драконов — Флан (Phlan) и Западные Врата (Westgate), соответственно. Первый появлялся в разных частях игры Pool of


Воронов Утес. Уличная сценка.

Источники географических познаний о королевствах

Базовые описания мира 1987 и 2001 годов.

1. Более 150 (!) руководств, атласов, модулей и прочей книжной продукции для ролевой игры Dungeons & Dragons, в том числе 4 различных издания с базовым описанием мира (1987, 1993, 1996 и 2001).

2. Более 200 (!) романов и сборников рассказов, выпущенных издательствами ***TSR*** и ***Wizards of the Coast***, а также около 10 книг сторонних издательств, опубликованных по лицензии.

3. Несколько изданий интерактивных атласов Forgotten Realms для персональных компьютеров.

4. Более 20 популярных компьютерных и видеоигр. Три последние хитовые серии в качестве бренда используют географические названия Забытых королевств: Baldur's Gate, Icewind Dale и Neverwinter Nights.

5. Официальный сайт **www.wizards.com/forgottenrealms**. Новая информация о мире появляется еженедельно.

Ежегодно публикуется несколько новых ролевых пособий и художественных книг по Forgotten Realms. А в сентябре этого года должна выйти компьютерная игра Neverwinter Nights 2.

Radiance, а второй — в игре Azure Bonds и одноименном романе («Лазурные оковы» в русском переводе).

Простор (The Vast) — территория вольных купеческих городов, которые жаждут отнять у Сембии контроль над морской торговлей. Два города отметим особо. **Тантрас** (Tantras) — из-за того, что в нем произошла битва аватар Торма и Бейна, двух богов, ненавидящих друг друга. Аватары взаимоуничтожились, а полгорода превратилось в руины. Эти события упоминаются в романе «Тантрас». Второй город Простора, **Воронов Утес** (Raven's Bluff), почти два десятилетия выступает ареной для ролевых турниров по правилам Dungeons & Dragons. В зависимости от исхода очередной кампании, в городе сменяются власти, владельцы собственности и т. д., что отражается в истории Забытых королевств. По этой причине Воронов Утес часто именуют Живым городом.

Все краски Фэйруна

Помимо Сердцеземья, Фэйрун может похвастаться десятками детализированных регионов. Наиболее ярким из них посвятим по нескольку строк.

Север

Долина Ледяного Ветра (Icewind Dale) — место приключений самого популярного персонажа Забытых королевств. Темный эльф Дзирт До'Урден здесь впервые вышел из-под земли, посмотрел на солнце и обрел друзей. Несколько разрозненных городков традиционного северного типа населены неприхотливыми людьми. Этот район, более всего напоминающий средневековую Исландию или Норвегию, воспет в компьютерных играх серии Icewind Dale.

Тоже на севере, но на противоположном краю континента, раскинулась страна **Рашемен** (Rashemen). Уже по тому, как звучит название, можно догадаться о ее земном прообразе — это заснеженная и поросшая дремучим лесом Россия. Живут здесь воинственные варвары-берсерки, любящие мед и не боящиеся ни гигантских медведей, ни лютой стужи. Управляет страной Железный Владыка, могучий боец, который возводится на трон Советом Ведьм. В Рашемен попадают герои романа «Крылья ворона».

Восток

Королевство **Агларонд** (Aglarond) управляется самым могущественным (по индивидуальным волшебным способностям) фэйрунским магом, точнее, волшебницей по прозвищу Симбул. По сути, она уже полубогиня, а не человек: ее сил достаточно, чтобы в одиночку сдерживать армии агрессивного **Тая** (Thay). Тай — редкий пример магократии, то есть государства, где верховодят волшебники. Во главе страны стоит лич-некромант.

Южнее расположены **Чессента** (Chessenta), **Унтер** (Unther) и **Мульгоранд** (Mulhorand) — территории, которые попали в средневековый фэнтези-мир явно из другой эпохи. Их прообразами являются, соответственно, Древняя Греция, Шумер и Египет. Фараон Мульгоранда — воплощение бога на земле, причем в прямом, а не переносном смысле.

Юг

Амн. Столица страны Аткатла ночью.

На юге Побережья Мечей мы обнаружим **Амн** (Amn), еще одну влиятельную торговую республику. Правит здесь совет из шести удачливых купцов. Около 10 лет назад, отсчитывая от текущего момента в новейшей истории Королевств, галеоны Амна открыли Мацтику, далекий западный континент. Туда в погоне за золотом и загадочными артефактами ринулись толпы проходимцев. Эти факты говорят о том, что разработчики ориентировались на события из жизни Испании и Португалии. В столице республики, Аткатле (Athkatla), протекает значительная часть сюжета Baldur's Gate 2: Shadows of Amn.

Южнее Амна — королевство **Тетир** (Tethyr), являющее собой образец государства в период феодальной раздробленности. Кто из местных графов, герцогов и баронов правит страной, разобраться решительно невозможно.

С юга с ним граничит **Калимшан** (Calimshan), считающийся древнейшим государством Фэйруна. Некогда оно было основано джинном, который правил людьми тысячи лет. Теперь у власти династия пашей. По устройству Калимшан копирует арабские халифаты и напоминает о том, что юг Европы когда-то был занят маврами. Столица страны, Калимпорт (Calimport), показана в романах «Служитель кристалла» и «Незримый клинок».

На юго-востоке континента глубоко в землю зарылся **Великий Разлом** (Great Rift), крупнейшее королевство дворфов на Фэйруне. Титанический провал образовался то ли в результате землетрясения, то ли из-за удара магией высшего уровня. К востоку от Разлома находится страна халфлингов **Луйрен** (Luiren), прообразом которой был толкиновский Шир.

Великий Разлом. Сердце Земли, мегаполис дворфов.

Острова

Значительную часть островов на Фэйруне занимают пиратские базы, логова чудовищ и прочие малоприятные феномены. Но есть и исключения.

В отличие от эльфов, дворфов и халфлингов, гномы Забытых королевств предпочитают обживать именно острова. Их оплот — **Лантан** (Lantan) в Бесследном море. Тут гномы строят паровые машины, часовые механизмы и прочие стимпанковские штучки.

Самый известный фэйрунский архипелаг — острова **Муншэй** (Moonshaes), быт и культура которых списана с Британских островов, в первую очередь — Ирландии. Событиям на островах посвящена трилогия «Муншэй», в начале 90-х вышедшая на русском языке.

Архипелаг Муншэй. Лесная идиллия.

За пределами земной поверхности

Если на Земле политическая география ограничивается пространствами суши за вычетом мерзлой Антарктики, то наТориле все не так просто. Разумные существа проживают далеко не только на поверхности, но и под, и над, и где-то рядом.

Знаменитое торильское **Подземье** (Underdark) — это тысячи миль вглубь и в стороны от уровня моря. Сеть пещер, тоннелей, коридоров, в которую входят русла пересохших рек и норы, прорытые загадочными монстрами, протянулась не только под материками, но и под океанамиТориля. Индивид может опуститься под землю у Невервинтера и снова выйти на поверхность где-нибудь на юге Кара-Тура месяцы и даже десятилетия спустя. Если, конечно, по дороге не будет съеден или принесен в жертву.

С масштабами Подземья знакомы все, кто играл хотя бы в одну компьютерную игру по Forgotten Realms. Не менее красочно и пугающе оно изображено в первых романах о Дзирте До'Урдене — в Подземье родился и возмужал всеми любимый Темный эльф.

Подземье местами населено даже плотнее, чем Кормир.

Забытые королевства в "Мире фантастики"

1. В качестве базового материала о мире Forgotten Realms настоятельно рекомендуем прочесть статью Николая Пегасова «Большие герои маленьких царств», которая была опубликована в журнале «Игромания» и сейчас размещена на диске «Мира фантастики» в разделе «Рубрики журнала».

2. «Забытые королевства в художественной литературе» — 2004, №6(11).

3. «Боги Забытых королевств» — 2005, №8(24).

Выпущены подробные карты тех отростков Подземья, которые извиваются под Фэйруном. Города с населением в десятки тысяч разумных существ (не всегда — гуманоидных) тут не редкость. Знаменитый Мензоберранзан — далеко не самое крупное из подобных поселений. И многие государства поверхности предпочитают держать на замке не границы с «соседями по горизонтали», а люки, подвалы и входы в пещеры.

Множество разумных существ плавает и ползает по дну мирового океана, образовывая царства и даже империи. **Подводный мир** — это еще один неизведанный континент Ториля, о котором обитателям поверхности и Подземья никогда не удастся узнать достаточно много: ведь для этого им придется отращивать жабры. Где-то под толщей вод куо-тоа молятся богу Блибдулпулбу, сахуагины возводят монструозные города, а морские эльфы охотятся на акул.

Наконец, есть третья стихия, покорившаяся разумным обитателям Ториля. **Небеса** оккупировали драконы, ааракокры, горгульи и прочие создания, которых боги наделили крыльями. Люди присоединились к ним, построив летучие корабли. Но способности летать еще недостаточно для того, чтобы говорить о сложившейся *географии* небесных просторов.

Дело в том, что в Забытых королевствах летают не только чудовища и корабли, но и города! Первый летающий город был построен в древние времена в империи Незериль при помощи мощнейшего артефакта — *мифаля*. С тех пор легенда о городах, парящих в небе, стала популярной сказкой: о них знают с детства, но никто их не видел. Но некоторое время назад в пустыне Анаурок из ниоткуда возник волшебный город Шейд, способный путешествовать во времени и пространстве. Другой известный летающий город — Андрентайд, прославившийся благодаря компьютерной игре Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide.

То, что расположено над небесами, жители Ториля зовут **Ночным морем**. О происходящем в его пределах достоверно ничего не известно, кроме того, что, помимо Ториля, в этой звездной системе есть, по меньшей мере, еще семь планет.

Замеченные опечатки, или Исправленному верить

При коллективной работе над таким глобальным проектом, как мир Забытых королевств, постоянно происходят нестыковки между разработчиками. Кроме того, не все игровые дизайнеры и писатели разбираются в проблемах геологии, демографии, климатологии, физической географии. В результате Forgotten Realms переполнены географическими странностями. Некоторые из них приведены ниже.

▩ Значительная часть суши на планете Ториль до сих пор не изведана, по крайней мере — «европейцами», то есть жителями Фэйруна. И это притом, что местные маги активно используют телепортацию, зачарованные морские суда развивают бешеную скорость, а волшебники из Хальруа бороздят воздушные пространства на летучих кораблях. Логичного объяснения для белых пятен на карте не существует.

▩ Континенты Ториля игнорируют земные законы для формирования ландшафтов. Климатические пояса отсутствуют: степь сменяется ледником, ледник — лесом, а лес — долиной смерти. Более того, безжизненные пустыни Захары (тропический климат) и густые джунгли Кара-Тура (экваториальный климат) расположены на одной географической широте! Единственное объяснение: климат наТориле формируется магией.

Врата Ворона вместо Воронова Утеса на карте первого издания Forgotten Realms.

▩ В первом издании сеттинга Forgotten Realms город **Воронов Утес** именовался Ravensgate, то есть «врата ворона». В дальнейшем он был переименован, потому что в Забытых королевствах и без того есть два известных города со словом «врата» в названии: Westgate (Западные Врата) на южном берегу Драконьего моря и Baldur's Gate (Врата Бальдура) на Побережье Мечей.

▩ Термин «Сердцеземье» употребляется со второго издания ролевого руководства по Забытым королевствам. До этого центральная часть Фэйруна именовалась Землями Внутреннего моря.

▩ В центре Сердцеземья, между Побережьем Мечей, Эвереской и Кормиром расположена огромная территория, на которую, если верить политической карте, не претендует ни одно государство. Эта земля явно богата лесами, водными ресурсами и плодородными почвами. По всей видимости, при создании местной «Европы» дизайнеры отхватили карандашом слишком большой кусок суши, на подробное описание которого в 1987 году попросту не хватило рук. И эту дыру величиной с Кормир и Сембию, вместе взятые, уже нельзя закрыть новым могущественным государством, потому что прервется целостность мира, нарисованного 20 лет назад. Добавлять новые страны к окраинам можно, а вставить что-либо в середину проработанной карты не получается.

▩ Самое крупное озеро на территории Фэйруна — **Лунное море**. Разработчики хотели сделать что-то вроде земного Каспия. Из Лунного моря в море Падающих Звезд (аналог Средиземного моря) течет полноводная река Лис. Если из озера есть сток, то вода в нем, по законам физической географии, должна быть пресной (например, у соленого Аральского моря стока нет, а из пресноводного Байкала вытекает Ангара). На Лунное море этот закон не распространяется.

▩ Население самого крупного города Ториля, **Глубоководья** (без учета окрестностей), составляет чуть больше 130 тысяч обитателей. В книгах Второй редакции D&D, выпущенных в начале 1990-х годов, население многих городов Захары значительно превышало нынешнюю официальную цифру для Глубоководья. Согласно им, в городе Худзуз (Huzuz) было 800 тысяч жителей. Современные «каноны» Забытых королевств не признают этих цифр, то есть старые руководства по Forgotten Realms можно считать апокрифами.

▩ Страна **Дамара** (Damara) на северо-востоке Фэйруна изначально была крупной областью в абстрактном, неназванном фэнтезийном мире. В ней развивалось действие трилогии ролевых приключений Bloodstone («Кровавый камень»), выпущенных в 1985—1987. При разработке мира Forgotten Realms было решено включить в него Дамару как отдельную страну. По устройству она напоминает средневековые германские княжества.

▩▩▩

Забытые королевства — сложный синтетический мир, отражение того, как широкие массы игроков и читателей представляют себе жизнь в древности и средневековье. Свободные города, дряхлые монархии, грозные теократии, реки и моря в качестве главных дорог, горные шахты, девственные леса, степные вольницы... Карту-паззл изготовили на разных типографиях, напечатали на разном картоне — и ее кусочки плохо прилегают друг к другу. Если фрагменты не соединяются, то в дело вступают ножницы, клей, чистая бумага и фломастер. Сборка головоломки ведется более 20 лет, и конца работе не видно. И как кому-то удается создать мир всего за семь дней?

Михаил Попов

ПОСЛЕДНИЙ СЫН КРИПТОНА

СУПЕРМЕН

Что происходит ссупергероями после того, как они состарятся? Вы когда-нибудь об этом думали? Вот, дома звонит телефон: «Здравствуйте, мир сейчас будет уничтожен, нам нужна ваша помощь». Аты им вответ: «Извините, я уже на пенсии». Аесли уменя вмолодости было рентгеновское зрение, то свозрастом оно испортится, ия смогу видеть только сквозь очень тонкие вещи? Так, что ли?

Земляной червяк Джим (герой одноименного мультсериала)

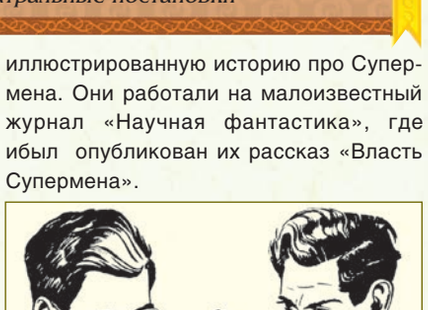
Кто такой настоящий супергерой? Суровый десантник, легко перекусывающий зубами рельсу? Участковый милиционер, закрывающий собой ребенка от пуль? Снять котенка сдерева иперевести бабушку через улицу— это все рутина ипроза жизни. Длятого, чтобы кгерою была применима приставка «супер», ему необходимо едва ли не каждый день совершать подвиги пополам счудесами. Распорядок дня супергероя выглядит примерно так: раскрыть правительственный заговор вкачестве утренней разминки, остановить глобальное потепление на обед, авечером спасти весь мир, выпить стакан теплого молока иуснуть перед телевизором.

- **НАЗВАНИЕ МИРА:** *Супермен (Superman)*
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** *1933 год новой эры нашего мира*
- **СОЗДАТЕЛИ:** *Джерри Сигель, Джо Шустер*
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** *Комиксы*
- **ВОПЛОЩЕНИЯ:** *Фильмы, мультсериалы, компьютерные и настольные игры, радио- и театральные постановки*

До 1938 года супергероев не было. Их просто не существовало. Шерлок Холмс, Зорро иТарзан были специалистами узкого профиля. Они отличались от обычных людей солидным багажом знаний, превосходными боевыми навыками ихрабростью— сочетание качеств пускай иредкое, ноне уникальное. Головокружительные масштабы двадцатого века требовали другого героя— фантастического ивсесильного.

От злодея до Моисея

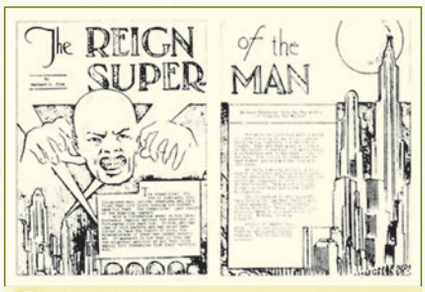
В1933 году писатель *Джерри Сигель* (1914—1996), эмигрировавший вСША из Литвы, иканадский художник *Джо Шустер* (1914—1992), мать которого была родом из Киева, создали первую иллюстрированную историю про Супермена. Они работали на малоизвестный журнал «Научная фантастика», где ибыл опубликован их рассказ «Власть Супермена».



Слева направо: Сигель, Супермен, Шустер.

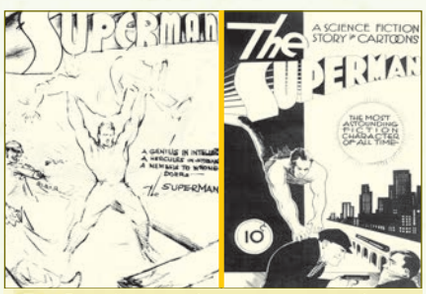
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

«Альфа-версия» их Супермена оказалась крайне неудачной. Взгляните на черно-белый скетч Шустера. Лысый маньяк со злодейским оскалом успеха не имел, поэтому авторы радикально переработали его образ и стали предлагать издателям другого Супермена — мускулистого красавца, фанатичного борца со злом.



Первый Супермен — помесь Фантомаса и Чикатило.

Долгое время никто не соглашался публиковать истории о парне, который, строго говоря, являлся более оптимистичной копией Хьюго Даннера (героя романа «Гладиатор», 1930). Тот получил свои суперспособности из-за химического эксперимента, очень тяготился этим и в конце концов умер, не найдя себе подходящего занятия. Но в 1938 году молодая компания ***DC Comics*** решила рискнуть и поместила Супермена в первый, июньский выпуск легендарного журнала **Action Comics**.



Редчайшие пробные зарисовки «доброго» Супермена. Без костюма.

Успех был просто оглушительный. Сигель и Шустер, сами того не подозревая, стали архитекторами уникального жанра и создали такой яркий образ сверхчеловека, что другим авторам оставалось лишь подражать им, выдумывая собственных супер-персонажей.

Каковы главные «компоненты» супергероя? Прежде всего, это, конечно, экстраординарные способности, либо настолько тренированные навыки, что их, фактически, можно считать сверхчеловеческими. Обязательной также является «легенда» — предыстория, объясняющая происхождение невероятных умений.

Супергерою также нужен крепкий моральный стержень, например — обостренное чувство ответственности (Человек-паук) или личные счеты с врагами (Бэтмен). Он должен иметь «второе я» — парадную личину, под которой может спокойно разгуливать по улицам. Яркий костюм, особое оружие, верная подруга, которую нужно периодически вытаскивать из лап маньяков, преданный соратник, хорошо оборудованное убежище — без всего этого даже самый добрый и могучий мутант не сможет назвать себя супергероем.

По большому счету, пределов у силы Супермена нет. Его создателей иногда обвиняли в том, что они придумали современного бога. Настоящее имя Супермена — Кал-Эл — напоминает по звучанию еврейскую фразу «Слово Бога». Кроме того, история о герое, который еще во младенчестве был отправлен родителями из смертельно опасного места в спокойное захолустье, удивительным образом перекликается с библейской легендой о Моисее. Следует также учитывать, что Сигель и Шустер были евреями.

Кристофер Рив, первый Супермен в большом кино (1978).

Сигель и Шустер неоднократно судились с издателем из-за того, что компания слишком мало заплатила им за права на столь прибыльного героя. Юридическая война была долгой и некрасивой — имя авторов исчезло с обложек, а в ответ они стали нелицеприятно высказываться в адрес бывших работодателей. В 1948 году авторы отсудили 200 тысяч долларов, а в 1978 им стали выплачивать ежегодную пенсию в 35 тысяч долларов. На этом дрязги, к счастью, закончились, и тандем Сигель-Шустер вновь стал упоминаться на товарах, связанных с Суперменом.

«Криптос» значит «тайный»

Официальной биографии Супермена, увы, не существует. Это справедливо по отношению ко всем мало-мальски известным героям комиксов — с течением времени они меняются, «эволюционируют». В каждой новой серии «графических новелл» им задним числом приписываются новые способности, меняется их легенда и даже внешний вид.

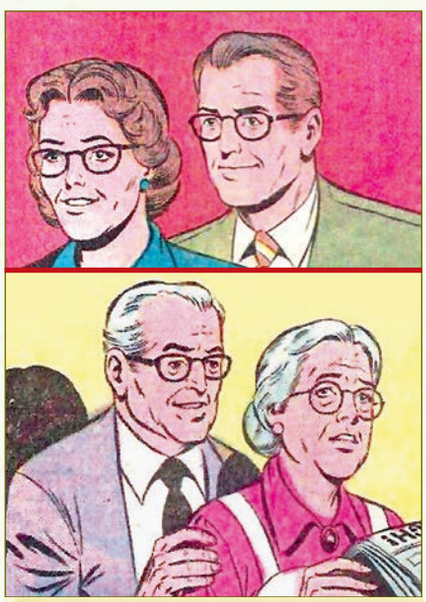
Это интересно

- Имена и фамилии большинства знаковых персонажей в историях о Супермене начинаются на букву «Л»: Лекс Лютор, Луис Лэйн, Лана Ланг, Линда Ли, Лори Лемари (русалка).
- У американских хип-хоперов слово «криптонит» — синоним марихуаны (оба они зеленые и очень странно влияют на организм).
- По официальным данным DC Comics, рост Супермена составляет 1 метр 92 сантиметра, а вес — 112 килограммов.

Пошлем Кал-Эла на Землю. Но только не в Россию. С таким именем его засмеют.

Первый в мире супергерой — не американец и даже не человек. Его зовут Кал-Эл. Он родился на Криптоне — планете, населенной прогрессивной гуманоидной расой. Отец Супермена, Джор-Эл, был видным ученым, сумевшим предсказать скорую гибель криптонской цивилизации. Сородичи отнеслись к этому прогнозу скептически, поэтому Джор-Элу не осталось ничего другого, кроме как сконструировать ракету и отправить сына на Землю.

Криптон, как и следовало ожидать, взорвался, а юный Кал-Эл благополучно приземлился на территории США во времена Первой Мировой войны. Бесхозного ребенка обнаружили механик Джонатан Кент и его жена Марта. Сердобольные американцы решили усыновить найденыша, дав ему имя Кларк.



Джонатан и Марта Кент изображались то людьми среднего возраста, то стариками. В некоторых версиях они не умерли и даже помогали приемному сыну творить добро.

Редакция Daily Planet атакована — но не Кинг-Конгом, а монстром по кличке Титано. Рисунок Джорджа Кляйна.

Детство он провел на ферме около городка Смоллвилль, постепенно обнаруживая у себя то одну, то другую суперспособность (прежде всего — невероятную физическую силу и стойкость к повреждениям). После смерти родителей Кларк Кент решил перебраться в город Метрополис. Там он смог устроиться репортером в газету Daily Star (позже переименованную в Daily Planet, чтобы избежать совпадений с названием реальной газеты Toronto Daily Star), где и встретил любовь всей своей жизни — журналистку Луис Лэйн.

По другой, более поздней версии приемные родители Кларка продали ферму, купили в Смоллвилле магазин и стали тренировать ребенка, развивая в нем инопланетные суперспособности. В «растянутый» период юношества наш герой совершал подвиги под личиной Супермальчика (Superboy) — персонажа неопытного и слегка комичного.

В США слово «Смоллвилль» означает любой захолустный городок (вроде русского Урюпинска).

Используя работу в качестве прикрытия, Кларк начал облачаться в обтягивающее синее трико и творить добро из идейных соображений. Почти сразу же у него возникла проблема, ставшая типичной для многих последующих супергероев, —

На въезде в Смоллвилль стоял плакат «Здесь живет Супермальчик».

Луис Лэйн «запала» на Супермена, и Кенту, играющему роль тихого интеллигентного журналиста, пришлось мучиться, скрывая от нее свою истинную сущность.

К 1940-м годам комиксовый Супермен стал еще более «супер». Его наделили способностью не только поднимать автомобили или совершать прыжки на несколько сотен метров, но и летать по воздуху, выставив вперед руку со сжатым кулаком. Он также узнал о своем инопланетном происхождении и чудесным образом «вспомнил» целый пласт криптонской культуры (от языка до истории этой планеты).

В 1960-х годах появился другой Кал-Эл. Он жил на Земле-2 (в параллельной вселенной) и совершал подвиги, никак не связанные с историей своего прежнего «коллеги». Этот маневр позволил DC Comics разработать альтернативную сюжетную линию и немного оживить приевшегося героя двадцатилетней выдержки. К примеру, в одном из выпусков Кларк женился на Луис Лейн и стал редактором Daily Planet, а в другом комиксе на Землю приземлилась еще одна «спасательная»

В разное время Луис Лэйн имела разную внешность. Постоянными оставались только темные волосы и упорный характер.

Метрополис из компьютерной игры Superman Returns (2006).

криптонская ракета, с двоюродной сестрой Супермена — Карой Зор-Эл (она же Линда Ли, она же Супердевочка) на борту.

Хватит загорать, мир в опасности!

Супермен отчасти похож на швейцарский нож — он может делать что угодно, и даже немного больше. Его способности в первых комиксах описывались так: «Быстрее пули, сильнее локомотива, может запрыгнуть на самый высокий дом». По мере «взросления» персонажа его умения постепенно усиливались. Но, достигнув к 1980-м годам практически божественного уровня, они начали убывать.

Секрет его могущества скрывается в особой биологии криптонской расы, низком уровне земной гравитации и, что наиболее важно, — воздействии желтого света нашего Солнца (звезда Криптона была красной и не обеспечивала «супергеройского» эффекта). В одних историях Супермен мог несколько минут постоять под лучами Солнца и несколько недель быть «в тонусе», в других ему приходилось долго накапливать энергию — от количества «солнечных ванн» зависела сложность выполняемых им чудес.

Сила...

Неуязвимость Супермена варьировалась от «только артиллерийский снаряд может пробить его кожу» (1940) до «он может пролететь насквозь через звезду и даже не обратить внимания на ядерный взрыв» (1980). Объяснений такой живучести предлагалось несколько — сверхплотная молекулярная структура тела либо особая биоэлектрическая аура, создающая защитное поле (в некоторых комиксах Супермен мог увеличивать радиус его действия и накрывать этим полем большую территорию).

Выносливость Кал-Эла почти ничем не ограничена. Мужчина в синем трико способен выдержать любые физические нагрузки, делая перерывы на еду, питье и сон (он может подавлять эти потребности, однако по чисто психологическим причинам предпочитает вести себя как человек).

Ускоренная **регенерация клеток** предполагает, что Кларк Кент не просто неуязвим, но и бессмертен. Однако для пущего разнообразия в комиксах он показан стареющим, вернее говоря, взрослеющим (из Супермальчика в Супермена). Воздух ему необходим, хотя в большинстве историй наш герой умел задерживать дыхание на длительное время — от нескольких часов до пары недель, причем последнее позволяло ему летать в космос.

Рентгеновское зрение — особенность, позволяющая просвечивать насквозь любые препятствия (моментально или слой за слоем), кроме свинцовых. Его враги используют это, обустраивая убежища за свинцовыми стенами, однако

В комиксах «Супермен: Красный сын» Кал-Эл приземлился в СССР, вырос там и стал бороться за права трудящихся.

в некоторых историях подобный фокус производил обратный эффект — Супермен сканировал местность, замечал единственное «слепое пятно» и без труда раскрывал эту маскировку.

Старые комиксы утверждали, что глаза Супермена излучают рентгеновские лучи. В одном выпуске он смог уничтожить магнитную запись на пленке, посмотрев на нее «строгим» взглядом.

Телескопическое зрение позволяет Супермену различать даже мельчайшие детали на огромных расстояниях, и, наоборот, — любоваться на микробов невооруженным глазом. Подобно Хищнику, он может видеть во всех спектрах, включая инфракрасный и ультрафиолетовый, что позволяет ему с одинаковой эффективностью действовать как днем, так и ночью.

Кал-Эл также способен «стрелять глазками», а именно — вырабатывать мощные **тепловые лучи** (в комиксах 1950-х годов их называли «тепловыми рентгеновскими»). Интенсивность воздействия может изменяться от точечных хирургических уколов до страшного волнового удара с температурой ядерного взрыва.

В середине прошлого века Супермен был **гипнотизером**. Характерно, что он умел не только подчинять своей воле людей, но и воздействовать на фото-видеокамеры, «внушая» им, что он — не мускулистый атлет с непокорным локоном черных волос на лбу, а хилый очкарик-журналист.

Со **слухом** у Кал-Эла все в порядке. Он способен слышать все, на любых частотах и расстояниях. **Голос** у него тоже чудесный — наш герой при желании может сымитировать любую речь и передать ее на огромное расстояние, что в комбинации с ультратонким слухом позволяет ему общаться с людьми на других континентах.

Про **способность к полету** можно даже и не упоминать — она есть, и все тут. Никаких ограничений по скорости, дальности или массе переносимой нагрузки. С 1950-х годов Супермен научился летать быстрее света и с помощью этого поворачивать вспять время.

Свежее дыхание? Да. На выбор есть две опции — выдуть ураган или дыхнуть на врагов ледяным бризом.

Физическая сила Супермена считается наивысшей среди всех других суперсуществ. Ее границы точно не установлены, но известно лишь, что он может поднять любой предмет, а в некоторых случаях способен сдвинуть Землю с орбиты.

Первоначально все криптонцы считались гениями. Однако впоследствии **могучий интеллект** Супермена стали объяснять все тем же воздействием желтого Солнца. Он может похвастаться абсолютной памятью, неисчислимым IQ, знанием всех мыслимых языков (в том числе и инопланетных), а также запредельными научными талантами.

В отличие от своего хорошего друга Бэтмена, Супермен не слишком полагается на высокотехнологические «гаджеты». У него есть свое убежище — **Уединенная крепость**, выращенная из особого криптонского кристалла. Иногда Супермен использует роботов-андроидов, а также надевает свинцовый костюм для защиты от криптонита. Его синее трико было сшито приемной матерью из покрывала, найденного в ракете. Как и все криптонские вещи, под желтым Солнцем оно приобрело приставку «супер-». Эта одежда никогда не рвется и не горит, позволяя Супермену сохранять достойный вид в самых трудных условиях.

...И слабости

Супермен генетически несовместим с людьми — он не может сдавать кровь или органы на трансплантацию, не способен зачать ребенка от человеческой женщины. Все его способности имеют «научную» основу, поэтому в некоторых комиксах наш герой оказывался очень уязвим для магии и телепатии.

Одним из опаснейших противников Супермена считается Паразит — инопланетный злодей, способный «высасывать» силы из любого существа.

Ахиллесовой пятой «Человека из стали» является чувствительность к радиоактивному излучению осколков своей взорванной планеты. Это вещество получило название *криптонит*. Для обычных людей он также опасен, хотя и в меньшей степени (при длительном контакте провоцирует раковые опухоли). Некоторые авторы комиксов пытались «прописать» его в таблице Менделеева под номером 126 и утверждали, что период полураспада криптонита равен четверти миллиона лет.

Супермен демонстрирует муляжи пяти известных ему видов криптонита. В фотоаппарате репортера спрятан шестой — «бриллиантовый».

Зеленый криптонит причиняет Супермену сильную боль и через некоторое время убивает. Эффект воздействия **красного криптонита** непредсказуем — в разных случаях Супермен превращался в карлика, переставал видеть вещи зеленого цвета, терял неуязвимость на левой половине тела, покрывался длинными волосами. **Золотой криптонит** лишает Супермена его способностей (впрочем, ему всегда удавалось найти «противоядие»). **Белый криптонит** смертелен для растений. **Икс-Криптонит** не влияет на криптонцев, но наделяет сверхсилами землян. **Бриллиантовый криптонит** позволяет обитателям «Призрачной зоны» (тюрьмы для криптонских преступников) воздействовать на наш мир. Существуют и другие виды криптонита.

●●●

Это лишь самое основное, что можно рассказать о Супермене. Осталось еще немало интересного — его друзья, враги (прежде всего — Лекс Лютор), головокружительные приключения.

В конце июля, после 23-летнего перерыва, на экраны выходит новый фильм о легендарном беженце с Криптона. Бюджет картины зашкаливает за 200 миллионов долларов (для сравнения, все три «Властелина Колец» обошлись примерно в 300 миллионов).

Компания ***Warner Bros.*** уже объявила о подготовке к съемкам следующей ленты. Ее выход запланирован на лето 2009 года, так что можно с полной уверенностью сказать — Супермен действительно вернулся. Это дает нам хороший повод посвятить ему еще несколько статей и рассказать в них обо всем, что не вошло в данный материал.

Петр Тюленев

ВЫХОД ИЗ ТУПИКА

АНКЛАВЫ

— Есть ли возможность, что где-то в глубинах Анклава Москва сохранился Тайный Город?

— Уверен, что Великие Дома не допустили бы такого развития общества, которое привело к появлению Анклавов.

Из беседы с Вадимом Пановым

Мир изменился. Рассекая подпирающие небо громады домов, мчатся над многоуровневыми магистралями электромобили. В тайных лабораториях выводятся невиданные генетические гибриды, а богатые домохозяйки могут менять внешность так же часто, как воскресные платья. Европейская цивилизация доживает последние десятилетия под ударами негров, китайцев и арабов, цепляясь за рассеянные по планете корпоративные города-Анклавы. Мир меняется уже сейчас — кто знает, каким он станет двести лет спустя?

- **НАЗВАНИЕ МИРА:** *Анклавы*
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** *2005 год новой эры нашего мира*
- **СОЗДАТЕЛЬ:** *Вадим Панов*
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** *Литература*

Вадим Панов сделал имя на многотомном цикле «Тайный Город», и еще не один год этот писатель будет ассоциироваться прежде всего с самым масштабным своим творением. Ни в малейшей степени не желая обидеть поклонников Сантьяги или Кортеса, позволю себе выразить сожаление по поводу того, что другие работы Панова остаются пока в тени Великих Домов. Новый сериал «Анклавы» предлагает читателям погрузиться в не менее проработанный и даже более близкий нам мир — мир, на который стоит обратить самое пристальное внимание.

Кризис белой расы

Самым сокрушительным ударом по привычному нам мироустройству стал Большой нефтяной голод. Никто не мог ожидать что нефть, обслуживающая львиную долю экономики, возьмет и закончится — почти в одночасье. Разгорелась череда войн за оставшиеся месторождения, в результате которых политическая карта мира была изрядно перекроена.

Но топливный кризис оказался только поводом, который дал выход противоречиям, накапливавшимся не одно столетие. Уже в 21 веке западноевропейская цивилизация с ее флагманами — США

и ЕС — стала уступать молодым да агрессивным. Европейский Союз добавил в свое название слово «Исламский» — Аллаха теперь чтят от Польши до Испании, а небольшие поблажки вроде разрешения пить пиво сохранились только на Британских островах. Китай подмял под себя всю Юго-Восточную Азию, а впоследствии — и львиную долю Сибири. Кроме того, Поднебесная выиграла космическую гонку, отправив на Луну экспедицию в пять человек, — и американских «Аполлонов» там не нашли. Власть в Соединенных Штатах перешла в руки афроамериканского большинства, а Центральная и Южная Америка объединилась под знаменами Католического Вуду.

Вчерашние властители мира, транснациональные корпорации, быстро обнаружили себя под угрозой уничтожения: общество, на которое они опирались, стремительно таяло под ударами с Востока. И тогда они вынудили правительства стран создать Анклавы — особые территории, власть на которых целиком и полностью принадлежала бы дельцам. Расчет оказался верен: корпорации, не имеющие политических целей и не ведущие войн, смогли «пересадить» экономику на электроэнергию, решить проблемы с водой и питанием, возродить космическую отрасль. Но, как справедливо заметил один из героев Панова, все эти достижения были только количественным развитием открытий 19 века. Требовался качественный прорыв — и неизвестно еще, в какую сторону качнется неустойчивое равновесие на Земле, если он будет сделан.

Кибернетика и биотехнологии

Никакой киберпанк не обходится без хотя бы частичного объединения человека и электронно-вычислительной машины. Новости с переднего края науки и техники все больше убеждают нас, что уже следующее поколение, максимум — через одно, будет выходить в Сеть по щелчку пальцев и переключать телевизионные каналы прямо на сетчатке глаза. В мире Панова абсолютное большинство населения носит «балалайки» — треугольные чипы, которые вставляются в разъем на затылке. В эти устройства можно загрузить великое множество программ, которые сильно облегчат жизнь, — от высококлассных переводчиков и детальных путеводителей до водительских и стрельбовых комплексов. Для вывода информации кое-кто использует наушники и очки со встроенными мониторами, но в последнее время пользователи напыляют на глаза наноэкраны, а сенсоры вживляют в подушечки пальцев. Человек без «балалайки» — редчайшее исключение: мало того, что он лишается массы предоставленных техникой возможностей, к тому же вызывает оправданные подозрения у охранников правопорядка и потенциальных работодателей.

Оборотная сторона кибернетических возможностей — тотальный контроль. «Балалайка» удостоверяет личность быстрее и точнее любого паспорта или водительских прав; через чип человека можно найти чуть ли не в любом уголке земного шара; ходят слухи, что спецслужбы — или хакеры — умеют с помощью «балалайки» полностью подчинить себе человека. В России и Китае практикуется поголовная «чипизация» населения — при этом «невыездные» вроде преступников и военнообязанных получают «невынимайки», которые нельзя извлечь из затылка самостоятельно. Подделка «балалаек» — серьезное преступление как в Анклавах, так и за их пределами.

Интересно, что Панов не описывает кибепространства — еще одного непременного атрибута киберпанка. Даже хакеры (тут их называют ломщиками) выходят в Сеть через мощные ноутбуки-раллеры. Все главные события сериала происходят в реальном мире, а победа или поражение зависят не от мощности «гаджетов» и программистских навыков, а от умения просчитывать ходы противника и заручаться дружбой нужных людей. Вряд ли Панов, радиоинженер по образованию, опасается технических ляпов. Скорее писатель хочет таким образом показать, что главное — в людях, а не в технологиях.

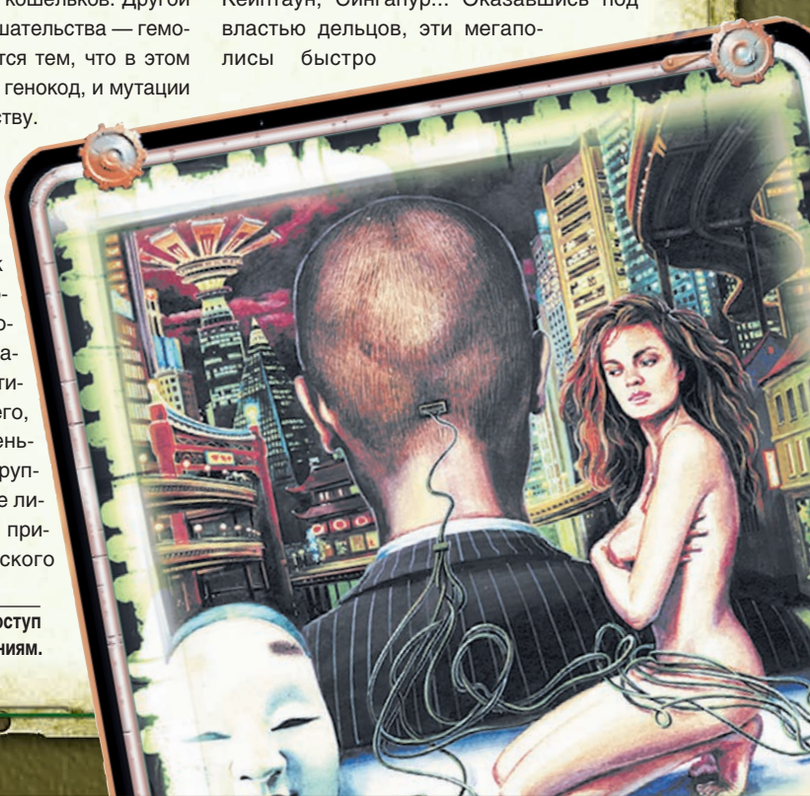
Генная инженерия достигла не меньших высот — таких, что информация о генетической чистоте человека входит в число его обязательных паспортных данных. Гетрансплантация позволяет создавать любых гибридных существ-трансеров — от огнедышащих дракончиков до людей с жабрами. И разумные, и неразумные трансеры пользуются большой популярностью у обладателей толстых кошельков. Другой вид генетического вмешательства — гемодификация — отличается тем, что в этом случае изменяется сам генокод, и мутации передаются по наследству.

Признанный лидер биотехнологий — полулегальная корпорация Мутабор, также известная как Храм Истинной Эволюции. Во главе этой строго иерархической организации стоит Милостивый Владыка Грядущего, пользующийся не меньшим влиянием, чем крупнейшие корпоративные лидеры. Храмовники не признают кибернетического вмешательства в организм, именно на них приходится основная масса людей, отринувших «балалайки». Вместе с тем, они вынуждены прибегать к услугам машинистов — профессиональных компьютерщиков — но никогда не относятся к ним, как к равным.

Несмотря на то, что большинство сторонится храмовников и считает их ненормальными, Мутабор не бедствует. Обладая непревзойденными знаниями химии и медицины, Храм способен вылечить любые болезни, перед которыми беспомощны сильные мира сего. А на случай вооруженного нападения Мутабор располагает отрядами пряток — боевых генавров с нечеловеческими рефлексами, находящихся в полной зависимости от храмовников.

Лицо Анклава

Анклавы возникли не на пустом месте. Правительства выделили под корпоративные территории крупнейшие города: Москву, Эдинбург, Франкфурт, Сиэтл, Кейптаун, Сингапур... Оказавшись под властью дельцов, эти мегаполисы быстро



«Балалайка» открывает доступ к безграничным развлечениям.

СЛОВО ТВОРЦА: ВАДИМ ПАНОВ

Мутабор — одно из самых темных мест в истории Анклавов. Не могли бы вы рассказать о нем поподробнее?

Мутабор пока дан мазками, я подбираюсь к нему и, думаю, в третьей части о нем (и о мире в целом) будет рассказано полнее. Как вы понимаете, столь странная (мягко говоря) корпорация не могла появиться просто так, и она еще сыграет весомую роль.

СЛОВО ТВОРЦА: ВАДИМ ПАНОВ

Несмотря на Положение об Анклавах, китайские Анклавы сильно связаны с Поднебесной. Почему? Существует ли в других регионах мира подобный симбиоз, пусть и не столь сильный?

В Китае (и у китайцев вообще) очень силен патриотизм и, разумеется, национализм. Это реальность. Не следует забывать, что много-много-много веков Поднебесная считалась центром Земли, а все остальные народы официально именовались «варварами». Подобные вещи впитываются надолго. А если следует постоянная подпитка, то можно представить, насколько един этнос.

Другие государства, разумеется, тоже тянутся к Анклавам, пытаются играть на национальных и патриотических чувствах, но у китайцев это ярче в разы, и их положение мировых лидеров позволяет им обращать меньше внимания на правила.

обрели сходные черты. Типичный Анклав состоит из десятка территорий, отличающихся функциями и населением. Поскольку основное действие сериала происходит в бывшей столице России, рассмотрим устройство Анклава на примере Москвы.

Деловое сердце мегаполиса — Сити, где высятся небоскребы корпораций, пятизвездочных отелей и представительств Службы Безопасности. Жизнь не затихает здесь ни на минуту, но только самые обеспеченные из верхолазов — элиты Анклавов — могут позволить себе квартиры в этом престижном районе. Московский Сити расположен там, где в начале 21 века идет строительство Делового Центра. Основная часть корпоративных служащих всех рангов обитает в тихом и безопасном Царском Селе на западе и северо-западе Москвы. Еще одна корпоративная территория — Университет, кузница научных и технических кадров, единственное высшее учебное заведение Анклава. Замыкает список районов, находящихся под контролем верхолазов, Колыма — северная, промышленная часть Москвы.

Особняком стоит Федеральный центр, точка соприкосновения Анклава и «приютившего» его государства. В историческом сердце города находятся представительства властей Российской Федерации, а также расквартирован полк военизированных частей — Объединенного Комитета Расследований. Здесь и только здесь федералы имеют хоть какую-то, пусть и ограниченную власть внутри Анклава. Связь корпораций с правительствами государств не приветствуется, более того, слишком тесное их сотрудничество запрещено Положением об Анклавах, но в некоторых случаях Службе Безопасности и ОКР приходится объединять усилия.

Остальные территории Анклава отданы на откуп тем, кто на этих территориях проживает. Реальной властью здесь обладают канторы — организованные преступные группировки. В центре города, приблизительно ограниченным Третьим Транспортным Кольцом, лежит Болото, заселенное самыми разными национальностями, немалую долю среди которых составляют русские. Главная достопримечательность Болота — клуб развлечений «Мозаика», расположенный в высотке на Красных Воротах, где клиентов ждут любые удовольствия от изысканной еды до постельных забав с трансерами. Остальные районы сформированы по национальному признаку: в Сашими верховодят японцы, в Занзибаре — выходцы из Африки, а в Кришне — индусы, Урус и более респектабельная Аравия заселены мусульманами, а в китайском Шанхайчике власть принадлежит могущественной Триаде. Корпоративная Служба Безопасности предпочитает закрывать глаза на беспорядки в национальных районах, вмешиваясь только в критических случаях.

Главные Анклавы, где происходит действие цикла.

В Анклаве опасности подстерегают чужака на каждом шагу. Индийца вполне могут до смерти забить в Урусе, а верхолазу не стоит соваться в злачные места Болота. Но есть в Анклавах и особо избегаемые территории. Например, район Мутабора, о котором ходят самые жуткие слухи. Или зоны промышленного загрязнения — населенные отбросами общества Рукава.

Власть в Анклавах принадлежит... Сложно сказать, кому принадлежит власть в Анклавах. Официально никаких правительств здесь нет: корпорации действуют исключительно по законам рынка, создание монополий и слияние с государственными предприятиями запрещены Положением и ведут к распродаже компании-нарушителя. Но кто-то ведь должен следить за соблюдением Положения об Анклавах и обеспечивать безопасность служащих? Поэтому одно-

Москва: смешение Востока и Запада, древности и современности.

Эдинбург — Анклав готических небоскребов.

временно с рождением корпоративных зон была создана Служба Безопасности Анклавов, головное представительство которой расположено в Цюрихе. Региональный директор СБА — лицо очень и очень могущественное, однако и его могут «снять» — президент Службы или главы корпораций. Но президента можно обмануть, а с верхолазами — договориться... Именно так и появился Московский клуб, противозаконное тайное объединение московского главы СБА Макса Кауфмана и верхушки оружейной корпорации «Науком».

Две другие нелегальные организации, с которыми приходится считаться в Анклавах, — Консорциум и Ассоциация. Консорциум Транснациональных Перевозчиков (или же Корпоративных Контрабандистов) специализируется, как и следует из названия, на перевозке запрещенных товаров — например, незарегистрированных сверхмощных процессоров-поплавков или сильнодействующих наркотиков. Сфера интересов Всемирной ассоциации поставщиков биоресурсов — похищение людей с целью получить выкуп или же попросту разобрать их на органы. Обе организации ведут незримую, но ожесточенную борьбу за мировое влияние.

Религии и Традиции

Я искренне считаю, что в нашем мире есть место невероятному и сверхъестественному. Оно существовало раньше, существует сейчас, а значит, будет существовать и через сто лет, и через тысячу. Таково мое мировоззрение.

Вадим Панов

В перенаселенных Анклавах, где каждый день может стать для человека последним, буйным цветом распускаются всевозможные религии и культы. Многие исповедуют традиционные мировые религии (обитатели Уруса и Аравии придерживаются ислама, а жители Занзибара в большинстве своем — последователи Католического Вуду), но попадаются и совершенно гротескные секты, например, постоянно враждующие между собой Официальная Истинная Атеистическая Церковь и Официальная Подлинная Атеистическая Церковь.

Своеобразная кибернетическая религия для ломщиков и машинистов — нейкизм, названный по имени писательницы Эммануэль Марии Нейк. В своем фундаментальном труде «Числа Праведности», запрещенном везде, кроме Анклавов, Нейк сформулировала главные принципы человеческого бытия в кибермире. Путь ломщика для нейкистов — способ обрести власть над Цифрой, поработившей человечество. Собственную религию исповедует и Мутабор.

Впрочем, во второй книге сериала, «Поводырях на распутье», выясняется, что за ширмой политических противостояний и корпоративных интриг идет глобальная, тысячелетняя война между Традициями. Это не просто религии, а скорее сплав из менталитета, веры, культуры той или иной цивилизации. На фоне борьбы Традиций отходят на второй план и политика, и экономика. Как вы думаете, что искали китайцы на Луне? Неужели остатки «Аполлонов»? Берите шире — Лунного Зайца, дарующего бессмертие. А кто этот странный московский гость Урзак, который одной левой может уложить и пряток, и лучших боевиков СБА? Это последний выкормыш своей Традиции, который собственными руками — отрезанными теперь! — уничтожил ее — и вот нашел следы древнего врага в российском Анклаве. И пусть мир стоит на пороге великих перемен — что эти перемены по сравнению с попыткой уничтожить Чудовище в его же логове?

Этот, «мистический» слой «Анклавов» пока не раскрыл себя полностью — и вряд ли мозаика сложится в полную картину до окончания сериала. Но уже сейчас с уверенностью можно сказать, что серьезное обращение к вопросам культуры, философии, религии — одна из тех черт, которые выгодно отличают книги Панова на фоне других киберпанковских произведений.

Знакомые все лица?

Тяжело отделаться от обаяния Тайного Города и посмотреть на Анклавы непредвзятым, свежим взглядом. Кто-то разглядит в Кауфмане — Сантьягу, в его правой руке Мишенке — Лас-Вегасов, а в Урзаке — лордов Тать. Кто-то обратит внимание на эффект узнавания: действие-то происходит в одной и той же Москве, на знакомых улицах и площадях. Да и писательская манера Панова не изменилась: хорошо выстроенный и затягивающий сюжет, сильные герои, похожие названия глав...

СЛОВО ТВОРЦА: ВАДИМ ПАНОВ

Имели ли вы в виду какую-нибудь реально существующую религиозно-культурную модель, когда описывали умирающую Традицию, к которой принадлежал Урзак?

За основу взята классическая северо-западная традиция (не чисто скандинавская, а именно северо-западная, которая была распространена на всем европейском севере от Карелии и Поморья до островов). Но — именно за основу. Утешаю себя тем, что современные материалы об этой Традиции, мягко говоря, неполны, и потому я позволил себе некоторые вольности.

Но сходство это — только внешнее. «Анклавы» нельзя назвать «Тайным Городом» для поклонников киберпанка. Здесь совершенно иной подход к сюжету: если каждая история «Тайного Города» — вещь в себе, и связаны они только героями и местом действия, то в «Анклавах» имеется магистральная линия, с финалом которой сериал закончится. Более того — теперь писатель ставит перед собой типичные вопросы фантастики ближнего прицела, пытается установить, куда заведет нашу цивилизацию дорога, по которой она идет.

Главная идея в том, что мир Анклавов, хоть и отстоит от нас на много лет, не так уж сильно и отличается от того, что мы знаем, к чему привыкли. Это финал общества потребления, финал глобализации по нынешнему сценарию. Именно поэтому этот мир оказался прижат к стене. Он в тупике.

Вадим Панов

В среде любителей «твердой» фантастики можно услышать мнение о Панове как о талантливом, но массовом авторе, который работает на потребу читателю, избегая по-настоящему важных тем современности. «Анклавы» — серьезная заявка на то, чтобы это мнение изменить. В своем новом сериале Панов замахнулся на решение актуальных проблем нашего мира — и, похоже, с успехом справляется с поставленной задачей. Это наглядное доказательство того, что фантастика может быть одновременно умной и увлекательной, давать как пищу для размышлений, так и эстетическое удовольствие.

Иллюстрации предоставлены издательством «Эксмо».

Михаил Попов

Художник Роман Царьков

ОГНЕДЫШАЩИЕ И ХЛАДНОКРОВНЫЕ

ДРАКОНЫ В ФАНТАСТИКЕ И ФЭНТЕЗИ

Болотный дракон — это плохо бегающая, опасно неустойчивая химическая фабрика в одном шаге от катастрофы. Одном малюсеньком шажке.
Терри Пратчетт, «К оружию! К оружию!»

Одна голова, две, три... Крылья не обязательны, но с ними гораздо интереснее. Огненное дыхание — ставим галочку. Шипастый хвост? Почему бы и нет? Клыки, когти, непробиваемая чешуя, куча золота в одном углу пещеры, полуобглоданная красавица в другом. Как говорится — «полный фарш», все опции, идеальное состояние, модель успешно продается с 2006 года... Правда, до нашей эры... Зато полностью ручная, авторская сборка, отсутствие таможенных пошлин и комплектация на любой вкус — зеленые, красные, умные, глупые, злые, добрые... На столкновения с рыцарями гарантия не распространяется.

Мы продолжаем «драконью» тему, начатую почти год назад. В «Мире фантастики» №27 (ноябрь 2005) рассказывалось о мудрых мифических змеях, а сейчас речь пойдет о драконах из фантастической литературы, кино и игр.

Динозавры в фэнтези

Драконы — главные животные фэнтези, хотя некоторых из них «животными» можно назвать лишь с натяжкой. «Звериный» облик этих гигантских ящеров обусловлен их мифологическим происхождением, ведь раньше им присваивался либо божественный, либо «природный» статус. В мифах им поклонялись, их боялись, уничтожали, но не считали отдельной «расой». Так повелось с древности,

причем историческая «универсальность» драконов до сих пор не имеет внятного объяснения. Огромные рептилии присутствовали практически во всех культурах от экватора до полярного круга.

Парадоксальный факт — драконоподобный ящер известен даже эскимосам, хотя, проживая в местностях со среднегодовой температурой ниже нуля, они никогда не видели даже мелких рептилий.

Существуют гипотезы, что за тысячи лет эволюции у человечества сформировался инстинктивный, собирательный образ «природного врага», имеющий одинаковое визуальное воплощение на всех континентах. В специфических культурах дракон мог с течением времени поменять полярность, став условно «добрым» (например, в Китае).

В прошлом году исследователи выдвинули предположение о том, что некоторые предки человека могли быть главным блюдом в меню крупных птиц, что объяснило бы инстинктивный страх людей перед «летающими монстрами». Но более популярно другое объяснение повсеместности драконов — мол, наши пращуры, гуляя по древнему миру, постоянно спотыкались об ископаемые кости и могли без труда представить себе внешний вид динозавров (не обладая при этом достаточными археологическими навыками).

Классика жанра

Классические драконы фэнтези — ящеры из книг Толкина и ролевой игры Dungeons & Dragons. Их можно с полным правом назвать «эталоном», обобщившим главные признаки мифологических драконов и поныне служащим примером для создания других подобных существ.

Толкиновские драконы — создания темного лорда Моргота. В Средиземье существовало несколько разновидностей этих ящеров: крылатые либо нелетающие, а также огнедышащие «урулоки» и обычные драконы (предполагается, что когда Толкин говорил в примечаниях к «Властелину Колец» о неких «холодных драконах», он имел в виду тех, которые лишены способности испускать огонь).

Шкура взрослого дракона почти непробиваема. Красно-золотой дракон Смог, с которым пришлось столкнуться Бильбо Бэггинсу, дополнительно «усилил» свою броню драгоценными камнями. Впрочем, единственная чешуйка, выпавшая из его груди, стала «Ахиллесовой пятой» — древний монстр был убит волшебной стрелой из лука.

Драконы обладают тонким умом и хитростью, невероятно сильны и обожают собирать сокровища. Тот же Смог помнил наперечет все свои ценности, замечая любую пропажу. Разговаривая с драконом, вы рискуете попасть под их чары. Единственный способ избежать гипноза — не отказываться от общения (иначе это разозлит вашего огнедышащего собеседника), но отвечать уклончиво. Нужно скрывать от драконов полезную информацию и по мере возможности говорить загадками. Эти твари испытывают к ним врожденную слабость.

Драконы: зеленый, красный, черный, синий, белый.

Огонь драконов настолько горяч, что от него плавятся даже Кольца Власти (четыре гномьих кольца постигла именно эта судьба). Однако Кольцо Всевластья не поддавалось дыханию даже самого могучего дракона.

Сильнейшим драконом был Анкалагон Черный (его имя можно перевести как «быстрые челюсти»). Он заслонял собой Солнце и харкал огнем, который, по словам Гэндальфа, был гораздо горячее пламени других драконов. Моргот сохранял его существование в тайне до тех пор, пока угроза поражения не вынудила злодея применить это крылатое «сверхоружие». Увидев Анкалагона, испугались даже божественные Валар. Уничтожить его смог лишь Эарендил — полуэльф-получеловек, управлявший воздушным кораблем Вингилотом. Сраженный монстр упал на землю и разрушил высочайшую горную систему Средиземья — Тангородрим.

Слово «дракон» присутствует в названии знаменитой ролевой игры **Dungeons & Dragons** не случайно. Старую добрую D&D можно с полным правом назвать апофеозом драконьего многообразия. Она дает развернутую классификацию свойств крылатых ящеров в зависимости от их окраски.

Существует три основные разновидности драконов. «Хроматические» (красные, черные) обычно злые. «Металлические» (золотые, серебряные), наоборот, добрые. Еще есть довольно редкие «драгоценные драконы», обладающие телепатическими способностями. Остальные разновидности можно считать экзотикой (костяные, призрачные и другие).

Спектральная принадлежность дракона определяет то вещество, которое он может изрыгать на противников. К примеру, красные и золотые плюются огнем, белые — холодом, а синие — молниями. У некоторых имеется два типа дыхания: одно помощнее — для убийства, а другое послабее — для нейтрализации врага. У каждого вида драконов есть особые возможности. Металлические умеют превращаться в животных или даже людей, а красные повелевают огнем.

Чем драконы старше, тем сильнее. Предела возможностей они достигают в возрасте 1-2 тысяч лет. Едят они все, что угодно, однако некоторые виды предпочитают конкретную диету (драгоценные камни, металлы). Размножаясь, драконы откладывают от 1 до 10 яиц. Они также способны скрещиваться с другими существами, например — с людьми.

На любой вкус

Каждый современный автор стремится придать драконам черты уникальности, чтобы его драконы отличались от всех прочих. Поэтому традиционных летающих рептилий в современной фантастике и фэнте-

зи встретить не так уж и просто — чаще попадаются экстраординарные варианты.

Энн Маккеффри придумала **Перн** — планету звезды Рукбат в созвездии Стрельца. Когда-то ее колонизировали земляне, мечтавшие создать здесь утопию колхозного типа, однако, как вскоре выяснилось, мимо Перна периодически проходила Красная Звезда, распространявшая смертоносные споры. Чтобы перехватывать их еще на подлете к земле, люди затеяли генетический эксперимент и превратили местных ящериц в настоящих драконов — глуповатых, но очень сильных теплокровных животных (кровь зеленая, на медной основе), обладающих способностями к телепатии, телепортации и путешествию во времени. Для производства огня они едят специальный камень, реагирующий внутри них с кислотой и выделяющий горючий газ.

Заспиртованный зародыш дракона. Курьезная подделка, изготовленная в Британии.

Это интересно

- Кавалерийские части драгунов были названы в честь своего оружия — короткого мушкета «дракон». Неудивительно, что на знаменах драгунов первоначально изображался одноименный змей.
- В кунг-фу существует «стиль дракона», созданный около 400 лет назад монахами Шаолиня. Он представляет собой гибкий сплав различных боевых техник, пригодных для применения во многих ситуациях. Особый акцент делается на работу рук и талии. Удары ногами наносятся зигзагообразными движениями (имитирующими извивы рептилии) на уровне пояса или ниже.
- Северное созвездие Дракона примечательно тем, что 2700 лет назад (во времена Древнего Египта) звезда Альфа Дракона находилась на месте Полярной. Это повторится через 19000 лет.
- В Юго-Восточной Азии живут летающие ящерицы семейства агам (их вид так и называется — драконы), планирующие в воздухе на расстояние до 20 метров за счет кожаных складок по бокам туловища.

Настоящий дракон. Только маленький.

В «Песни льда и пламени» Джорджа Мартина огнедышащие рептилии когда-то были «абсолютным оружием» дома Таргариенов, однако ко времени действия саги драконов осталось только трое.

Пожалуй, самого непонятного дракона можно встретить у Льюиса Кэрролла (**«Алиса в Зазеркалье»**). Помните знаменитое «Варкалось, хливкие шорьки пырялись по наве»? За этой лингвистической эквилибристикой Кэррол спрятал обычную битву с драконом: «Летит ужасный Бармаглот и пылкает огнем».

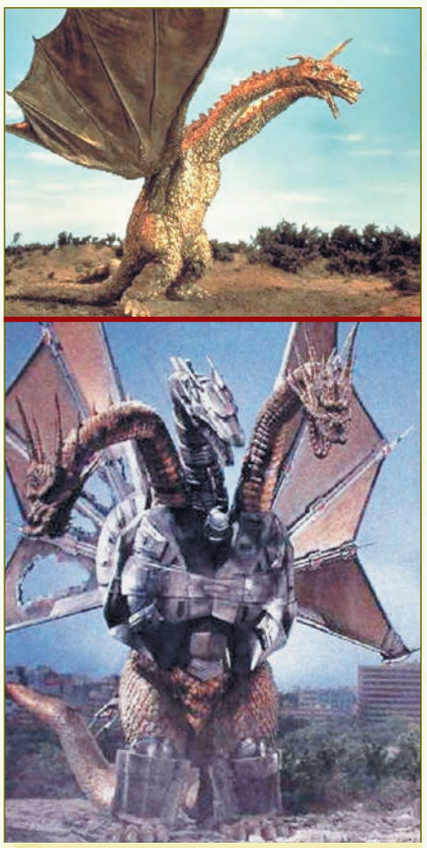
Огонь, кислота или электричество — это еще далеко не полный перечень того, что может изрыгать гигантский ящер. Например, в мире **Ксанф**, придуманном Пирсом Энтони, живет Провальный дракон, плюющийся паром.

Строение драконов редко соответствует законам аэродинамики. Большинство из них вряд ли смогло бы подняться в воздух из-за чрезмерно большого веса тела или малой площади крыльев. У писателей это обстоятельство, как правило, остается без объяснений либо связывается с магией, а в самых редких случаях едко высмеивается. К примеру, пернские драконы помогали себе телекинезом, а у известного шутника Пратчетта один из мелких болотных ящеров по имени Эррол летал задом наперед за счет реактивной тяги изо рта (роман «Стража! Стража!»). Этот вид драконов **Плоского мира** не считался благородным — они глупы, вонючи, наделены смехотворно маленькими крыльями и при любой смене настроения (либо просто так, от скуки) взрываются. Зато их полноразмерные собратья полны магии и силы.

Особого упоминания заслуживают современные японские ящеры —динозавры-переростки, самый известный представитель которых — Годзилла. «Драконами» можно назвать лишь нескольких из них. Во-первых, это гигантский птеранодон Родан, летающий со сверхзвуковой скоростью (в фильме **«Уничтожить всех монстров»** 1968 года Родан напал на Москву). Его фирменное оружие — ударная волна, возникающая после стремительного пролета над целью. Данный маневр был блестяще обыгран Пратчеттом в вышеупомянутом случае с драконом Эрролом.

Родан.

Второй японский дракон образца 20 века — трехглавый и двухвостый инопланетянин Гидора (гидра), один из главных врагов Годзиллы. Его рост — 100 метров, а вес — около 30 тысяч тонн. Существует и кибернетический вариант: в 2204 году ученые приделали к этому дракону крылья (солнечные батареи), механическую центральную голову и несколько мощных боевых устройств.



Гидора — живая и механическая.

Драконы, прибывшие к нам с других планет, — не редкость. Во вселенной компании Marvel есть дракон Фин Фанг Фум, прилетевший со своими сородичами на Землю (в древний Китай), чтобы завоевать ее. Авторы юмористических комиксов серии Nextwave (2006) поступили с Фумом радикально — одели его в фиолетовые трусы и сделали сексуально озабоченным неудачником (у бедняги не было никаких перспектив ввиду полного отсутствия гениталий).

Говоря о футуристических драконах, нельзя не упомянуть фильм **«Власть огня»** (2002). По его сюжету в недалеком будущем строители случайно откопали спящего дракона. Злобная тварь быстро расплодилась, заполонив драконами всю Землю. Людям оставалось только попрятаться по убежищам и жить, подобно крысам.

«Дракон удачи» Фалькор из «Бесконечной истории» Михаэля Энде не имел крыльев, но при этом отлично летал. Кроме этого, у него была только одна способность — невероятная удача.

Фалькор из экранизации «Бесконечной истории». Дракон с «собачьей» головой.

Ролевая игра **Shadowrun** предлагает нам мир киберпанка, насквозь пропитанный магией. Здесь есть эльфы, гномы, маги и, естественно, драконы. Прежняя любовь к золоту никуда не делась — только на этот раз волшебные рептилии не сидят в пещерах, поджидая очередного рыцаря, а руководят огромными корпорациями. В «Шедоуране» есть поговорка: «Не поворачивайся к врагам спиной. Стреляй смело. Береги боеприпасы. И никогда, никогда не заключай сделок с драконами».

Очеловечивание драконов свойственно и обычному фэнтези. Часто дело доходит до полного отождествления людей с рептилиями. В романе Гордона Диксона **«Дракон и Джордж»** человек по имени Джим Экерт попал из реальности в сказку, вселившись в тело дракона.

Джоан Бертин в книге **«Последний повелитель драконов»** описывает истинных людей, истинных драконов и так называемых Повелителей Драконов (dragonlords) — оборотней, способных принимать любую из этих форм.

В христианском фэнтези Брайана Дэвиса **«Драконы среди нас»** волшебник Мерлин превратил вымирающих драконов в людей («антрозилов»), чтобы хоть как-то защитить их от человечества. Замаскированные ящеры внешне неотличимы от людей, но каждый из них обладают каким-то «драконьим» свойством — огненным дыханием, долголетием, либо крыльями на спине.

В творчестве Анджея Сапковского существует пять «цветных» видов драконов. У четырех из них (зеленые, черные, красные и белые) люди вызывают инстинктивное отвращение, однако в романе **«Меч предназначения»** Геральт встречает мудрого золотого дракона по имени Виллен-

Драко сморкается огнем на шашлык (фильм «Сердце дракона»).

Похож на Джеймса Бонда? А ведь дракона озвучивал сам Шон Коннери (фильм «Сердце дракона»).

тренмерт («Три черные птицы»), который способен принимать любую форму, но предпочитает становиться человеком и вести чисто человеческий образ жизни.

Драконы часто бывают «последними из рода» (к примеру, **«Сага о Шуте и Убийце»** Робин Хобб), но при этом не пылают ненавистью к истребляющим их людям. В фильме **«Сердце дракона»** (1996) Драко поделился частью своего сердца с умирающим ребенком, а позже

Драконица Сапфира («Эрагон», трилогия Кристофера Паолини «Наследие»).

сговорился с рыцарем и позволял ему понарошку «убивать» себя на виду у деревенских жителей, плативших за избавление от монстра звонкой монетой.

Дружба с драконами — популярный мотив в фантастике и фэнтези (трилогия **«Наследие»**, мультфильм **«Шрек»**, аниме **«Унесенные призраками»**). В цикле «**Фануил**» Дэвида Худа описывается карликовый дракончик Фануил — спутник волшебника, обучающий своего хозяина магии. У Роберта Асприна в «**МИФах**» есть маленький дракон Глип с лексиконом всего в одно слово. В **«Гарри Поттере»** Джоан Ролинг садовник Хагрид пытался вырастить маленького дракончика Норберта, хотя эти твари — в особенности венгерский хвосторогий дракон — считаются совершенно неприручаемыми.

У Ролинг есть драконы породы «украинский бронебрюх» — они приземляются на поселения и раздавливают их своим весом.

Драконы Урсулы Ле Гуин (цикл **«Земноморье»**) эгоистичны и злы. Они говорят на волшебном Древнем языке и, в отличие от людей, умеют на нем врать. Победить такого дракона может только очень сильный маг, причем в этом деле крайне полезно знать Истинное имя своего противника.

Напротив, у немецкой писательницы Корнелии Функе (**«Наездник драконов»**) драконы были запуганными существами, прятавшимися от людей. А у Астрид Линдгрен в сказке **«Братья Львиное Сердце»** драконшу Катлу можно было обуздать лишь при помощи музыкального инструмента — духового рога.

●●●

Драконы — пожалуй, единственные вымышленные существа, которые могут быть привлекательны в любом виде. Как бы вы отнеслись к кибернетическим призракам? Или, например, космическим грифонам? А для драконов будто не существует никаких ограничений: генетические мутанты, пришельцы из космоса, роботы, оборотни, бизнесмены... Классика ничем не уступает модерну, ведь история о драконе и рыцаре устареет лишь тогда, когда завершится борьба света и тьмы.

Между словами «дракон» и «человечество» можно поставить знак равенства. Ребенок, воспитанный в изоляции, сочинит для себя целую армию монстров, но вряд ли именно драконов. Стихия этих гигантских рептилий — общественное сознание. А это значит, что по отдельности каждый из нас человек, но все вместе мы — драконы.

Венгерский хвосторогий дракон. Обратите внимание — огонь идет из двух «горелок» во рту.

Хранитель информатория — Борис Невский

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ

Прислать свои вопросы для нашего информатория вы можете на электронный или почтовый адрес «МФ».

ЗАПРОС

Существует ли литература по компьютерным играм серии Resident Evil?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Captain Sproalding

ОТВЕТ

Кроме многочисленных игровых руководств, миру Resident Evil посвящено несколько художественных книг. Их написали женщины, набившие руку на многочисленных новеллизациях игр, фильмов, телесериалов.

Основной книжный цикл принадлежит перу автора *S. D. Perry*. За этими инициалами скрывается Стефани Перри, дочь плодовитого фантаста Стива Перри. Стефани участвовала в межавторских сериалах «Чужие», «Зена», «Полицейский времени». Но главное ее произведение — цикл Resident Evil, в котором 7 романов: The Umbrella Conspiracy (1998), Caliban Cove (1998), City of the Dead (1999), Underworld (1999), Nemesis (2000), Code: Veronica (2001), Zero Hour (2004). Все романы основаны на серии компьютерных игр, хотя во многих показаны события, дополняющие игровую вселенную.

Еще более известный автор — американка *Кейт Дикамилло*, на ее счету огромное количество книг из серий «Баффи», «Звездный путь», «Звездные войны». Дикамилло специализируется на новеллизациях фильмов, поэтому оба ее романа, Genesis (2004) и Apocalypse (2004), являются книжным воплощением киносерии Resident Evil.

ЗАПРОС

Недавно прочитал пару романов Марины и Сергея Дяченко. Мне эти произведения понравились своей глубиной. Не могли бы вы подсказать, есть ли в Рунете форум, где обсуждают творчество супругов Дяченко и существует ли возможность задать несколько вопросов самим авторам?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Максим Степычев

ОТВЕТ

Лучшее место обсудить творчество супругов Дяченко и задать им вопрос — это форум их собственного сайта. Адрес сайта: ***rusf.ru/marser/***, адрес форума — ***forum.rusf.ru/marser/***.

Фотография взята с сайта М. и С. Дяченко.

ЗАПРОС

Издавалась ли в нашей стране художественная литература по миру Ravenloft? Планируются ли какие-либо публикации в ближайшем будущем?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Ирад Мерримар

ОТВЕТ

Во второй половине 1990-х годов издательство «***Терра***» выпустило на русском языке 7 романов о мире Равенлофт: «Рыцарь черной розы» Джеймса Лаудера, «Сердце Полуночи» и «Карнавал страха» Дж. Роберта Кинга, «Вампир туманов» и «Танец мертвых» Кристи Голден, «Полотно темных душ» Элейн Бергстром и «Я, Страд» Патриции Элрод. Всего же в цикле около 20 томов, среди авторов которых такие известные писатели, как Лорел Гамильтон, Таня Хафф и Марк Энтони. Пока нет никаких данных по новым публикациям в России каких-либо книг из этой вселенной.

ЗАПРОС

Скажите, сколько всего книг серии Star Wars выпустило издательство «Эксмо» и укажите, пожалуйста, их названия.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Владимир Фирсов

ОТВЕТ

*На запрос отвечает **Григорий Спицын**.*

С 2001 года в издательствах «***Эксмо***» и ***Terra Fantastica*** вышли:

Новеллизации фильмов: «Эпизод I. Призрачная угроза», «Эпизод II. Атака клонов», «Эпизод III. Месть ситхов», «Эпизод IV. Новая надежда», «Эпизод V. Империя наносит ответный удар», «Эпизод VI. Возвращение джедая».

Из серии «Ученик джедая»: «Становление Силы», «Властитель черной Силы», «Похитители памяти», «Знак короны», «Планета войн», «Час расплаты».

Из серии X-Wing: «Разбойный эскадрон», «Игра Веджа», «Капкан «Крайтос», «Война за Бакту», «Эскадрилья-призрак», «Железный кулак», «Ставка Соло».

Из серии «Новый Орден джедаев»: «Вектор-прим», «Темный прилив I. Натиск», «Темный прилив II. Руины», «Посланники Хаоса I. Проверка на прочность», «Посланники Хаоса II. Сумерки джедаев», «Точка опоры».

«Трауновская трилогия»: «Наследник Империи», «Темное воинство», «Последний приказ».

«Рука Трауна»: «Призрак прошлого», «Образ будущего».

Из «Кореллианской трилогии»: «Засада на Кореллии», «Столкновение у Балансира».

Трилогия Exploits of Han Solo: «Хэн Соло в Звездном тупике», «Реванш Хэна Соло», «Хэн Соло и потерянное наследство».

Из трилогии The Bounty Hunter Wars: «Мандалорский доспех», «Корабль невольников».

Из серии «Войны клонов»: «Уязвимая точка».

Внесерийные романы: «Выбор принцессы Лейи», «Меч Тьмы», «Новое восстание», «Осколок Кристалла Власти», «Перемирие на Бакуре», «Планета-бродяга», «Под покровом лжи», «Преддверие бури», «Сумрачная планета», «Темный мститель», «Тени Империи», «Я — джедай!».

Кроме того, ряд романов по «Звездным войнам» выпустила «***Азбука***», а энциклопедии, комиксы и некоторые повести издает «***Прайм-Еврознак***».

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ВСЁ ОБ ИСТОРИИ, МИФОЛОГИИ И БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ

Хронология фантастики: *АВГУСТ* 110

Если бы: *ГАДАНИЯ И ПРЕДСКАЗАНИЯ* 111

Человек всегда мечтал научиться предсказывать будущее — и придумал тысячи способов гаданий и предсказаний, большинство из которых не могут вызвать ничего, кроме улыбки. Но есть среди них и такие, которые заставляют задуматься: возможно, шарлатанство — лишь видимая сторона медали? Про историю возникновения гаданий и практику их применения читайте в статье Михаила Попова.

Вперед в прошлое: *ГЕРАЛЬДИКА* 116

Надумали нарисовать себе настоящий рыцарский герб, но не знаете, как это делается? Из нашего материала вы узнаете, что такое ординарии и загрузки, какую роль играют корона и мантия, в чем состоит правило тинктур, который из сыновей может разместить на фамильном гербе девятиконечную звезду и многое другое.

Арсенал: *КОНСТРУКЦИЯ И СПОСОБЫ ИЗГОТОВЛЕНИЯ СРЕДНЕВЕКОВЫХ ЛУКОВ* 120

Казалось бы, лук — простейшая конструкция, состоящая из прута и струны. Но в средневековье было изобретено множество способов повысить долговечность и дальнобойность луков; хотя средневековые образцы и не смогут сравниться с современными спортивными луками, их применение нередко решало исход многих сражений. Об основных видах и особенностях конструкции средневековых луков читайте на страницах «Мира фантастики».

ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ 124

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 августа

В 1948 году родился **Дэвид Геммел**, английский писатель, автор популярных фэнтези-сериалов «Дренай», «Нездешний», «Друсс-легенда», «Йон Шэнноу», «Камни силы», «Ригант», «Македония».

2 августа

В 2000 году начался прокат фантастического триллера Пола Верховена **«Невидимка»** с Кевином Бейконом — вольной осовремененной экранизации романа Герберта Уэллса «Человек-невидимка».

6 августа

В 2000 году вышла в свет компьютерная игра **Heavy Metal: F.A.K.K.2** — удачное воплощение футуристической трэш-комикс-вселенной «Тяжелый металл» в формате шутера от третьего лица.

8 августа

В 2001 году в прокат вышла первая серия семейной фантастической экшен-комедии Роберта Родригеса **«Дети шпионов»**.

9 августа

В 1927 году родился **Дэниел Киз**, американский писатель и ученый, автор классического гуманистичного НФ-романа «Цветы для Элджернона».

10 августа

В 2000 году в альтернативной реальности, при деятельном участии оперативника Багатура Лобо и сотрудника этического надзора Богдана Оуянцева-Сю, был разоблачен и нейтрализован заговор асланівських націоналистов, планировавших отложиться от мультикультурной империи Ордусь (Хольм Ван Зайчик, **«Дело незалежных дервишей»**).

12 августа

Родилась **Елена Блаватская** (1831—1891), русская писательница, оригинальный философ-мистик, основательница Теософического общества, автор сакрально-метафизических работ «Разоблаченная Исида» и «Тайная доктрина».

В 1969 году родилась **Наталия Ипатова**, русская писательница, автор романов и повестей «Большое драконье приключение», «Красный лис», «Путь жаворонка».

13 августа

В 2455 году маньяк-убийца с паранормальными способностями Джейсон Вурхиз устроит резню на борту космического корабля (фильм **«Джейсон X»**).

14 августа

В 2017 году истечет срок, в течение которого люди должны освободить Землю и передать ее истинным хозяевам — цивилизации, спонсировавшей превращение этого каменного шара в благоустроенную планету (Джо Холдеман, **«Право на землю»**).

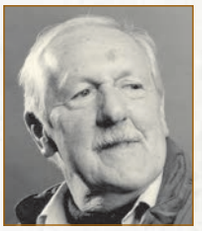
16 августа

В 1977 году **Элвис Пресли** вовсе не умер, как гласит официальная версия, — он просто улетел на родную планету (фильм **«Люди в черном»**).

В 2000 году комета Вольфа-Бидермайера упала в Атлантический океан, вызвав катастрофическое цунами, уничтожившее города Восточного побережья США (фильм **«Столкновение с бездной»**).

18 августа

В 1925 году родился **Брайан Олдисс**, английский писатель, автор романов «Нон-стоп», «Теплица», «Франкенштейн Освобожденный», «Другой остров Моро», трилогии о планете Геликония и популярной книги «Шабаш на миллиард лет: правдивая история научной фантастики». Лауреат премий «Хьюго» и «Небьюла».



20 августа

В 1934 году родился **Евгений Гуляковский**, русский фантаст, автор повестей «Сезон туманов», «Долгий восход на Энне», «Белые колокола Реаны», романа «Чужие пространства».

В 1951 году родился **Грег Бир**, американский писатель, автор романов «За рекой небесной», «Музыка, звучащая в крови», «Крепость камня», «Головы», дилогий «Тысячелетие» и «Вечность», «Божья кузница» и «Звездная наковальня».

21 августа

В 1992 году на рынке появилась первая видеоигра из знаменитого файтинг-сериала **Mortal Kombat**.

27 августа

В 19... году Земля попала в область «отравленного межпланетного эфира», что ввергло все ее население в 28-часовую кому (Артур Конан Дойль, **«Отравленный пояс»**).

28 августа

В 1948 году родилась **Вонда Макинтайр**, американская писательница, автор романов «Ожидание в изгнании», «Сверхъяркий», а также удостоенного премии «Хьюго» романа «Змея сновидений» и ряда новеллизаций Star Trek.

29 августа

Родился **Робер Мерль** (1908—2004), французский писатель и драматург, автор фантастических романов «Разумное животное», «Мальвиль», «Охраняемые мужчины», «Мадрапур».

Михаил Попов

Наука на кофейной гуще

ГАДАНИЯ И ПРЕДСКАЗАНИЯ

Предвидеть — значит управлять.
Блез Паскаль

Многие из нас хотят заглянуть в завтрашний день. Избежать неприятных сюрпризов, исправить ошибки. А если выяснится, что в перспективе все будет хорошо, то можно вообще расслабиться и ничего не делать. Что такое гадания? «Смотровые глазки во времени», «чит-коды для реальности», древняя магия или откровенное жульничество?

Кукушка-кукушка, скажи мне... А что у тебя внутри? Иди сюда, пернатая, дай я взгляну на твои потроха... Стоп! В слове «потроха» семь букв. Счастливое число. Сегодня тебе повезло, птичка, кыш отсюда! Ого! Глядите, как низко полетела! Должно быть, к дождю. Пока он не начался, надо разжечь костер, кинуть в него щепотку соли и запомнить рисунок из искр. Потом вскипятить на огне котелок и изучить пятна кофейной гущи на его дне. Когда речь идет о собственной судьбе, все средства хороши. Вдруг та цыганка что-то напутала? Кто знает — может, мне на самом деле предстоит прожить миллион лет и умереть от радости, выиграв в лотерею один доллар, а вовсе не наоборот?

Все взаимосвязано

«Наука» гаданий (ворожбы, прорицаний) учит людей, как нужно добывать информацию из сверхъестественных источников. Различают два вида гадания — **«благородное»**, основанное на неких религиозных верованиях и ритуалах, а также **«низкое»**, приземленное — ориентированное на простейшие «магические» действия, с помощью которых можно предсказать судьбу человека и получить с него за это деньги.

В основе большинства гадательных техник лежит некий «скрытый» закон причинно-следственной связи, который невозможно истолковать рационально и который якобы успешно действует уже тысячи лет. Считается, что все в

Профессор Сивилла Трелони гадает Гермионе.

природе взаимосвязано, поэтому даже из самых заурядных предпосылок можно извлечь великую мудрость.

Ученые склонны объяснять успешность некоторых предсказаний законами статистики или психологии. Последнее довольно правдоподобно, ведь бессознательное мышление (интуиция) работает именно с нераспознанными фактами и зачастую приводит к абсолютно верным, но необъяснимым выводам. На этом строятся механизмы медитации, которая в отдельных случаях может заменять собой гадание.

По вполне понятным причинам крупнейшие мировые религии относятся к предсказателям крайне негативно, считая их слугами зла. Впрочем, миролюбивые азиатские вероучения (буддизм, конфуцианство, синтоизм) настроены к гадателям благожелательно.

Сами гадатели обычно избегают говорить о своих способностях в контексте современных религий и утверждают, что если судьба человека уже предопределена на небесах, то она подобна книге, и нет никакого греха в том, что нам хочется прочитать ее, не внося никаких исправлений.

Не должен находиться у тебя проводящий сына своего или дочь свою чрез огонь, прорицатель, гадатель, ворожея, чародей.
Ветхий Завет, Второзаконие, 18:10

Не знает кто-либо ни на земле, ни на небесах неведомого, кроме Аллаха.
Коран, сура 27:65

Силы небесные

«Благородное» гадание связано с чем-то возвышенным или масштабным. К примеру, языческие жрецы прогнозировали не любовный интерес в пятый день месяца или золотой клад под ступенькой дома, а гораздо более общие вещи — погоду, место для постройки нового города, исход войны.

Тут Валтасар и говорит Даниилу: «Слушай, мне тут какой-то спам пришел, посмотри, а?»

В основе этого гадания лежит **толкование знамений**. Люди верят, что божества любят делиться с ними ценной информацией в виде разного рода неожиданностей и загадок. «Мене, текел, фарес», — написала рука Яхве по известковой стене дворца во время пира Валтасара. Срочно созванный консилиум халдейских мудрецов не смог дать пояснений по этому поводу, и лишь пророк Даниил расшифровал послание: «Царство твое исчислено, самого тебя взвесили и признали очень легким, поэтому завтра ты умрешь. С наилучшими пожеланиями, Бог».

В древности считалось, что сны внушаются высшими силами. Их толкование (**онейромантия**) было делом благородным и почетным. Иакову снилась лестница на небо, а его сын Иосиф работал у фараона, разъясняя ему сны (именно он предсказал Египту семь лет изобилия и семь лет голода). С Богом во сне лично общались царь Соломон и уже упомянутый пророк Даниил.

Лестница Иакова с ангелами — символ духовного восхождения (художник У. Блейк)

У греков и римлян практиковалась **инкубация** — искусственный вызов вещих сновидений. Для этого человек ложился спать в храме на шкуре жертвенного животного. В наши дни толкование сновидений растеряло былое величие, уместившись на стыке психологии, народных примет и балаганных фокусов.

Ромул — один из легендарных основателей Рима — учредил специальную коллегию жрецов-**авгуров** (первоначально 9 человек, при Цезаре — 16). Они определяли волю небес на основании **аусписций** (наблюдений за поведением священных кур, полетом и криком птиц, некоторыми небесными явлениями). Они не предсказывали будущее, а лишь проверяли, совпадают ли планы правителя с точкой зрения богов.

Одним из главных инструментов авгура был **литуус** — ритуальный жезл или посох, закругленный на конце. Им отмечалась определенная точка в небе (тем-

Иосиф объясняет фараону, что кушать скоро будет нечего.

Иосиф толкует сны виночерпию и хлебодару (художник А. Иванов).

Долгосрочное планирование политического курса древнего Китая проводилось с оглядкой на исторические хроники, в которых скрупулезно фиксировались «знамения» — необычные природные феномены, рождение великих людей, и другая подобная информация.

плум, «священное место»). Если через темплум пролетала птица — хорошо. Не пролетала — ну, бывало и хуже. С течением времени это превратилось в сугубо формальную процедуру, необходимую для принятия законопроектов. Цицерон писал, что во время гадания даже сами авгуры с трудом удерживались от смеха.

Гаруспик потрошит быка. Фрагмент барельефа.

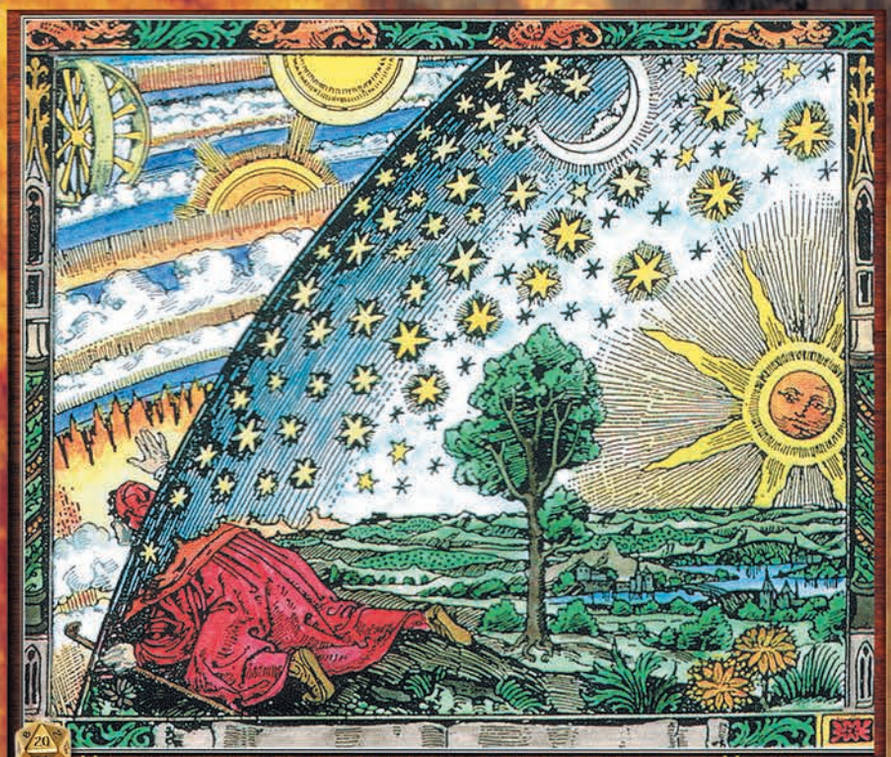
Другие римские жрецы — **гаруспики** — тоже работали с животными, но несколько иначе. Они анализировали их внутренности, изыскивая там «послания богов», а также трактовали значения редких природных явлений (например, удары молний в какой-либо объект). По внутренностям животных гадали древние инки, малайцы, полинезийцы и монголы. Интересно, что гаруспики заимствовали свое искусство у древних этрусков и смогли сохранить его вплоть до нового тысячелетия.

В 408 году гаруспики предложили свои консультации христианскому Риму, когда племена готов собрались идти на него войной. Папа Иннокентий I принял их помощь с тем условием, что они не будут открыто афишировать работу на церковь.

Справедливости ради надо сказать, что римляне позаимствовали свои ауспиции из древнегреческого гадания — **орнитомантии**. Предсказания птиц здесь истолковывались более предметно. В гомеровской «Одиссее» по пролету (слева направо) орла, держащего в когтях мертвого лебедя, был сделан вывод о том, что Одиссей вернется домой, а ухажеры его жены умрут.

Из некоторых «высоких» гаданий часто вырастала уважаемая наука. Прежде всего, это касается **предсказаний погоды**. Ураганы, грозы и наводнения считались знамениями, выражающими волю божества, а от количества солнечных дней и осадков напрямую зависело благополучие аграрных цивилизаций. Опыт, накопленный поколениями (к примеру, если восход розовый, то погода будет ясной) и помноженный на современные научные знания, позволил осуществить ранее невозможное — прогнозировать состояние стихии, олицетворяющей саму переменчивость и нестабильность.

Погодно-календарные наставления популярны в России до сих пор. Наши предки изучали византийский «Громник», чтобы узнать, когда раздастся гром, и «Святославскую летопись», в которой не рекомендовалось есть репу 30 апреля. Прошли сотни лет, а современные садоводы до сих пор ориентируются на некие «благоприятные дни» для посадки овощей.



Цветная версия иллюстрации из книги астронома Никола Фламмариона, посвященной метеорологии. Но картинку обычно связывают с астрологией.

Другой пример связи между наукой и гаданием — **астрология**, родная сестра астрономии. Используя схожий инструментарий, эти «родственницы» отличаются друг от друга лишь предметом изучения. Астрономия исследует небесные тела как таковые, а астрология интересуются ими лишь в той степени, в которой они влияют на судьбу человека. О последней мы рассказывали в январском выпуске «Мира фантастики» за 2005 год.

Нумерология (гадание по цифрам) во времена Пифагора была одним из разделов математики, но позже отделилась от нее, повторив судьбу «парных» наук — астрологии и астрономии, а также алхимии и химии. Древние верили, что если все в нашем мире упорядоченно и поддается исчислению, то некоторые соотношения цифр имеют силу законов природы. Если суммировать буквы вашего имени по их номерам в алфавите и вновь сложить полученные цифры между собой, то вы узнаете число, управляющее вашей судьбой.

Например, число 4 имеет скрытое значение для христиан (история Иисуса рассказывается в четырех книгах Евангелия), иудеев (краткое имя Бога состоит из четырех букв — так называемый тетраграмматон) и даже китайцев, у которых оно произносится почти так же, как и слово «смерть».

Одно из самых знаменитых чисел — 666, число Зверя из тринадцатой главы библейских «Откровений Иоанна Богослова». Его обычно воспринимают не просто как символ, а как некий код. Фантазировать здесь можно сколько угодно.

Например, если присвоить латинской букве A значение 100, B — 101 и так далее, то слово Hitler в «сумме» даст 666. В имени Рональд Уилсон Рейган (40-й президент США, который долгое время жил в доме номер 666, пока его не сменили на 667) содержится троекратное повторение шести букв (мягкий знак не учитывается). Если записать число 666 латинскими цифрами, то получится DCLXVI — анаграмма букв DIC LVX, являющихся в свою очередь аббревиатурой фразы dicit lux («свет говорит»).

Библиомантия (стихомантия, рапсодомантия) — религиозное гадание по священным текстам. Книга, содержащая слово божье или иную мудрость, раскрыва

лась наугад — например, ставилась на корешок и отпускалась, после чего человек вслепую указывал пальцем на какой-нибудь абзац, содержание которого считалось нужным ответом на мысленно заданный вопрос. Современная разновидность библиомантии называется **медиамантия** — гадание по телевизору, радиоприемнику и подобным бытовым приборам.

Женщина с книгой (или восковыми табличками). Настенный рисунок из города Помпеи.

Постоянно читаемые книги склонны открываться на наиболее «популярных» местах, поэтому библиоманты могли использовать кости или монетки для определения номера страницы и строки, содержащей ответ на их вопрос. Похожим образом гадают по легендарному философскому трактату **И-Цзин** («Книга Перемен», Китай, предположительно 28 век до нашей эры).

Гадальные монеты для И-Цзин.

Римский историк Корнелий Тацит в 10 главе книги «О происхождении германцев и местоположении Германии» описывал методику **гадания по рунам** следующим образом: с плодового дерева срубалась ветка, ее разрезали на две части и наносили на каждую из них по особому «знаку». Записав таким образом весь рунный алфавит, эти палочки высыпали на чистую белую ткань. Жрец вынимал три из них, и по значению рун определял «жребий».

Гадание по рунам. Столько времени прошло — а ничего не изменилось.

Нужно сказать, что гадание на рунах, каждой из которых соответствует какое-либо понятие (например, руна «Зиг», присутствовавшая в символике эсэсовцев, на самом деле означала Солнце), не было попыткой узнать будущее. Гадатели лишь испрашивали совета у высших сил.

Дела земные

Так называемое «уличное», бытовое предсказательство процветает среди суеверий и предрассудков. Гадатель обычно приписывает себе наличие неких врожденных (прабабушка была ведьмой) или приобретенных (молнией ударило) паранормальных способностей. Иногда «магическим» объявляется сам метод получения информации. Применять его может каждый, вне зависимости от наличия у него особого «дара» (например, раскладывать пасьянс под определенное желание).

Если «благородного» астролога большинство из нас представляет себе в виде таинственного мужчины (что неудивительно, ведь ранее астрология была неотделима от астрономии, а подобными науками занимались лишь представители сильного пола), то исторически сложившийся образ уличного гадателя — пестро одетая цыганка либо женщина с «южной» внешностью.

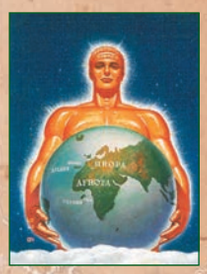
Гадание в цыганском таборе. Рисунок 19 века.

Ученые объясняют тягу людей к предсказаниям индивидуального характера (например, гороскопам) так называемым «эффектом Форера» — природной склонностью человека воспринимать неопределенные личностные описания как применимые лишь к самому себе. Далеко не все понимают, что неконкретные описания могут быть отнесены к любому другому человеку.

Это интересно

В 1999 году компания Intel выпустила процессор Pentium III с частотой 666 мегагерц. По понятным причинам на рынке он продавался с пометкой «667 мегагерц».

В одной из серий мультфильма «Футурама» робот Бендер очень испугался, увидев в зеркале отраженный бинарный код 0101100101 (1010011010, то есть 666 в десятичной системе).



В рассказе Филипа Дика «Золотой человек» фигурирует мутант, способный предсказывать даже очень далекое будущее. Из-за этого он потерял человеческий разум и вел себя, как животное, слепо идущее по предначертанному пути.

В серии Айзека Азимова «Академия» упоминается наука «психоистория», с помощью которой можно подчинить все происходящие события математическим формулам и моделировать будущее.

Хороший гадатель — психолог с повадками частного детектива. Он может за несколько минут изучить клиента и предсказать ему именно то, что тот хотел бы услышать. Кроме того, человек, искренне верящий в предсказания, подсознательно подстраивает свое поведение под них и буквально своими же руками повышает степень угадывания.

Первобытный ум усматривал в непроизвольных движениях человеческого тела (например, чихании) прямое действие демонов. Доходило до того, что, например, греки составляли специальные справочники предвещаний по вздрагиваниям руки, ноги, морганию глаза и т. п. Сегодня подобные события считаются приметами, например, «зачихнуть» означает «подтвердить сказанное».

Бывают и такие карты — извилистые, как сама судьба.

Картомантия — один из самых популярных видов «бытового» гадания. Она зародилась в Европе сразу после появления игральных карт (не позднее 14 века). Будущее усматривается здесь в комбинации карт, доставаемых поочередно и раскладываемых особым образом. Четких правил не существует, каждый гадатель может трактовать их по-своему.

Особая разновидность картомантии — гадание по картам **Таро**. Вероятнее всего, они были изобретены в Италии 15 века и сперва использовались лишь для игры «тароччи». Однако поклонники оккультных наук считают родиной этих карт Египет, Вавилон, Иудею, северную часть Европы и Тибет (причем все одновременно), обосновывая столь странный разброс тем, что в Таро закодировано некое универсальное знание предков, обобщающее астрологический, нумерологический и религиозный опыт всех цивилизаций.

Классические Таро представляют из себя игральную колоду (4 масти по 14 карт, из них 10 числовых и 4 «костюмных») — так называемый «Младший Аркан», к которой добавлены «козыри» без масти — 22 карты «Старшего Аркана»: Шут, Маг, Смерть, Башня, Повешенный и другие. Для гадания они выкладываются по специальной схеме (вариантов много, к примеру, «Кельтский крест» или пять карт в одну линию), после чего «магу» приходится ломать голову — что бы это значило?

Каждая из них в отдельности и в сочетании друг с другом несет некий особый смысл, относительно которого гадатели до сих пор не могут прийти к единому мнению. Любая оккультная школа считает свой метод гадания «традиционным», «древним» и единственно правильным.

Наблюдение за прозрачными или отражающими объектами (со входом в транс или без него) называется **кристалломантией**. Раньше она считалась «благородным» прорицанием, однако по мере угасания язычества постепенно выродилась, став уделом ярмарочных гадателей. В Древнем Египте будущее разглядывали в лужице чернил на ладони. Апачи использовали для этого кристаллы кварца, полинезийцы — ямки с водой. Зулусы и сибирские шаманы смотрели на воду в каком-либо сосуде, греки — в зеркало. Существовали и более необычные варианты (блестящий ноготь пальца, клинок меча, драгоценные кольца, куски стекла).

Вероятно, кристалломантия зародилась еще в Древнем Египте. Считалось, что у богини любви и веселья Хатор было волшебное зеркало, отражавшее истинную суть вещей. Кельтские друиды вглядывались в кристаллы (например, берилла), которые через несколько тысяч лет «эволюционировали» до хрустальных шаров.

Похожие разновидности гадания — **тассеомантия** (искусство «чтения» чайных листьев или кофейной гущи), **пиромантия** (гадание по огню либо по предметам, бросаемым в огонь) а также смежные дисциплины: гадание по расплавленному воску, выпущенному белку яиц и другим жидким веществам.

Что дальше? Сверхзвуковая метла и тефлоновый котел для зелий?

Хиромантия (чтение будущего по линиям ладоней) схожа с Таро тем, что оба этих гадания внешне формализованы, однако единых правил интерпретации результата в них не существует. Наиболее важны три линии на правой ладони. Линия сердца расположена в ее верхней части, проходя горизонтально под пальцами, и отвечает за сердечные дела во всех смыслах этого слова (от здоровья до любовных перспектив). Линия головы направлена от угла между большим и указательным пальцем и чаще всего идет параллельно линии сердца. Она отражает интеллект и обучаемость человека.

Самая противоречивая линия — жизни — огибает большой палец по дуге. Вопреки распространенному мнению, ее длина вовсе не соответствует прогнозируемой длительности жизни. По форме этой линии оценивают общее здоровье и благосостояние.

Выражения «все в твоих руках» и «будущее, как на ладони» можно понимать буквально.

Святочные гадания.

При желании можно гадать по чему угодно — именам (ономантия), линиям на земле или песке (геомантия), фекалиям (скатомантия), встречным людям или животным (апантомантия), чьему-то смеху (гелоскопия), форме пупка (омфиломантия), родинкам и бородавкам (молеософия).

Используя чит-коды в компьютерных играх, мы можем попасть на следующий уровень или стать бессмертными. В реальной жизни все иначе. Даже если мы узнаем дату собственной смерти или услышим от гадалки, что завтра все будет хорошо, — что в итоге изменится?

Если человек верит в предопределенность событий, то к гаданиям его влечет заурядное любопытство. Если вы находите прорицательству какие-то нерелигиозные объяснения (чтение информационного поля, неисследованные энергетические резервы мозга), то оно вполне может стать инструментом управления вашей судьбой. Нужно лишь избегать явного шарлатанства, и — кто знает — может быть, когда-нибудь ваше увлечение перестанет быть «лженаукой» и окажется «открытием века».

Михаил Попов

ЗНАКИ ГОЛУБОЙ КРОВИ

ГЕРАЛЬДИКА

Fluctuat nec mergitur
Сотрясаемый волнами, я не утону
Надпись на гербе Парижа

На груди у Супермена и на капотах машин. На футболках и банкнотах. На медалях и фюзеляжах самолетов, университетской форме и паспортах, на печатях, почтовых марках и даже татуировках — везде, даже на сравнительно «молодых» вещах можно увидеть старомодные щиты с самыми необычными эмблемами. Вот скалится дракон, а здесь лишь несколько белых полос и надпись на латыни. Маленькие британские волшебники первым делом узнают, что спящего дракона будить не следует, а урук-хай щеголяют рисунком белой руки и эльфийской руны «С».

Геральдический герб — не только предок логотипов и торговых марок. Ему не обязательно быть запоминающимся и красочным. Среди корон и дубовых листьев спрятана совершенно особая история, доступная лишь немногим посвященным. Герб — лицо под парадной маской. Нужно уметь заглянуть за нее, чтобы понять, с кем ты имеешь дело.

С радугой на щите

Что за рыцарь без герба? Существует расхожее мнение о том, будто геральдика неотделима от рыцарства, а следовательно, возникла вместе с ним для одной-единственной цели — чтобы суровым европейским мужикам можно было разобраться, кто из них знатнее.

Гобелен из Байо. Рыцари, участвовавшие в битве при Гастингсе (1066), не имели опознавательных знаков.

В реальности все было немного иначе. Самые старые из дошедших до нас изображений рыцарей (например, гобелен одиннадцатого века из аббатства Байо) не содержат ни одного намека на геральдические знаки.

Все начиналось с личной цветовой маркировки рыцаря в середине 12 века. Сперва это были простые варианты боевой раскраски доспехов, которые постепенно превратились в помпезные турнирные украшения и стали использоваться для официальных целей. Гербами скреплялись печати, их высекали на родовых гробницах и вытравливали на фамильной стеклянной посуде, по ним же определяли очередность наследования сыновей.

В своем первоначальном виде геральдические знаки требовались для распознавания рыцаря в бою. Когда над головой свищут стрелы, а на тебя скачет несколько центнеров ощетинившегося оружием мяса, вряд ли кто-то из рыцарей заинтересуется количеством когтей на лапе у льва или тонкой игрой слов в семейном девизе. По этой причине боевая геральдическая символика была легко читаемой, без сложных рисунков и надписей, зато с крупным цветным полем.

Такие гербы на доспехах или флагах обобщенно назывались **блазонами** (вероятно, от французского *blason* — щит).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Позже это понятие расширилось, обозначая устное или письменное описание всех элементов герба с пояснением их смысла (отсюда *блазонирование* — описание гербов). К примеру, белый цвет мог обозначать честь, синий — верность, красный — отвагу. Возможно, первые рыцари и размышляли о чем-то подобном, рисуя на своих щитах яркие опознавательные пятна, однако, скорее всего, их изначальные намерения были гораздо проще и сводились к тому, чтобы в горячке боя случайно не получить по голове от своих же товарищей.

Изобретение огнестрельного оружия подвело черту под эпохой рыцарства, сделав расписные доспехи неактуальными. Геральдика перекочевала на знамена, картины и гобелены. Она стала более сложной, декоративной, а в дальнейшем вовсе превратилась в необычное хобби для увлеченных историей людей да предмет тихой гордости графских потомков.

Дракон в наследство

В большинстве геральдических систем дизайн герба был индивидуальным и мог использоваться лишь одним владельцем. Основные элементы отцовского герба передавались по наследству всем сыновьям (о дочерях будет сказано отдельно), но в некоторых странах на этот счет существовали особые правила.

Современный герб принца Астурийского Фелипе (Испания) с тремя титульными синими «флажками».

В Великобритании на гербах сыновей к отцовскому рисунку добавлялись особые элементы. На гербе старшего сына к отцовскому добавлялся «титульный воротник» — горизонтальная полоса с тремя вымпелами, свисающими вниз. После смерти отца этот

Старинный польский герб семейства Лелива.

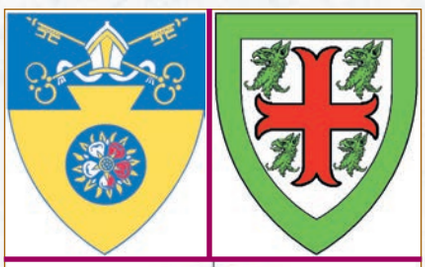
Эмблема Вестминстерского аббатства с пятью «ласточками».

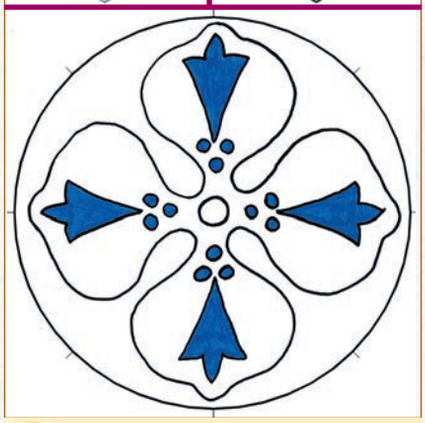
элемент убирался, и сын использовал оригинальный вариант рисунка.

Второй сын размещал на фамильном гербе полумесяц, загнутый вверх. Третьему сыну предназначалась звезда (пяти-, шести- либо девятиконечная), четвертому — марлет, геральдический вид птицы. Внешне она напоминала ласточку, ноги которой были обозначены нечетко и часто заменялись на пучки перьев.

Королевские лилии на флаге Квебека.

Для пятого полагалось кольцо, шестому — лилия (чаще всего их связывают с символикой королевской Франции), седьмому — роза, восьмому — крест с раздвоенными и завитыми концами, девятому — цветок или лист с четырьмя лепестками.





Роза, крест и четырехлистник.

При такой системе семейные «маркеры» имели свойство накапливаться от поколения к поколению, затрудняя расшифровку гербов. Чтобы не запутаться окончательно, средневековые аристократы предпочитали идти на формальное нарушение правил и убирали из своих гербов знаки наследования пра-пра-пращуров, оставляя лишь 2-3 самых «свежих».

С женщинами все было проще. Геральдические правила не предусматривали для них уникального герба. Более того, им вовсе не полагалось иметь герб в традиционном смысле этого слова. Родовитые дамы использовали вместо него так называемый «косоугольник», иначе говоря — **геральдический ромб**.

Слева направо: дева, замужем, вдова.

В геральдике правая и левая сторона щита определяются не с точки зрения наблюдателя, а относительно человека, стоящего за щитом. Левая часть изображения на рисунке считается правой (декстер), а правая часть, соответственно, левой (синистер).

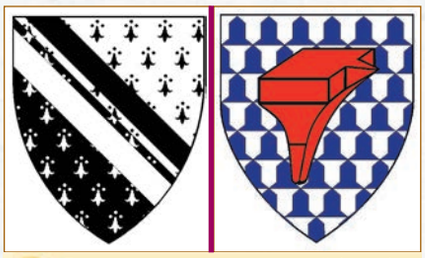
Сверху ромба иногда помещалась ленточка, свидетельствовавшая о том, что владелица этой эмблемы — девица на выданье. Замужняя дворянка могла временно пользоваться щитовидным «мужским» гербом, совместив в нем рисунок со своего ромба с рисунком из герба супруга (разделив пополам, либо нарисовав собственный ромб в какой-либо части мужнего герба). Овдовев, даме полагалось сменить щит на «девичий» ромб, сохранив на нем прежний двойной рисунок. Единственное исключение составляет женщина-монарх, которая в геральдическом смысле считается мужчиной и может всегда использовать гербовый щит.

Как раскрасить герб?

Основные цвета геральдики — желтый, белый, красный, синий, черный и зеленый. Пурпурный считался цветом кардиналов и императоров, поэтому обычными дворянами использовался нечасто.

Все геральдические цвета делятся на три вида: **металлы** (яркие краски — золото и серебро), **тинктуры** (темные краски, остальные 5 оттенков) и так называемые **меха** (свыше 8 вариантов). При черно-белом исполнении герба каждому цвету соответствовал особый штриховой узор — например, для красного использовались вертикальные линии, а для синего — горизонтальные.

Учитывая, что боевой герб должен хорошо читаться на большом расстоянии, в его раскраске было принято избегать не-



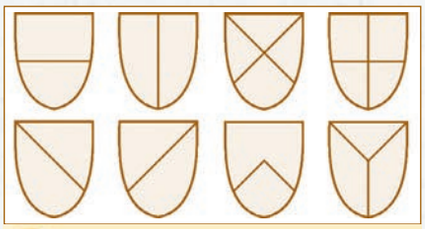
Геральдические меха: горностай (слева) и белка (справа).

контрастного сочетания цветов. Общее **правило тинктур** — никогда не класть металл на металл или тинктуру на тинктуру. Меха разрешалось наносить куда угодно.

Исключения из этого правила редки и памятны. К примеру, рыцарь Годфруа Булонский, став первым королем Иерусалима (хотя этот его титул спорен), выбрал для герба пять золотых крестов на белом поле.

Мехами назывался особый узор, чаще всего изображавший шкуру **горностая** (ermine) и **белки** (vair). В первом случае на белом поле изображались текстура из своеобразных горностаевых «хвостиков», беличья же шерсть имитировалась щитовидными геометрическими фигурами. Существует множество других вариантов раскраски мехов, однако горностай и белка считаются классикой.

Правило тинктур распространяется лишь на случаи наложения цветов друг на друга. Очень часто фоновый цвет герба делился на несколько частей (полей), и в этом случае каждая из них могла быть раскрашена без соблюдения требований о контрастности.



Варианты разделения цветового поля.

Вариантов **разделения цветового поля** существует множество, однако наиболее предпочтительно следовать форме основной фигуры, изображенной на гербе. К примеру, разделение per fess или per bend производится по, соответственно, горизонтальной или косой линии «перевязи», per pale — по вертикальной линии «столба».

Примеры разделения гербов per fess и per bend.

Герб Папы Римского: две косые разделительные черты per bend ограничивают красное поле, напоминающее мантию.

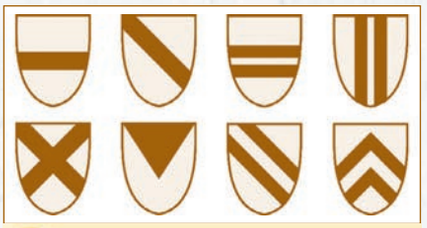
Разделительные линии не обязательно должны быть прямыми. Допускаются практически любые их конфигурации — зигзагообразные, зубчатые, волнистые или в виде языков пламени.

Что нарисовать на гербе?

Щиты бывают разной формы — круглые, квадратные, прямоугольные, овальные, с вырезами по бокам и без таковых. В геральдике наиболее распространен английский и французский варианты.

Гербы разной формы: английский, французский и испанский.

Ординарии — простые геометрические фигуры (чаще всего полосы) Как правило, они делят щит пополам, либо в пропорции 1/3. Ординарии часто выполняют функции «толстых» цветных разделительных линий, проводя вышеописанное разделение цветовых полей щита. Глава щита (верхняя треть), закрашенная синим, может обозначать небо, основание (нижняя треть) зеленого цвета — землю.



Ординарии.

У ординариев есть «младшие братья» — **диминативы** и **субординарии**. Первые — те же ординарии, только более узкие. Вторые — цветные треугольники, круги или квадраты небольшого размера, обычно примыкающие к какому-либо краю герба.

Загрузкой герба могут быть абсолютно любые объекты — как естественные (животные, птицы, рыбы), так и искусственные (башни, оружие, знамена). Как уже было сказано, первые рыцарские гербы представляли собой простое цветное поле, разделенное на несколько частей (обычной линией, либо ординариями). Традиция украшать щиты рисунками появилась позднее и была связана со стремлением придать гербу особое символическое значение.

В геральдических композициях зачастую «шифровалась» фамилия владельца. Нетрудно догадаться, что может быть изображено на гербе Штернбергов (по-немецки stern — звезда, berg — гора) или Эбершильдов (eber — кабан, schild — щит). К примеру, на гербе Шекспира (shake spear — трясти копьем) нарисовано копье.

Изображение **божественных сущностей** (Христа, Девы Марии) на гербах — не табу, однако вряд ли будет приветствоваться консервативными специалистами по геральдике. То же самое касается изображения Сатаны (или дракона, если таковой призван символизировать его), если его, конечно, не побеждают силы добра. Интересно, что изображение мученического (перевернутого) креста сатанинским не считается.

Герб Архангельска.

Человека (как правило, мужчину) было принято рисовать не полностью, а лишь в виде одной головы. В Европе считалось хорошим тоном поместить на герб голову какого-нибудь великого предка. Другие типичные геральдические персонажи — негр или турок. Женщины и дети до сих пор редкие гости на гербах. Если человек изображался в полный рост, то в большинстве случаев он стоял на ногах, реже — на коленях (молился). Лежащими, как правило, изображали лишь мертвецов.

Герб с загрузкой в виде аквалангиста.

Кроме головы, на герб помещали и другие **части тела**: ладонь — раскрытую или сжатую в кулак, руку (с оружием либо без), глаз, ногу, а также различные кости. Иногда доходило до откровенной похабщины — например, на гербе семьи Коглионе (Неаполь) изображены три комплекта мужских яичек.

Геральдические **животные** делились на два типа — «охотники» (хищники) и «жертвы» (травоядные). Среди многооб-

разного гербового бестиария наибольшей популярностью до сих пор пользуются лев и леопард — символы власти и могущества. Оба изображаются одинаково, разве что у льва иногда отсутствует грива. Если это животное обращено мордой к зрителю, его называли львиным леопардом.

Драконы чаще всего рисуются с высунутым раздвоенным языком, глазами орла и крыльями летучей мыши. От виверн их следует отличать по количеству лап (у драконов четыре, у виверны две). Крылья орлов почти всегда расправлены и обращены внутренней стороной к зрителю. На некоторых гербах животные изображались фрагментарно — например, с «отсеченной» задней половиной.

На гербе древнего города Владимира изображен золотистый львиный леопард.

По умолчанию, все геральдические твари были мужского пола. Исключений было лишь несколько. Сфинксы отображались в их классическом виде — с женской головой и грудью. А вот с половой принадлежностью грифонов было сложнее: самец отличался от самки тем, что не имел крыльев, а тело его покрывали шипы.

По общему правилу геральдические звери должны стоять головой налево (по отношению к наблюдателю) с мордой, изображенной в профиль или фас. Имели значение и другие детали: опущенный хвост, например, указывал на проявление трусости.

Кроме животных и растений, в геральдике часто изображаются природные явления и все, что с ними связано. На главе герба Мурманской области нарисовано северное сияние, а на гербе португальского города Амадора — ветряной «носок» с пропеллером.

Нейтральной позой любого геральдического зверя считается ходьба (passant) — одна лапа поднята в воздух, остальные находятся на земле, — либо состояние покоя (statant) с упором на все конечности. Сидящие твари называются sejant, а сидящие и задирающие лапы вверх — sejant erect. Четырехногие хищники и лошади часто вставали на дыбы (rampant, для грифона употребляется другой термин — segreant). «Жертвы» обычно либо бежали (courant) с отрывом всех лап от земли, либо спали с опущенной головой (dormant).

Последние штрихи

Яркий герб на щите вполне подходит для узнавания в бою, но как быть с желанием пустить пыль в глаза окружающим? Для этого необходим геральдический «тюнинг» — объемистые декоративные элементы вокруг щита.

Прежде всего, герб можно увенчать **шлемом**. Золотой шлем, нарисованный в фас с закрытым забралом — привилегия лиц королевской крови. Стальной шлем с пятью золотыми решетками на забрале, повернутый в профиль — для наиболее благородных дворян. Шлем с открытым забралом, расположенный в фас — удел рыцарей и баронетов. Ну а профиль шлема с закрытым забралом — для эсквайров. На шлем допускается устанавливать турнирное украшение — **навершие** (рога, перья), которое, как и сам герб, становилось эффектной «визитной карточкой» рыцаря.

Корона водружается на шлем, либо, в отсутствие такового — прямо на щит. Она не указывает на царское происхождение, а лишь подчеркивает благородство владельца. Аналогично шлему, для каждого дворянского титула и звания полагался свой дизайн короны.

От шлема или короны за щитом расстилается **мантия** — богатая накидка, исполняемая в цвет герба (либо раскрашиваемая в цвета настоящей мантии — красный и золотой, с горностаевыми хвостиками). Часто она щеголяет изрезанными «в бою» краями.

Чтобы герб выглядел живописнее, по бокам устанавливаются **щитодержатели** — геральдические животные, реже люди. Как правило, они играют роль дополнительной символической нагрузки (например, английский лев и шотландский единорог на королевском гербе Великобритании).

Все это великолепие покоится на некоем **основании** — золотой подставке, ветке дерева, гряде гор. Роль основания может играть девизная лента, где записывается краткое изречение на латыни или на родном языке владельца. Изначально в качестве такового использовался рыцарский боевой клич, впоследствии — любое высказывание или игра слов (например, девиз британского рода Онслоу — «Festina lente» переводится как «Поспешай медленно»).

●●●

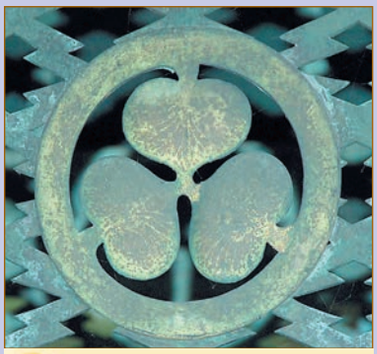
Конечно, мы не учли некоторых деталей. Разве можно описать в двух словах науку, которой учатся целую жизнь? Тем не менее, если вы изготовите себе герб по нашим инструкциям, с ним будет не стыдно выйти на ристалище и сразиться за честь прекрасной дамы, а герольдам не составит никакого труда расшифровать вашу родовую символику и объявить толпе имя человека, который не просто живет под сенью крыльев паспортного двуглавого орла, а имеет собственный герб.

На королевском гербе Великобритании можно найти почти все элементы декора.

Это интересно

Все начиналось с геральдики.

- Ординария в виде перевернутой буквы V называется «шеврон». Его в полной мере унаследовали современные военные нашивки и корпоративные логотипы.
- На французских и английских гербах чаще всего встречаются шевроны и пятиконечные звезды. Мифологические сатиры популярны в Испании, итальянцы любят делить щиты по горизонтали на две неравные половины. Венгерские гербы обычно изображают какого-либо зверя, стоящего на зеленом лугу и смотрящего на небо, деревья типичны для средиземноморской геральдики, а немецкие гербы, как правило, увенчиваются шлемом и короной.



Мон сегуната Токугава.

- В Японии существовали своеобразные геральдические знаки мон (камон и мондокоро), принадлежавшие знатным семьям или кланам. Ими было принято украшать самые разные вещи — кимоно, кабуто (шлем), до (кирасу), флаги и дома. Вместо герба японцы используют императорский символ — желтую хризантему из 16 двойных лепестков.

Игорь Край

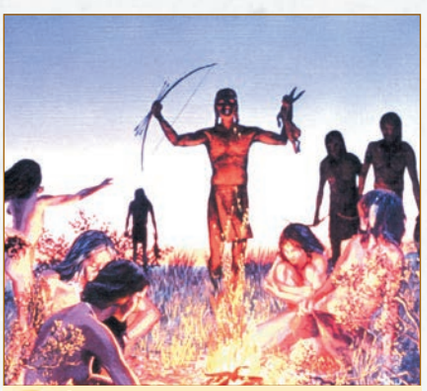
ВЕРЕВКА НА ПАЛКЕ

КОНСТРУКЦИЯ И СПОСОБЫ ИЗГОТОВЛЕНИЯ СРЕДНЕВЕКОВЫХ ЛУКОВ

Обработав искусно, сплотил рогоделец знаменитый,
Вылощил ярко весь лук и покрыл его златом поверхность.
Гомер, «Илиада»

Лук и стрелы представляют собой одно из наиболее революционных изобретений древних людей. Точки зрения по поводу сложности изготовления данного устройства расходятся. Согласно одной из них, представленной, например, в фильме «Хищник», для изготовления лука вполне достаточно найти палку и быть Шварценеггером. Согласно другой, производство луков представляло собой передающийся из поколения в поколение секрет древних мастеров, ныне, само собой, утраченный...

На самом деле, обе точки зрения достаточно далеки от истины. Сделать лук непросто, но и не настолько трудно, чтобы любой человек не мог (располагая временем и материалами) справиться с этой задачей.



За тысячи лет луки изменились лишь в деталях.

Простые луки

Изготовление даже простейшего лука представляло собой довольно сложную процедуру. Сложность заключалась в необходимости отыскать в лесу прямую, лишенную сучьев ветку *тиса, ясеня, можжевельника, клена, вяза, акации, гикори, ореха или красного кедра*. Сторона ветви, обращенная к главному стволу, в дальнейшем рассматривалась как внешняя поверхность, или «***спинка***» лука. Срезанную заготовку необходимо было выдержать в сыром теплом месте «спинкой» вверх.

Внешняя и внутренняя стороны изгибаемой палки находятся в различных условиях и должны обладать различными свойствами. На внутренней стороне, или «***животе***» лука волокна древесины будут сжиматься. Здесь от материала требуется максимальная твердость, иначе нач-

нется расслоение. Волокна же спинки лука — растягиваются. Чем мягче окажется дерево, тем меньше будет опасность их разрыва. Правильная подборка и выдержка заготовки обеспечивала луку мощность и долговечность.

Сделанные по данной технике луки, как правило, были коротки — всего 100-140 сантиметров. Американским индейцам и европейским средневековым охотникам иного и не требовалось. С длинным луком трудно подкрасться к дичи сквозь заросли. Но военные стрелки нуждались в более мощном оружии.

Стрелок с простым луком.

Длинные луки — такие, как знаменитый английский ***longbow***, — вырезались из фрагмента расколотого вдоль тисового бревна. Хитрость заключалась в том, чтобы заготовка включала два равных по толщине слоя древесины — мягкую ***сердцевину*** и окружающую ее твердую ***заболонь***.

После просушки оставалось лишь с помощью ножа придать луку окончательный вид: выстругать рукоять, плечи и выемки для крепления тетивы. Доводка лука производилась постепенно. Закрепив тетиву и натягивая лук, мастер скребком снимал волокна слой за слоем, следя за тем, чтобы плечи не перекашивались, изгибались симметрично и в одной плоскости. Если при сгибании плечо уходило вправо, требовалось снять слой древесины слева. И наоборот.

В процессе доводки лук не приобретал геометрически правильного сечения.

Несмотря на обширный перечень годных для изготовления луков пород дерева, во многих регионах планеты невозможно было отыскать ничего подходящего. Ввиду этого в Африке, Южной Америке и Юго-Восточной Азии сохранились обширные территории, где луки хотя и были известны, но не приобрели заметной популярности.

Но и на богатых (в средние века, конечно) лиственными лесами Британских островах с сырьем для лучного производства дела обстояли совсем непросто. Английские короли вменяли крестьянам в обязанность высаживать тис, но его все равно постоянно не хватало. Ведь на заготовки уходила лишь очень небольшая часть ствола срубленного дерева, да к тому же, далеко не всякий ствол годился в дело.

Луков же требовалось огромное количество. Простые луки недолговечны: непрочные волокна древесины постепенно рвутся и деформируются. Военные деревянные луки выходили из строя стремительно, ибо эксплуатировались «варварски». В бою лучник, пуская стрелы навесом на предельную дистанцию, натягивал тетиву до предела и очень часто.

В результате во время *Столетней войны* обозы везли за британскими войсками не только связки стрел, но и большой запас заготовок, из которых прямо на месте выстругивались новые *longbow* взамен использованных в предыдущем сражении. Собственного тиса англичанам не хватало, и они закупали дерево в Испании. Испанский тис, кстати, считался лучшим, его покупали и арабские страны.

Составные луки

С дефицитом сырья нужно было что-то делать. Если в Европе проблема его нехватки была еще разрешима, то степным кочевникам было доступно не так много видов деревьев, чтобы иметь возможность искать среди них какое-то особенное.

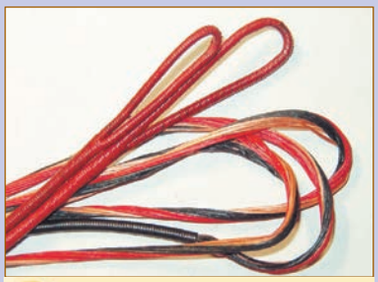
Наиболее очевидным — буквально лежащим на поверхности — было решение использовать две деревянные детали, обладающие разной твердостью. В качестве примеров воплощения такой идеи можно упомянуть сибирские и новгородские луки с ***березовой*** оболочкой и сердечником из ***можжевельника***, ***сосны*** или ***ели***.

Чтобы твердое дерево приняло на себя нагрузки на сжатие, треугольная в сечении еловая деталь вкладывалась в углубление, вырезанное внутри березового лука, так, чтобы сравнительно тонкий слой березы охватывал еловую основу с трех сторон. При этом соприкасающиеся поверхности сердечника и оболочки для прочности соединения еще и покрывались взаимопроникающими выступами.

Тетива

Материалы, употреблявшиеся для изготовления тетивы, отличались большим разнообразием. Применялись *пенька, крапивное и конопляное волокно, шерсть, женские волосы, шелк, бечева из льняной материи, сыромятная кожа, сухожилия и скрученные кишки*. В наше время аналогом кожи и шелка могут служить *лавсан* и *кевлар*, для слабых же луков годится и жгут обычных льняных нитей.

К середине тетивы монгольских и сибирских луков иногда крепился небольшой кожаный мешочек. Назначение этого приспособления было самым тривиальным — оно служило для стрельбы из лука глиняным шариком или небольшим камнем. Но зачем же было использовать камень, если стрела летит дальше и намного более точно? Очень просто — для экономии. Например, если охотнику было жалко терять стрелу в случае промаха по мелкой болотной птице.



Обычно одним концом тетива крепится к луку наглухо, на другом же делается петля.

Для соединения деталей служил клей, полученный многодневной варкой *копыт* или *сухожилий* животных, либо *кожи и костей осетровых рыб*. Рыбий клей был лучшим, но на его производство уходило нереальное по современным меркам количество осетров. В наше время для склейки частей лука может быть применена *эпоксидная смола*, имеющая целых два крупных преимущества. Во-первых, ее легче достать, во-вторых, она намного прочнее рыбьего клея.

Стрелы с каменными наконечниками.

Стрелы

Для изготовления легкой охотничьей стрелы тонкая и прямая веточка *яблони, кедра, кипариса, березы, ясеня или тополя* распаривалась и просушивалась внутри прямой полой кости. Очень хорошие стрелы получались из *бамбука*, хотя из 100 ростков только один обладал необходимой прямизной. Для самых же легких стрел также можно было использовать *камыш или тростник*. Но в последнем случае наконечник и ушко под тетиву крепились к деревянным или костяным втулкам.

В Европе стрелы обычно снабжались оперением из двух лепестков *пергамента*. В Азии предпочитали трехсторонний стабилизатор из *перьев* птиц.

Оперение азиатского типа.

Использование двух видов дерева позволяло производить луки из дешевого и доступного материала. Замена же твердого дерева в сердечнике вставками из 2-3-миллиметровой толщины пластин распаренного и распрямленного рога (либо *китового уса*) давало более заметный эффект. Сила натяжения лука значительно возрастала за счет большей прочности рога. Такой лук мог справедливо именоваться ***усиленным***.

От усиленного лука оставался всего один шаг до лука ***композитного***, спинка которого оклеивалась сухожилиями. Сухожилия брались с ног или хребта крупного рогатого скота, очищались, разбивались молотом на отдельные волокна, тщательно промывались и обезжиривались. Пучки полученных волокон закреплялись рыбьим клеем в 3-4 слоя, каждый толщиной около миллиметра.

Наилучшим при изготовлении луков считался рог водяного буйвола.

С 12 века на Руси пехота и конница использовали именно композитные луки.

Композитный лук давал стрелку целый ряд очень весомых преимуществ. Важнейшим из них, несомненно, можно считать долговечность оружия. Рог сохраняет упругость при вчетверо большей деформации, чем дерево, а сухожилия превосходят дерево растяжимостью в 8-10 раз. На практике это давало лучнику бесценную возможность носить свое оружие снаряженным, с установленной тетивой.

Простой лук со снятой тетивой.

Англичане хранили тетиву в мешочке и начинали натягивать луки, лишь завидев противника. Даже сравнительно непродолжительное пребывание в напряженном состоянии существенно и необратимо снижало боевые качества деревянного лука. Конструкция же наиболее мощных турецких или китайских луков, напротив, вообще не предусматривала возможности снятия тетивы «в полевых условиях». Для этого требовался особый станок.

Без тетивы композитный лук выгибался наружу.

Натянуть тетиву на композитный лук было очень сложно. Высокая растяжимость сухожилий позволяла крепить их не к прямой деревянной планке, а к предварительно изогнутой (путем распаривания и высушивания в специальной форме). Турецкий лук со снятой тетивой не распрямлялся, а выгибался вперед в полное кольцо.

Другим важным достоинством композитных луков был на 40% более высокий коэффициент полезного действия. При равной силе натяжения и равной энергии выстрела его можно было сделать на те же 40% короче. Так появились очень удобные для всадников крошечные скифские луки с размахом всего 65-80 сантиметров, соответствующие по эффективности простым 90-110-сантиметровой длины лукам.

Бамбуковая роща.

Современные спортивные луки нередко имеют не цельную, а рессорную конструкцию, то есть состоят из нескольких убывающих по длине пластин стеклопласта или углепласта. Выгода рессоры заключается в том, что при изгибе тонкой пластины абсолютная величина сжатия и растяжения волокон на ее поверхностях будет невелика. Таким образом, упругость и долговечность материала повысятся. Рессорные луки не являются современным изобретением. Еще до новой эры в Китае существовали луки, основой которых являлось не дерево, а пакет из 3-7 скрепленных посередине бамбуковых дощечек.

Особенности конструкции наиболее мощных луков

Одним из наиболее важных усовершенствований конструкции лука стало дополнение его плеч «***концами***», или «***ушами***» — отогнутыми вперед под углом 120 градусов планками, к которым крепилась тетива. «Уши» лука усиливались костью, а иногда

Стальные луки

Особой разновидностью простых луков можно считать луки стальные. Появились они в Азии еще в раннем средневековье — одновременно с необходимой для их изготовления упругой сталью. В Индии такие луки ковались из *булата*, а в Персии — из *дамаска*. Впрочем, отнесение средневековых стальных луков к простым содержит некоторую условность. Многие из них имели достаточно сложную разборную конструкцию: плечи соединялись с рукоятью винтовой резьбой.

Лук из металла.

Саадак

Кчислу недостатков композитных луков следует, впервую очередь, отнести их повышенную чувствительность кпогодным условиям. Солнечный свет мог разрушить клей, авлага, впитываясь вслой жил, катастрофически снижала мощность оружия. Наиболее сильные луки, создаваемые для спортивной стрельбы на дальность, перед соревнованиями даже полагалось подвергать недельной просушке вспециальных условиях.

Предохранять луки от перегрева инамокания были призваны специальные футляры— ***гориты***, или ***саадаки***. Горитыбывали открытыми изакрытыми. Закрытые представляли собой продолговатые коробки из дерева икожи, вкоторые короткий лук убирался целиком. Более длинные луки носились воткрытых горитах, куда входили только на половину. Вэтом случае на выступающую часть лука натягивался сафьяновый чехол— ***налуч***.

Защита, которую давал луку футляр, была недостаточной. Дляболее надежной изоляции от влаги исолнца лук снабжался оболочкой из *шелка, пергамента, змеиной кожи, сафьяна или бересты*. Причем использовалась не обычная, авываренная береста. Получшим среди покрытий всредние века почитался изобретенный вКитае *лак*.

Саадак иналуч.

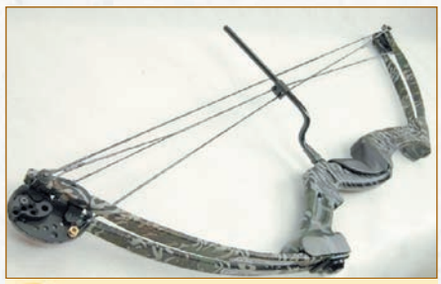
иметаллом, иснабжались желобками, вкоторых, пока лук не был натянут, лежала тетива. Принатяжении примерно до половины тетива выходила из желобков, концы лука «раскладывались», иудобный для всадника лук 120-сантиметровый длины превращался в«пехотный» 150-сантиметровый.

Другая особенность наиболее мощных исовершенных луков— двойная кривизна. Вдавленная внутрь— утопленная— рукоять существенно осложняла изготовление деревянной основы (она должна была состоять, покрайней мере, изтрех деталей), нопозволяла далеко оттягивать тетиву, используя относительно короткие стрелы. Конечно, возникает вопрос: что мешало просто взять более длинную стрелу? Авсе дело втом, что, чем стрела короче илегче, тем точнее идальше окажется выстрел.

Исторический рекорд дальности стрельбы из лука поставил турецкий султан Селим III, в1798 году выпустивший стрелу на дистанцию 889 метров. Менее известно, что в1794 году секретарь турецкого посольства вЛондоне на спор пускал стрелы на 430 метров, ирассказывал, что султан— величайший лучник всех времен инародов— стреляет на целых 20 метров дальше. Представляется маловероятным, чтобы Селим всего за четыре года удвоил свой результат. Скорее, можно предположить, что при зачете рекордов августейшие особы имели определенные «преимущества». Рекорд дальности стрельбы из современного блочного лука составляет только 690 метров.

Энергия выстрела зависит от силы натяжения идлины лука. Ито, идругое имеет жесткие естественные границы. Само собой, приравной кинетической энергии более легкая стрела приобретет большую скорость ииполетит дальше. Нострелу невозможно сделать короче— она не может быть меньше длины натяжения. Нельзя ее сделать итоньше, ведь чем мощнее лук, тем большие нагрузки на нее придутся. Недаром из арбалетов стреляли короткими толстыми болтами.

Тем не менее, возможно, не все сохраненные историей сообщения осверхдальней стрельбе являются вымыслом. Есть версия (не получившая, впрочем, пока подтверждения), что всредние века для рекордных выстрелов использовались луки, снабженные длинным желобом, подобным арбалетному. Это позволяло использовать крошечные стрелы размером скарандаш.



Современный блочный лук.

Современные луки имеют целый комплекс отличий от исторических. Засчет применения вдвое увеличивающего силу натяжения блока илучшего качества материалов можно более чем вполтора раза увеличить дальность стрельбы. Точность выстрелов была существенно повышена путем установки прицельных приспособлений, атакже благодаря помещению оси стрелы вплоскость движения тетивы. Встаринных же конструкциях стрела отклонялась всторону выпуклой рукоятью, привыстреле изгибалась, изатем некоторое время «виляла» ввоздухе.

●●●

Правда, возникает вопрос,— авкакой мере лук после всего этого остался луком? Ноэто— вопрос философский. Оставим его без ответа. Имея не так уж много общего со своим историческим прототипом, внаши дни лук сохраняет популярность вкачестве спортивного снаряда, напоминающего человеку остаром, добром, овеянном романтикой легенд прошлом.

УМНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ЧИТАЙТЕ В АВГУСТОВСКОМ НОМЕРЕ №8 2006
224 СТРАНИЦЫ
8 GB DVD
ВОКРУГ ИГРЫ
ПОЛЕТЫ В ИГРЕ И НАЯВУ
МОЖЕТ ЛИ АВИАСИМУЛЯТОР ПОМОЧЬ В УПРАВЛЕНИИ РЕАЛЬНЫМ САМОЛЕТОМ? ЧТОБЫ ВЫЯСНИТЬ ЭТО, НАШ ВИРТУАЛЬНЫЙ АС ТИМУР ХОРЕВ ОТПРАВИЛСЯ В НЕБЕСА НА «ЦЕССНЕ». РЕПОРТАЖ О ЕГО ПРИКЛЮЧЕНИЯХ ПОД ОБЛАКАМИ ЧИТАЙТЕ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА, А ФИЛЬМ — СМОТРИТЕ НА НАШЕМ DVD.
КРАСНАЯ КНИГА
ТРОЛЛИ
МЫ НАЧИНАЕМ СЕРИЮ ОПИСАНИЙ РАЗНООБРАЗНЫХ СКАЗОЧНЫХ И ФАНТАСТИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ, ВСТРЕЧАЮЩИХСЯ В ИГРАХ. ПЕРВАЯ СТАТЬЯ — «ТРОЛЛИ» — В ПОДРОБНОСТЯХ РАСПИСЫВАЕТ БЫТ, ОБЫЧАИ И НРАВЫ ЭТИХ КОВАРНЫХ, НО СИМПАТИЧНЫХ СУЩЕСТВ.
СУДЬБА ХИТА
ОТ DUNE 2 ДО COMMAND & CONQUER
В ПРЕДДВЕРИИ ВЫХОДА COMMAND & CONQUER 3, КОТОРОГО ТАК ЖДЕТ ВСЕ ИГРАЮЩЕЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО, — ПОДРОБНЫЙ РАССКАЗ ОБО ВСЕХ ИГРАХ СЕРИИ, УДАЧАХ И ПРОВАЛАХ.
СОВЕТЫ МАСТЕРОВ
HEROES OF MIGHT & MAGIC V
С ЭТОГО НОМЕРА ПУБЛИКУЕТСЯ ЦИКЛ СТРАТЕГИЧЕСКИХ И ТАКТИЧЕСКИХ СОВЕТОВ ПО РАСАМ ПЯТЫХ «ГЕРОЕВ». ПЕРВАЯ СТАТЬЯ ПОСВЯЩЕНА ОБИТАТЕЛЯМ ИНФЕРНО — ДЕМОНАМ.
ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

Что было раньше

Николай Пегасов

2 года назад

В журнале: *96 страниц + постер формата А2 + компакт-диск.*

Совершенный в своей *готичности* номер был не столько мрачным, сколько стильным. Статьи о классической и современной готической литературе (одну из них можно найти только на диске журнала: она не публиковалась на бумаге из-за нехватки места на 96 страницах) сменялись «Контактом» с Вадимом Пановым, который рассказывал о рождении Тайного города. Полноценная рецензия на фильм «Ночной дозор» (дождались!), ревю вампирического аниме-сериала «Хеллсинг», «Бестиарий» о готических чудовищах, рассказ под названием «Последний вампир»... Но главное — обзоры сразу трех знаменитейших миров готики: лавкрафтианский Мифос, D&D'шный Равенлофт и еще один ролевой мир — Мир Тьмы (Vamire: The Masquerade). Три мира в одном журнале!

Не на готическую тему, но... Именно в этом номере возродилась рубрика «Арсенал», посвященная оружию, военному снаряжению, боевым искусствам, тактике и стратегии. С тех пор статьи в этой рубрике (большинство — за авторством Игоря Края) появляются в каждом номере «Мира фантастики».

Цитата номера: *Конец света — не выдумка, а день, отмеченный в календаре.*

(Дмитрий Уваров о Мире Тьмы.)

1 год назад

В журнале: *128 страниц + постер формата А2 + DVD или компакт-диск.*

Самый научно-фантастический из всех номеров «Мира фантастики»: единственным крупным материалом о фэнтези была статья о богах в «Забытых королевствах» (кстати, с тех пор, как «МФ» в последний раз публиковал материалы об этом мире, минул ровно год — новая статья о Forgotten Realms опубликована в нынешнем номере).

Офицеры Российского космофлота Богдан Меркулов и Александр Пушкин, два героя трилогии Александра Зорича «Завтра война», украшали две обложки журнала — каждому досталось место на одной. Кстати, на обложке романа «Время — московское!» Меркулов и Пушкин изображены вместе. Естественно, эти персонажи стали лицами номера не просто так — во «Вратах миров» опубликована статья о вселенной этой трилогии, а также об играх по ее мотивам.

Субъективно замечу, что одной из лучших статей этого номера был обзор юмористического мультсериала «Футурама», к которому неравнодушны и автор статьи Александр Чекулаев, и я сам.

В «Бестиарии» была опубликована первая (в истории рубрики) статья о нефэнтезийных чудовищах. Материал Михаила Попова посвящен разумным кибернетическим расам.

Из мелочей: DVD-диск с этого номера получил новое оформление и внешне стал напоминать лицензионные DVD с кинофильмами.

Цитата номера: *Недостающее эволюционное звено между Бартом и Гомером Симпсонами.*

(Александр Чекулаев о Филипе Дж. Фрае, главном герое «Футурамы».)

Труженики фантастического цеха

«Мир фантастики» продолжает брать блиц-интервью у сотрудников журнала.

Сергей Ковалев, дизайнер

Что тебя привлекает в работе дизайнера?

Прозвучит это, наверное, цинично, но для меня работа дизайнера — наиболее приемлемый компромисс между желанием заниматься творчеством и желанием регулярно получать деньги.

Есть ли в работе над «Миром фантастики» своя специфика?

Разумеется. Дизайн «МФ» довольно сильно отличается от дизайна большинства известных журналов. Он очень графически насыщен, причем не только иллюстративным материалом, но и, так сказать, «внешним» оформлением рубрик и статей, которое, к тому же, регулярно обновляется. Для дизайнера это, конечно, куда более трудная задача, чем работа по простым шаблонам, которая принята в большинстве издательств. С другой стороны, результатом такой работы можно смело похвастаться перед друзьями-коллегами.

Работа над версткой «Мира фантастики» толкает тебя к тому, чтобы прочесть какую-либо книгу или посмотреть фильм?

Да, обзоры новинок — то, что я читаю в журнале в первую очередь. При том потоке книг и фильмов, который сейчас проходит через прилавки и экраны, прочесть и пересмотреть все новинки уже выше человеческих сил. Да это и не нужно, поскольку значительная их часть была бы мне просто неинтересна. Конечно, положительный отзыв о произведении не гарантирует, что оно и мне понравится — на вкус и цвет, как говорится... Но, по крайней мере, рецензии наших авторов позволяют делать более осмысленный выбор.

СУММА ТЕХНОЛОГИИ

НАУКА И ТЕХНИКА

Будущее — сегодня: *АВГУСТ* 126

Новая теория эволюции, «интеллектуальная» еда, уникальная солнечная батарейка, последние данные об античастицах и другие новости с переднего края науки и техники.

Теория: *КАК ПРАВИЛЬНО РАССТАВИТЬ АКУСТИКУ* ... 128

Хотите наслаждаться просмотром любимых кинофильмов со всеми возможными звуковыми эффектами? Тогда купите хорошую акустику, а мы поможем вам ее установить.

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА 132

Наушники объемного звучания **BBK EP-5105S**, внешний ТВ-тюнер **AVerMedia AverTV Box7 Live,** цифровая видеокамера **Canon MV960** и другие новинки цифрового рынка.

Полигон:
ТЕСТИРОВАНИЕ ЖК-ТЕЛЕВИЗОРОВ 20 ДЮЙМОВ 134

ЖК-телевизоры, еще несколько лет назад отличавшиеся крайне высокой ценой и не слишком хорошим качеством изображения, ныне избавились от многих «детских болячек». Мы протестировали несколько распространенных моделей и предлагаем вам ознакомиться с результатами.

Из жизни роботов: *АВГУСТ* 137

Паровой робот-вездеход **Steam Rover,** робот из сотового телефона, робот-разведчик «**Бегущий по воде**» и школьный робот для дистанционного обучения.

Сети интернета: *ЛУЧШИЕ САЙТЫ* 138

Сайт для поклонников Super Mario, информативный портал для настоящих фанатов Конана, исчерпывающий ресурс по вселенной Final Fantasy и фан-сайт Супермена.

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

summa@mirf.ru
Алексей Талан

Темные дела

В европейском исследовательском центре CERN с 2003 года ведутся поиски неуловимых аксионов с помощью телескопа CAST (CERN Axion Solar Telescope).

Еще в девятнадцатом веке ученые считали, что пространство Вселенной заполнено неведомым эфиром. Ставились серьезные по тем временам эксперименты, однако таинственное вещество так и не обнаружили. Каково же было удивление современных ученых, когда им удалось доказать существование неведомой субстанции. Сотрудники итальянского ***Национального института ядерной физики*** обнаружили, что лазерный луч в вакууме при сильном магнитом поле меняет угол поляризации. Изменения наклона луча оказались незначительными — всего половина миллиардной доли градуса. Чтобы убедиться в отсутствии случайной погрешности, физики сняли показания 44 тысячи раз.

Частицу, которая вращает свет, назвали *аксионом*, темной материей. Она тем сильнее изменяет направление движения фотонов (частиц света), чем мощнее магнитное поле. Астрофизики полагают, что вблизи огромных звезд находятся линзы темной материи, которые при мощном электромагнитном поле звезды сильно отклоняют лучи света. Предполагается, что когда встречаются две античастицы, например, позитрон и электрон, образуются массивные и слабовзаимодействующие аксионы.

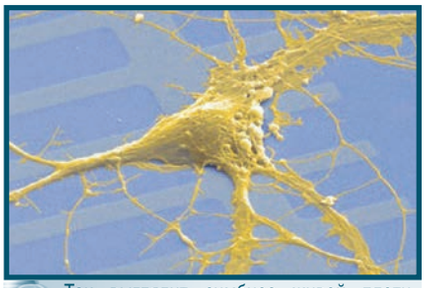
Роскомос совместно с итальянцами планирует первый в мире проект по обнаружению античастиц в открытом космосе. В 2010 году на орбите появится 21 спутник с ловушками для позитронов и антипротонов. Исследования темной материи помогут ученым определить точный возраст Вселенной и ее массу. Кроме того, можно предсказать дальнейшую судьбу нашего континуума — будет ли он расширяться, сжиматься или вовсе замрет на месте. Вооружившись новой информацией, физики собираются внести дополнения в гравитационную теорию Эйнштейна.

«Челоборги»

Сопротивление бесполезно, за окном — киберпанк! Европейские ученые вывели работы по исследованию мозга на новый уровень, соединив нейроны с кремниевыми микросхемами. Проект впервые позволил взаимодействовать отдельно с каждым из нейронов.

Инженеры создали чип площадью 2 квадратных миллиметра с 16384 транзисторами и несколькими сотнями конденсаторов. Нейроны связаны с кремнием посредством белков, которые выделены из мозга человека. Чтобы транзистор зарегистрировал электрический сигнал от нейрона, клетки нужно стимулировать конденсаторами. В зависимости от своего генетического состава и среды, в которой они находятся, нейроны по-разному будут проводить электрический ток. Скажем, если на воздухе чип работает отлично, то в чашке с жидкостью нейроны могут вовсе отключиться.

Сейчас задача ученых — создать безопасный для клеток способ связи между чипами и нейронами и попытаться встроить в систему разнообразные гены. Потенциал у технологии огромный — от лечения различных заболеваний мозга до создания самых настоящих «розеток» в голове.

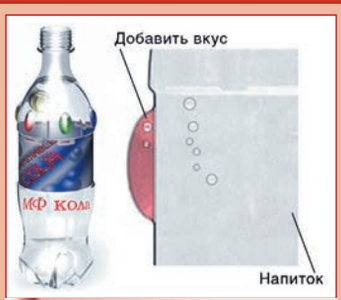


Так выглядит симбиоз живой плоти и кремния.

Шипучка на выбор

Одна из особенностей быта будущего — «интеллектуальная» еда, вкус которой можно изменять по своим предпочтениям в мгновение ока. Чего только не придумано на эту тему в фантастических произведениях — взять хотя бы хихикающие колбаски из повести Юлия Буркина и Сергея Лукьяненко «Сегодня, мама!».

Удивительно, но уже в нашем скучном времени появляются аналогичные разработки. Массачусетская компания ***IPIFINI*** представила технологию, которая меняет вкус и цвет любого напитка. Специальное устройство — «**программируемый жидкостный контейнер**» — представляет собой обычные с виду кнопки на емкости с напитком. Чтобы добавить вкус, нужно нажать на одну или несколько кнопок, которые высвободят в жидкость заказанные вещества. Чем больше кнопок на бутылке, тем больше разнообразных комбинаций можно получить. Инновация проходит стадию лицензирования, так что мы сможем купить новые напитки уже через год-два.



Вкус и цвет вашей газировки вы выберете сами.

Звездная батарейка

Уникальную солнечную батарейку создали наши соотечественники — группа ученых Научного центра прикладных исследований ***Объединенного института ядерных исследований*** (ОИЯИ) в Дубне. Устройство способно аккумулировать «небесную» энергию 24 часа в сутки, даже ночью и в пасмурный день.

В лабораториях создали новый материал — *гетероэлектрик*, который позволяет использовать энергию солнечного и звездного излучения в любых погодных условиях. Директор центра *Валентин Самойлов* заявил, что аналогов российскому ноу-хау в мире нет. Ученые замечают, что правильнее называть батарейку не солнечной, а звездной.

Звездный аккумулятор обеспечивает в два раза большую по сравнению с солнечным эффективность при поглощении лучей видимой области спектра (солнечный свет), а прием инфракрасного излучения вырос в полтора раза. Солнечные батарейки сегодня в лучшем случае переводят в электрический ток 18% принятого света. Инновация же преобразует 90%.

Коммерческий успех технологии во многом зависит и от себестоимости материалов. Стоимость российского гетероэлектрического фотоэлемента значительно ниже, чем у фотоэлемента традиционной солнечной батареи. Состоит гетероэлектрик из органического слоя с вкраплениями металлических наночастиц. Регулируя химический состав материала, ученые получили подложку, которая пропускает свет только определенной длины волны. Это значит, что изобретение может служить еще и качественным световым фильтром в оптических устройствах, таких как голографические проекторы, оптические компьютеры, лазеры.

Солнечные батареи теперь заменят звездные аккумуляторы.

Коммерческое клонирование

После первых успешных опытов с клонированием интерес общественности к этому явлению резко угас. Зато ученые взялись за дело очень активно. Только в США к настоящему времени насчитывается около сотни клонированных собак, кошек, овец и котов.

Две американские биотехнологические компании ***ViaGen*** и ***Encore Genetics*** пошли на беспрецедентный шаг, предложив услуги по созданию точных копий чемпионских лошадей. В их банке уже содержится материал 75 скакунов-победителей. Демонстрируя перспективы технологии, компании сообщили о первом клонированном коне, который появился на свет 19 февраля. Второй родился 6 марта. До конца года предприятие собирается «выпустить» еще три клона. Теперь устроителям забегов придется поломать головы — запрещать участие клонов или нет.

Стал чемпионом — ступай клонироваться!

Заработать деньги на клонах можно и в пищевой промышленности. Но пока общественность психологически не готова к потреблению клонированной еды. Впрочем, в 2003 году комитет Академии науки США объявил, что клонированные продукты абсолютно безвредны. Но есть и другая причина — высокая стоимость: создание копии упитанной коровы обойдется в 90 тысяч долларов.

Новая теория эволюции

Критики **эволюционной теории** не раз указывали, что ни мутации, ни естественный отбор не могут привести к возникновению нового вида. Все, на что способна эволюция — создавать разнообразие типов. И вот недавно эти сомнения были в очередной раз опровергнуты учеными.

Биологи из американских и российских университетов совместно вели исследования планктона вида *copepod*. Ученые были не на шутку удивлены, когда в исследуемом планктоне образовались разные колонии, не способные скрещиваться друг с другом. Благодаря созданным в лаборатории условиям развитие *copepod* шло очень быстро, и в планктоне стали появляться не только разномастные особи, но и совершенно независимые виды.

«С виду идентичные формы планктона не дают потомства. Это определяет их как разные виды. ДНК нового поколения особей кардинально отличается от предыдущего», — сообщает биолог *Грейс Вангард*. Маленькие существа, вероятно, содержат необычный геном, который позволяет создавать новые виды без большого числа сложных мутаций. Если удастся расшифровать загадочную комбинацию, человечество подойдет на шаг ближе к разгадке тайн эволюции.

Copepod — микроскопические ракообразные, которые населяют озера, реки и пруды.

Дмитрий Колганов

АУДИО-КОНСТРУКТОР

КАК ПРАВИЛЬНО РАССТАВИТЬ АКУСТИКУ

Сегодня вид многоканальной акустики вокруг телевизора или компьютера не вызывает удивления. Приобрести домашний кинотеатр достаточно легко, благо цены опустились до разумных пределов. В рамках этой статьи мы не только разберемся с тем, как правильно расставить акустику по квартире, но и рассмотрим различные схемы таких систем, предназначение каналов и наиболее популярные кодеки, используемые при кодировании фильмов.

Выбор

Для начала стоит определиться, какую систему вы собираетесь приобрести. Придя в магазин, вы встретитесь, как минимум, с тремя возможными вариантами. Сейчас популярность набирают комплекты «все в одном», то есть вам предлагают в одной коробке сразу и колонки, и плеер. С одной стороны, это удобно: не придется мучаться с выбором, да и проверить звучание всей системы в целом можно, не отходя от кассы. С другой стороны, у вас не будет свободы выбора.

Покупая компоненты по отдельности, вы можете собрать идеально подходящую вам систему, но сделать это и сложнее, и дороже. Во-первых, встает вопрос о схеме домашнего кинотеатра. Можно купить отдельно DVD-плеер и набор колонок, подключить все это и наслаждаться. А можно добавить ресивер, который встанет между плеером и колонками. Он предоставит огромное количество вариантов настройки звука, что поможет добиться максимального качества звучания. Ресивер имеет усилитель и позволяет покупать всю акустику по отдельности. Но такой вариант подойдет только тем, кто готов не один час побегать по магазинам в поисках своего идеала. Конечная цена при этом увеличится.

Последний вариант кинотеатра — построение системы на базе компьютера. Такая схема удобна с финансовой точки зрения: не придется покупать плеер и ресивер, можно ограничиться только набо-

Домашний кинотеатр стал доступен, а вот что с ним делать дома, вынув из коробки, мало кто знает.

summa@mirf.ru

ром акустики. Большая часть ПК сейчас продается со встроенными звуковыми картами, поддерживающими воспроизведение многоканального звука. Количество программных плееров, с помощью которых можно будет настроить звук, очень велико.

Сейчас можно приобрести как шестиканальную (5.1), так и восьмиканальную акустику (7.1). Что выбрать — на ваше усмотрение. Отметим лишь, что полноценно в восемь каналов кодируют мало фильмов, да и не все DVD-плееры способны воспроизвести звук 7.1. Такая акустика обойдется несколько дороже, да и трудностей с расстановкой будет намного больше.

С нашей точки зрения, наиболее практичным станет приобретение DVD-плеера и набора акустики по отдельности, с прицелом на будущую покупку ресивера. О расстановке такой системы мы сегодня и поговорим.

Спутники домашнего кинотеатра — провода и разъемы.

Дом, который построил Джек

Обустройство домашнего кинотеатра стоит начать с помещения, точнее, с его выбора. Новый центр развлечений займет много места — комната не должна быть проходным двором, чтобы не сбивать постоянно колонки и не рвать провода.

Лучше сразу освободить нужное место под акустику. Вытаскивать всю мебель из комнаты не стоит. Добейтесь того, чтобы на территории кинотеатра не было ничего, кроме телевизора, дивана и пары кресел. Однако если мебель стоит удачно, то на ней можно разместить всю акустику.

Обратите внимание на пол. Ковровое покрытие будет наилучшим вариантом. Целиком весь пол закрывать не стоит, достаточно положить небольшой коврик посередине.

Относительно стен можно сказать лишь то, что наилучшим вариантом тут станут виниловые обои, хорошо поглощающие звук. Другой вариант — расставить вдоль стен шкафы или другую мебель.

Окна лучше закрыть тяжелыми занавесками. Затемнение помещения придаст картинке на экране больше контраста.

Поставим колонку в угол

Первым делом нужно найти место для телевизора и дивана с креслами. Экран лучше не ставить в угол комнаты, а расположить его вдоль стены. Диван располагается перпендикулярно телевизору на расстоянии, равном не менее двух диагоналей последнего. Ставить его к стенке не стоит, так как позади расположатся тыловые колонки.

В идеале колонки должны располагаться по кругу, в центре которого находится зритель. Расстановку стоит начать с цент-

Уха два, а колонок много

При выборе акустики вам придется выбирать между 5.1 и 7.1. Первая цифра в названии обозначает количество средне- и низкочастотных колонок в комплекте, вторая — количество сабвуферов. На каждую из колонок приходится свой звуковой канал, в предназначении которых мы сейчас и разберемся.

Центральный канал служит для того, чтобы фильмом можно было наслаждаться в компании. Поясним на примере. Допустим, вы сидите не в центре кинотеатра, а с левого краю. Тогда левые динамики фронта и тыла вам будут слышны намного лучше, чем правые. Чтобы не пришлось догадываться, что сказал персонаж в отдаленной от вас колонке, используют центральный канал. В нем почти нет спецэффектов, зато он собирает все диалоги. Таким образом, вам будет прекрасно слышно, что сказал каждый из актеров.

Фронтальный левый и правый каналы отвечают за то, что происходит непосредственно перед вами, исключая те звуки, которые придутся на колонки позади слушателя. Также ими создается нужный стереоэффект.

Тыловые каналы обеспечивают эффект объемного звучания. Они отвечают за то, что происходит за камерой. К тому же ими усиливается стереоэффект, создаваемый фронтальной парой.

Отдельный канал предназначен для сабвуфера. С него на колонку идут все низкочастотные звуки.

При использовании ресивера или компьютера можно получить еще один или два канала, добавляющих поддержку дополнительной тыловой пары колонок в акустике 7.1. Такой канал называется центральным тыловым.

Mobi август 2006 №8

читайте в номере:

ОСЕННИЙ РОУМИНГ
НОВЫЕ ЦЕНЫ НА ЗВОНКИ ИЗ ОТПУСКА

СРАВНЕНИЕ MP3-ПЛЕЕРОВ В МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНАХ
• NOKIA 3250 • SONY ERICSSON W800i
• MOTOROLA ROKR E2 • BENQ-SIEMENS EL71
• SAMSUNG SGH-X810

МИНИ-ФОТОКАМЕРЫ СО СТАБИЛИЗАТОРАМИ ИЗОБРАЖЕНИЯ
• KONICA-MINOLTA DIMAGE X1 • RICOH CAPLIO R4
• PANASONIC LUMIX DMC-FX9 и DMC-LX1
• CANON POWERSHOT SD700 IS
• SONY CYBER-SHOT DSC-T30

КАТАЛОГ
МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, КПК, НОУТБУКОВ, СМАРТФОНОВ и MP3-ПЛЕЕРОВ

тема номера:

а также:

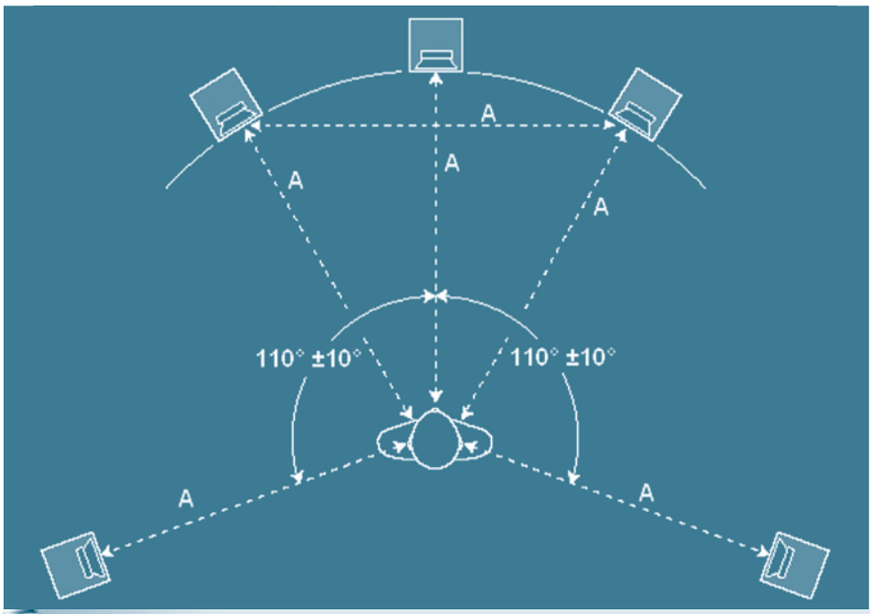
НОВИНКИ
:: NOKIA N93
:: SONY ERICSSON W950i
:: NOKIA E70
:: BENQ-SIEMENS EF71
:: SONY VAIO AR PREMIUM
:: MACBOOK PRO

ЭКСПЕРТИЗА
:: SONY ERICSSON M600i
:: NOKIA 6131 и E60
:: LG KG800 CHOCO и KG920
:: SAMSUNG E900
:: SONY ERICSSON K310i
:: ETEN G500
:: ASUS A8JA
:: HP NX8220

ПРАКТИКА НОМЕРА
:: ЧЕХОЛ ДЛЯ ТЕЛЕФОНА СВОИМИ РУКАМИ
:: НОЧНАЯ ФОТОСЪЕМКА
:: СКОЛЬКО ДЕНЕГ ВЫ ТРАТИТЕ НА МОБИЛЬНУЮ СВЯЗЬ?
:: Wi-Fi НА СМАРТФОНАХ NOKIA
:: RSS-НОВОСТИ НА WINDOWS MOBILE

СОТНИ ПРОГРАММ НА MOBI-ДИСКЕ

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ, КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ



Это идеальный вариант расстановки акустики.

рального канала, отвечающего за передачу диалогов. Его устанавливают на телевизор перед зрителем. Таким образом, звук будет доходить до всех, кого вы соберете посмотреть фильм.

Следующий пункт — фронтальные левый и правый динамики. Так как они должны обозначить положение объекта в сцене, то разнести их нужно по бокам от телевизора на расстояние примерно в 60-90 сантиметров, в зависимости от размера экрана.

В зависимости от характеристик акустики колонки можно повернуть на зрителя или поставить их строго перпендикулярно. Учитывая небольшой размер динамиков в бюджетной акустике, располагать их стоит на подставках на уровне глаз, на расстоянии 90-110 сантиметров от пола. Так вы будете уверены в том, что звук доходит до ушей в полном объеме.

К установке тыловых динамиков стоит подойти более серьезно. Именно они обеспечат требуемый объем. Они должны стоять выше фронтальных высокочастотных динамиков. Это связано с тем, что, кроме тыловых спецэффектов, они вместе с фронтальными колонками создают еще и вертикальные звуковые эффекты. Можно обойтись без напольных подставок и повесить колонки на стену (только не в угол, во избежание усиления низких частот). Если пространство не позволяет, можно расположить динамики по бокам дивана, но тогда эффект «звука вокруг» заметно снизится.

На этом установка сателлитов шестиканальной акустики окончена. Если же ваш выбор пал на набор 7.1, то придется найти место еще для двух колонок. Схема расстановки в таком случае мало отличается от вышеописанной. Два тыловых динамика встанут по бокам от зрителя. Два дополнительных займут свое место позади него. Дистанция между ними в этом случае приравнивается к расстоянию между фронтальной парой. Как уже говорилось, такая система займет больше места, но увеличит суммарную мощность системы в целом, а также добавит объема в звук.

Разобравшись с сателлитами, стоит заняться сабвуфером. Четких правил по установке эта, пожалуй, важнейшая составляющая акустической системы не имеет. Ухо человека устроено так, что определить местоположение низкочастотного источника звука оно не может. Единственное, что стоит помнить, — не нужно задвигать сабвуфер в угол. Помните: чем мощнее сабвуфер, тем лучше он сможет дать больше ударной мощи при просмотре динамичных фильмов, но и помещение для него должно быть просторным.

Если поставить акустику согласно вышеизложенным правилам не удается, поможет ресивер. С его помощью можно будет настроить громкость звука отдельных колонок, а также перераспределить задержку между динамиками. То же самое можно сделать при подключении к компьютеру. Чтобы добиться в таком случае идеального звука, придется покопаться с настройками. Впрочем, это не отменяет необходимости качественных колонок.

Язык для декодера

Эффект, который вы получите от многоканальной акустики, зависит не только от самого оборудования, но и от того, в какой формат закодирован сам фильм. Ниже приведем описание наиболее популярных из них.

Dolby Surround (DS) — домашний вариант кинотеатрального Dolby Stereo, представленный компанией Dolby еще в 1982 году. Кодирует звук на три канала: центральный, левый и правый.

Dolby Surround Pro Logic (DPL) — пришел на смену DS в 1987 году. Позволяет записать звук на четыре канала: фронт и тыл. Позже появилась версия **DPL II**, способная программно выделить еще несколько каналов, дотянув их количество до восьми штук. Имеет два режима работы — *Music* и *Movie*.

Dolby Digital (DD) — появился в 1993 году. Способен распределить звук на полноценные шесть каналов (5.1): центр, фронт левый и правый, тыл левый и правый. Отдельный канал выделяется под сабвуфер, который принято обозначать как *LFE*. Используется в большинстве современных фильмов.

Dolby Digital EX — развитие DD, работает с семью каналами (6.1). Дополнительный канал идет на тыловой центр.

Dolby Digital Plus — формат с более высоким качеством звука, чем у DD EX. Был представлен в сентябре прошлого года. Применяется в кабельном телевидении, а также при кодировании фильмов для телевидения высокой четкости (HDTV). Записывает звуковую дорожку в формате 5.1 и 7.1. По заверениям производителя, способен на работу с большим числом форматов.

Dolby TrueHD — формат следующего поколения. Рассчитан на работу с фильмами на дисках HDDVD и Blu-Ray. Качество звука здесь, благодаря низкому сжатию исходного сигнала, стремится к профессиональному студийному. Пока поддерживаются только восемь каналов, но, по словам самой компании Dolby, технология способна довести их количество до 32.

Digital Theater System (DTS) — представлен одновременно с DD компанией DTS Inc. Так же, как и кодек от Dolby, работает с шестью каналами (5.1). При записи в DTS звук сжимается не так сильно, как в DD, что в лучшую сторону сказывается на его качестве. На DVD второй и пятых зонах (то есть предназначенных для Европы и России) фильмы с DTS — явление редкое.

DTS Neo:6 Surround — декодер, способный запись с двухканальным звуком программно разбить на восемь каналов.

DTS-ES — аналог DD EX, но с более высоким качеством звука. Работает с семью каналами (6.1).

DTS-HD Master Audio — формат следующего поколения, принятый ассоциацией DVD-Forum. Производитель обещает звук высочайшего качества, а также поддержку восьми каналов.

THX — вопреки расхожему мнению, не является самостоятельным форматом. По сути, это сертификат, присуждающийся звуковому оборудованию, фильмам, играм и т. п. Видя подобный значок на продукте, можно быть уверенным, что он отвечает высоким требованиям к звуку.

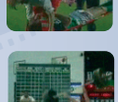
Декодер бывает как аппаратным, так и программным. Основная его задача — расшифровывать звуковую дорожку при воспроизведении фильма. На его же плечах лежит задача по распределению сигнала по каналам.

СУПЕРВИДЕО

Отправь SMS с кодом видеоролика на номер 8887

Женская драка.
После этого видео могут возникнуть некоторые сомнения в том, что женщины существа нежные и слабые.
4410977

Не взял.
Как ни пристраивался работник спасательной бригады, взаимности добиться не удалось.
4411307



Сатурну больше не наливать!
Необычайно красиво закончилось выступление штангиста из Нового Уренгоя.
4411303

Армейский диалог
Общение в армии строится по следующему сценарию: он тебя легонько в спину. Ты ему - пошел на ...!
4410801

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**

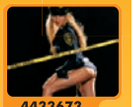
4433559

4443759

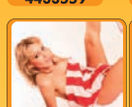
4433673

4433609

4433629

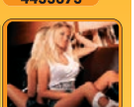


4433613



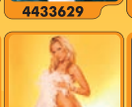
4433585

4433543

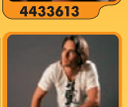


4433509

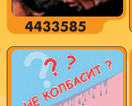
4450918



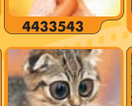
4436419



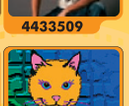
4450927



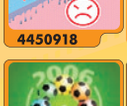
4461240



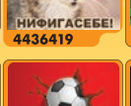
4461254



4461245



4459429



4459420

4459267

Ч/Б КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

101x29

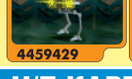
72x28

4412334

4412333

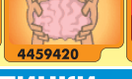
4411744

4410442



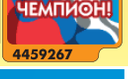
4426337

4426338



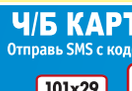
4413162

4413161



4415339

4415340



4411952

4411934

4411874

4410676

4411850

4410202

4425398

4425160

4412552

4412551

4425404

4425166

4426166

4426165

4413178

4413177

4413186

4413185

скачай одну* и получи вторую БЕСПЛАТНО!

		Отправь SMS с кодом на номер 8881 МОНОФОНИЯ Nokia	Samsung Siemens	EMS	ВИБРО! ПОЛИФОНИЯ	На номер 8887 РЕАЛ-ТОНЫ
24 часа NEW	Чай вдвоём	4459158	4459157	4459159	4459154	-
Every Single Day HIT	Benassi Bros. feat. Dhany	4455271	4455273	4455272	4455269	4414260
Kylie HIT	Akcent	4455265	4455264	4455266	4455261	4414252
Save NEW	Plazma	4458701	4458700	4458702	4458696	4414670
Взлетай NEW	Hi-Fi	4459418	4459417	4459419	4459414	4414718
Владимирский централ	М.Круг	4415744	4415745	4415743	4415864	4410107
Вне зоны доступа NEW	Город 312	4461059	4461058	4461060	4461054	4414804
Возле дома твоего HIT	Серёга	4452702	4452701	4452703	4452698	4414068
Восточная сказка HIT	Arash и Блестящие	4444559	4444561	4444560	4444556	4412471
Даже если ты уйдешь... HIT	Сергей Лазарев	4452629	4452628	4452630	4452624	4414023
До скорой встречи	Звери	4458589	4458588	4458590	4458584	4414561
Достала школа NEW	Андрей Яковлев	4460944	4460943	4460945	4460939	4414828
Если в сердце живёт любовь	Ю. Савичева	4438881	4438880	4438877	4438863	4411801
Жесть NEW	Игорь Вдовин feat. IAMX	4460715	4460714	4460716	4460708	4414787
Зажги в небе огонь	Наталья Подольская	4459192	4459191	4459193	4459188	4414707
Индийская народная NEW	Never Land & NeoMaster	4459663	4459662	4459664	4459658	4414737
Как твои дела?	Ю. Савичева	4446882	4446881	4446883	4446879	4413076
Кино NEW	Ю. Савичева	4459216	4459215	4459217	4459211	4414709
Кораллы NEW	Мумий Тролль	4460516	4460515	4460517	4460513	4414762
Мама Мария NEW	Жанна Фриске	4460313	4460312	4460314	4460308	4414749
Медляк HIT	Mr. Credo	4444062	4444064	4444063	4444059	4412385
Об этом я буду кричать всю ночь NEW	Корни	4460444	4460443	4460445	4460439	4414755
Останусь (из к/ф "Дневной дозор") HIT	Город 312	4451211	4451210	4451212	4451207	4413819
Плачь и смотри	Непара	4455257	4455256	4455258	4455254	4414244
Привет	Ю. Савичева	4458646	4458645	4458647	4458641	4414574
Пчела	Братья Грим	4458987	4458986	4458988	4458982	4414678
Сама по себе NEW	Тутси	4460305	4460304	4460306	4460301	4414747
Тема из к/ф "Бой с тенью"	Triplex vs Apocaliptica	4435299	4435300	4435298	4435327	4410951
Тема из к/ф "Сволочи" HIT	Лигалайз	4452637	4452636	4452638	4452633	4414029
Чёрные глаза HIT	A. Mугу и A. Тлебзу	4415987	4415988	4415986	4416119	4410062
Чёрный Бумер	Серёга	4415078	4415079	4415077	4415081	4410067
Чудная долина HIT	Mr. Credo	4454413	4454412	4454414	4454409	4414196
Школа NEW	Любовные истории	4460800	4460799	4460801	4460796	4414797
Юность в сапогах	из к/ф "Солдаты"	4428540	4428541	4428539	4428545	4411309
Я просто сразу от тебя уйду	Виктория Дайнеко	4460918	4460917	4460919	4460914	4414802
Я с тобой NEW	Иракли	4458666	4458665	4458667	4458661	4414656
Як цуп цоп парви каридола.. NEW	Loituma	4460523	4460522	4460524	4460520	4414767

Полные версии песен в MP3 8887

Скачай на свой мобильник

Только у нас!

Отправь код мелодии на номер

Every Single Day	Benassi Bros. feat. Dhany	4414261
Kylie	Akcent	4414255
Save	Plazma	4414674
Взлетай	Hi-Fi	4414719
Владимирский централ	М. Круг	4412263
Вне зоны доступа	Город 312	4414808
Возле дома твоего	Серёга	4414069
Восточная сказка	Arash и Блестящие	4413562
Даже если ты уйдешь...	Сергей Лазарев	4414026
До скорой встречи	Звери	4414565
Достала школа	Андрей Яковлев	4414828
Если в сердце живёт любовь	Ю.Савичева	4412365
Жесть (ремикс)	Игорь Вдовин vs. Eclectica	4414793
Как твои дела?	Ю.Савичева	4413079
Кораллы	Мумий Тролль	4414763
Мама Мария	Жанна Фриске	4414753
Медляк	Mr. Credo	4413574
Об этом я буду кричать всю ночь	Корни	4414758
Останусь (из к/ф "Дневной дозор")	Город 312	4414451
Плачь и смотри	Непара	4414247
Привет	Ю. Савичева	4414576
Пчела	Братья Грим	4414679
Сама по себе	Тутси	4414748
Тема из к/ф "Бой с тенью"	Triplex vs. Apocaliptica	4414703
Тема из к/ф "Сволочи"	Лигалайз	4414702
Чёрные глаза	A. Myry vs. Crazy Frog	4413428
Черный бумер	Серёга	4412766
Чудная долина	Mr. Credo	4414197
Юность в сапогах	Конец фильма	4414700
Я просто сразу от тебя уйду	Виктория Дайнеко	4414803
Я с тобой	Иракли	4414660
Як цуп цоп парви каридола... (Levan Polkka)	Loituma	4414768

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**

РЕАЛЬНЫЙ ГОЛОС

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 реалтона на номер: **8887**

Вытащи меня из штанов!	Прикольный звонок	4410227
А-а-а! Мой телефон шевелится, он - живой!	Очень страшный звонок	4411820
Бандерлоги! Вы меня слышите?!	Прикольный звонок	4412811
Водка - враг студента! Студент врагов не боится	Прикольный звонок	4411833
Зачем нам кузнец? Нам кузнец не нужен!	Из к/ф «Формула любви»	4414305
Звонок с бандитской разборки	Прикольный звонок	4410241
Котёночек, ответь, пожалуйста...	Звонок от любимого парня	4410236
Кто ж его посадит? Он же памятник!!!	Из к/ф «Джентльмены удачи»	4414306
Кто не работает, тот ест! Учись, студент!	Из к/ф «Операция «Ы»	4414294
Милый, твое солнышко звонит! (Любимая соскучилась)	Звонок парню	4411468
Надоело надрываться и в штанах твоих болтаться!..	Прикольный звонок	4412286

NIKITA

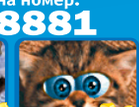
Скачай одну и получи вторую бесплатно!

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

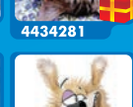
4440834

4434281

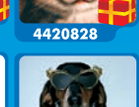


4420828

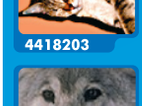
4418203



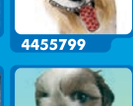
4455799



4436191

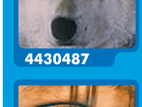


4430487

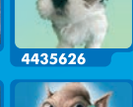


4435626

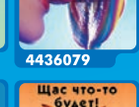
4436079



4418205



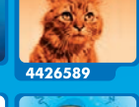
4432809



4426589

4448459

4454216



4459576

4432853

4432797

4422224

4424413

4427691

4418441

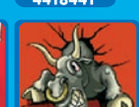
4457146

4457149

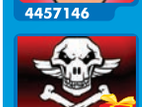
4435637

4436425

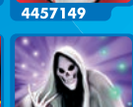
4448471



4448474

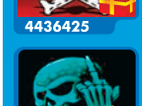


4418448



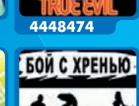
4427269

4450814



4454553

4448300



4454774

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 • **ТЕМЫ:** Nokia: 6260, 6600, 6620, 6630, 7610; Sony Ericsson: K700, K700i • **ВИБРОТОНЫ (полифония):** LG, Samsung, Nokia • **РЕАЛТОНЫ: 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 • **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

Абонентская техподдержка: (495) 510-50-28 (9^{00}-21^{00}); e-mail: help@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки, видео, темы, анимации, реалтона 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 - 1,95); на номер 8882 - 3$

Точную стоимость в рублях узнавайте в справочной службе своего оператора

* Скачав полифонию, реалтоны, обозначенные этим значком, вы получаете вторую мелодию в подарок.

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.

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА

summa@mirf.ru

Иван Нечесов

Samsung Digimax i6 ● Цифровой фотоаппарат

Большая часть ультракомпактных цифровых фотоаппаратов ориентирована на имиджевый сегмент, новкрасавце **Samsung Digimax i6** «подкручена» ифункциональная составляющая. Аппарат позиционируется как полноценный гибрид фотокамеры икарманного медиаплеера. Размеры устройства оптимальны идля переноски, идля съемки, идля просмотра видео вдороге.

Дизайн Digimax i6, поменьшей мере, необычен: правая часть тоненького корпуса слегка загибается всторону задней панели. Лицевую часть камеры украшают только логотип ***Samsung*** иневыдвижной глазок-объектив, авот сзади есть на что посмотреть. Серебристый джойстик иряд пластмассовых кнопок счеткими символами их назначения удобны впользовании, аэкран отличается хорошей яркостью, широким углом обзора икорректной цветопередачей. Меню грамотно русифицировано иникаких нареканий не вызывает.

Digimax i6 имеет 11 предустановленных настроек на все случаи жизни. Присъемке из сложных ситуаций лучше использовать систему программной стабилизации, которая призвана гасить икомпенсировать мельчайшие движения рук пользователя. Функция многокадровой съемки позволяет непрерывно отщелкивать кадры до полного заполнения карты памяти. Кроме того, можно снимать VGA-видео со скоростью до 30 кадров всекунду.

Для запуска плеера на корпусе ультракомпакта есть отдельная кнопка. Фотоаппарат умеет воспроизводить файлы форматов MP3 иMPEG-4. Музыка может играть вфоновом режиме, пока пользователь, кпримеру, пытается запечатлеть зевающего котенка.

Главная проблема заключается втом, что Samsung настаивает на необходимости конвертации всех без исключения видеофайлов вформат XviD MPEG-4. Это не сложно— программа *Digimax Converter* из комплекта поставки справляется со всем процессом— но отнимает довольно много времени (на конвертирование 5-минутного ролика уйдет в20раз больше времени, чем на копирование). ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 6млн. эффективных пикселей
Объектив: Фокусное расстояние 39-117мм (в35-мм эквиваленте)
Дисплей: ЖК-экран сдиагональю 2,5 дюйма
Увеличение: 3х оптическое и5х цифровое
Светочувствительность: ISO Auto/50/100/200/400
Диапазон выдержек: 16—1/2000 с
Максимальное разрешение фото: 3072x2304 точек
Запись видеоклипов: 320x240 / 640x480 (30 кадров всекунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: Secure Digital (SD)
Встроенная память: 45 Мбайт
Источник питания: Ионно-литиевый аккумулятор SLB-0837 (860 мАч)
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 61x96x19 мм
Вес: 130 г
Где купить: www.dostavka.ru
ЦЕНА: ***$28***

BBK EP-5105S ● Наушники объемного звучания

В наушниках **BBK EP-5105S** размещены восемь независимых динамиков, каждый из которых воспроизводит отдельный звуковой канал. Наушники не могут полностью заменить тыловые колонки, новсе равно умудряются создавать объемное звучание. Только не удивляйтесь цене: качество звука внорме.

Эргономика наушников проработана хорошо: они великолепно сидят на голове, приэтом, благодаря мягкой отделке иотносительно небольшому весу, вних можно комфортно находиться по несколько часов подряд. Наушники полностью погружают ватмосферу фильма или компьютерной игры, не напрягают слух, амягкие подушечки защищают от внешних шумов. Громкость удобно регулируется на правом амбушюре. Дляусиления спецэффектов вкорпус EP-5105S вмонтированы маленькие вибромоторы.

Наушники оснащены собственным усилителем иподключаются кзвуковой карте или, скажем, линейному аудиовыходу DVD-плеера. Коммутационные возможности позволяют использовать их одновременно свнешней акустической системой.

Хороший вариант для тех, кто предпочитает играть, слушать музыку исмотреть кино, не досаждая любимым домашним. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Диапазон частот: 20—20000 Гц
Выходная мощность: 6x500 мВт
Отношение сигнал/шум: 80 дБ
Регулятор громкости: Есть
Длина провода: 3 м
Вес: 1,23кг (вупаковке)
Где купить: www.oldi.ru
ЦЕНА: ***$60***

Motorola RAZRWire • Солнцезащитные очки с Bluetooth-гарнитурой

Спортивные солнцезащитные очки с бортовым модулем *Bluetooth* стали результатом сотрудничества ***Oakley*** и ***Motorola***. Дизайн **RAZRWire** сложно назвать оригинальным, зато в очках используется оправа из металлического сплава и поляризованная оптика XYZ Optics, обеспечивающая ясный обзор под любым углом и стопроцентную защиту от вредных ультрафиолетовых лучей. Как говорится, фирма веников не вяжет.

Гарнитура привлекает внимание брутальным дизайном и цепкостью в рабочем положении — во время бега или езды на велосипеде модуль Bluetooth не потеряется. Блок гарнитуры, кстати говоря, можно надеть на любую из дужек очков, как слева, так и справа. Гарнитура будет работать с абсолютным большинством современных трубок, поддерживающих Bluetooth. Отвечать на мобильные звонки можно нажатием кнопки на оправе. Качество звука приличное, срок работы штатного аккумулятора — до 6 часов в режиме разговора.

Радиосерьга поддерживает такие полезные фишки, как вибровызов, шумоподавление, повтор последнего набранного номера и перевод звонка на трубку. Заряжается гарнитура от USB-порта компьютера и во время зарядки связь с телефоном не поддерживает.

Комплект поставки RAZRWire включает USB-шнур, чехол из мягкой ткани и краткое руководство пользователя. За дополнительную плату в размере $45 предлагается прочный кейс с отдельными ячейками для очков и гарнитуры. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Радиус действия: 10 метров
Интерфейс: USB, Bluetooth 1.2
Время автономной работы: До 6 часов в режиме разговоров или 100 часов в режиме ожидания
Варианты расцветки корпуса: Серый, черный, золотистый
Вес модуля Bluetooth: 15 г
Вес очков: 22 г
Где купить: www.ultracomp.ru
ЦЕНА: ***$240***

Canon MV960 • Цифровая видеокамера

Canon MV960 снимает видео в режиме 16:9 на пленочные носители miniDV, но художественный фильм с ее помощью снять не получится — камера неважно справляется с записью в условиях плохой освещенности. К тому же слишком мало профессиональной эргономики — MV960 легко умещается в одной руке. Камера позволит приблизить объекты в 25 раз, но при этом система оптической стабилизации не в силах справиться с дрожанием руки оператора на максимальном зуме.

Корпус сделан из приятного на ощупь пластика. Все настройки в режиме съемки выполняются автоматически, нажатием одной кнопки. Откидной широкоформатный ЖК-дисплей с диагональю 2,7 дюйма отбивает желание пользоваться видоискателем, но последний спасает на ярком солнце и при конфиденциальной съемке.

1,3-мегапиксельные стоп-кадры можно делать прямо во время записи видео. Снимки сохраняются на карте памяти Secure Digital в формате JPEG. Качество фотографий неплохое, но разрешение, откровенно говоря, маловато.

Стандартный комплект поставки включает краткое руководство пользователя, диск с программным обеспечением и набор кабелей для подключения камеры к компьютеру, а также вывода фотографий и видео на большой экран. За отдельную плату предлагается аккумулятор повышенной емкости, позволяющий ощущать себя Феллини почти 5 часов подряд. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Сенсор: 1,6-дюймовая CCD-матрица; 0,8 млн. пикселей
Дисплей: Цветной ЖК-экран с диагональю 2,7 дюйма (разрешение — 112000 пикселей)
Карты памяти: Secure Digital (SD)
Диапазон выдержек: 1/6—1/2000 с
Оптическое увеличение: 25x
Цифровое увеличение: 1000x
Максимальное разрешение фото: 1024x768 точек
Запись видео: 320x240
Поддерживаемые форматы файлов: JPEG, Motion JPEG
Источник питания: Ионно-литиевый аккумулятор NB-2LH (720 мАч)
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 92x115x49 мм
Вес: 445 г
Где купить: www.onlinetrade.ru
ЦЕНА: ***$402***

AVerMedia AVerTV Box7 Live • Внешний ТВ-тюнер

В купе с обычным компьютерным дисплеем **AVerMedia AverTV Box7 Live** заменяет полноценный телевизор. ТВ-тюнер подключается между видеокартой и монитором, не требует установки драйверов и ловит все доступные телеканалы.

Процедура подготовки тюнера к работе проста, но весьма утомительна: автоматический поиск каналов не предусмотрен, поэтому каждый найденный канал приходится сохранять вручную. Меню понятное и красочное. Для точной подстройки изображения есть режимы регулировки яркости, насыщенности и контрастности.

AVerTV Box7 Live можно устанавливать как горизонтально, так и вертикально, в последнем случае пригодится специальная подставка из комплекта. Тюнер рассчитан на управление с пульта ДУ, поэтому на его корпусе находятся только кнопки регулировки громкости, выбора канала и включения питания.

Тюнер обеспечивает вполне приличное качество картинки, переключение каналов происходит без задержек. Благодаря поддержке разрешения 1280x1024 точек его можно использовать с любыми проекторами и большей частью ЖК и ЭЛТ-мониторов.

Тюнеру по-настоящему не хватает возможности записи, а также поддержки стереозвука и функции «картинка в картинке». При просмотре телепередач нельзя одновременно бороздить просторы интернета. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Поддерживаемые стандарты: PAL/SECAM/NTSC
Количество каналов: 181
Разрешение: До 1280x1024 с частотой 50—75 Гц
Видеоразъемы: Композитный, VGA и S-Video
Размеры: 114x160x25 мм
Вес: 90 г
Где купить: www.firstshop.ru
ЦЕНА: ***$106***

Александр Горин

КРИСТАЛЛЫ ДЛЯ НАРОДА

ТЕСТИРОВАНИЕ ЖК-ТЕЛЕВИЗОРОВ 20 ДЮЙМОВ

summa@mirf.ru

Телевидение по-прежнему остается основным источником информации для жителей нашей планеты. Но если раньше все использовали телевизоры с электронно-лучевыми трубками, то сейчас большое распространение получили аналоги с использованием жидких кристаллов.

Со времен появления телевизоров прошло немало времени, и последнее поколение ЖК-телевизоров выглядит очень достойно — решены проблемы с большим временем отклика, куда естественней стала цветопередача, увеличились углы обзора. Преимущества таких устройств не ограничиваются лишь размером: они потребляют не в пример меньше энергии, часто оснащены VGA-разъемом, так что телевизор можно использовать для игр, и при этом качество картинки останется высоким. В отличие от ЖК-мониторов, у телевизионных аналогов акцент делается на цветопередачу и высокую контрастность, а не на разрешение и время отклика.

За последнее время цена на ЖК-телевизоры значительно упала, но модели с большой диагональю стоят достаточно дорого. Мы остановились на 20-дюймовых моделях, цена которых варьируется от $500 до $700. При выборе, кроме качества изображения, важную роль играет количество AV-входов — чем их больше, тем лучше.

Наши телевизоры мы тестировали с помощью специальных мер и таблиц, воспроизводили фильмы с динамичными сценами, просматривали HD-видеоролики, исследовали чувствительность тюнера и, конечно, обращали внимание на внешний вид и дизайн.

PANASONIC TX-20LA5P

PANASONIC TX-20LA5P упакован в компактную коробку, экран защищен пленкой. Кроме самого телевизора, в комплекте есть крепеж на стену, пульт, инструкция, батарейки и обычный компьютерный кабель питания.

Дизайн телевизора выполнен соответственно канонам времени — металлик, стекло и ровные линии. Все немногочисленные органы управления спрятаны наверху корпуса. В облике этого телевизо-

ра чувствуется преемственность поколений, какая-то незаметная связь между телевизорами прошлого и будущего. Качество корпуса и отделки в целом отличные.

Телевизор основан на матрице с разрешением 640x480 пикселей, что вполне достаточно для просмотра телепередач. Высокая контрастность — 600:1 — гарантирует качественные белый и черный цвета. Яркость 450 кд/м^2 — хороший показатель, изображение явно не будет бледнеть даже при ярком дневном свете.

TX-20LA5P принадлежит к серии телевизоров **VIERA,** и потому поддерживает все фирменные технологии повышения качества картинки. Одна из них — **Active Contrast Control**, определяет уровень яркости входного сигнала и автоматически повышает контрастность в случае необходимости. Ее дополняет система **Active Gamma Control**, увеличивающая количество градаций цвета в ярких областях изображения, что придает картинке большую детальность. Продолжая тему качества изображения, скажем, что запас регулировок яркости и контрастности средний. Как и у всех телевизоров с цифровой обработкой сигнала, быстро движущиеся объекты оставляют характерную «гребенку», но здесь она едва заметна.

Сзади находятся два видеовхода — S-Video, комбинированный с композитным, и SCART. Обычного VGA-разъема нет. Смотреть картинку с видеовходов можно в углу экрана на манер PiP, при выводе изображения с S-Video разрешение составило 460 телевизионных линий. Меню на русском языке, пункты настроек хорошо читаемы, есть возможность изменять цветовую температуру, используя одну из трех предустановок. Прием ТВ-сигнала отличный, что говорит о высокой чувствительности тюнера. Интересно, что **PANASONIC** поддерживает два формата изображения — 4:3 и 16:9. Впрочем, последний вряд ли пригодится, так как многие детали будут утеряны.

Стереосистема у телевизора двухполосная, общая мощность — 6 Вт. Функция объемного звучания удивляет широтой звуковой картины, но выкручивать громкость на максимум не советуем, возникают сильные искажения.

Пульт нам показался не самым удобным, но его неоспоримый плюс заключается в мультисистемности — с него можно управлять как телевизором, так и DVD- или VHS-плеером.

У PANASONIC TX-20LA5P отменное качество изображения, но цена кусается.

PANASONIC TX-20LA5P стоит дорого, а именно — $710. Телевизор показывает отличную картинку, но не лишен недостатков. На наш взгляд, цена завышена.

BBK LT2008S

Компания **BBK** относительно недавно начала выпускать телевизоры, при этом сразу ЖК. 20-дюймовый **BBK LT2008S** поставляется вместе с креплением для стенки, кабелем питания, VGA-кабелем, пультом ДУ и инструкцией.

Черно-серый дизайн **LT2008S** удачно впишется в любой интерьер. Разнесенные по краям динамики позволяют получить реалистичную звуковую картину. Архиважной особенностью этой модели стало применение матрицы с разрешением 800x600.

Единственный существенный плюс BBK LT2008S — высокое разрешение.

Телевизор оснащен композитным, VGA, S-Video и SCART входами, нет только компонентного. Разъемы утоплены неглубоко и расположены перпендикулярно, что весьма неудобно. Но если вы хотите повесить **LT2008S** на стену, проблем не возникнет.

Качество матрицы хорошее — изображение насыщенное, черный цвет передается правдоподобно, однако картинке не хватает желто-зеленых оттенков. Белый цвет немного перенасыщен, так что оттенки белого различаются плохо. Контрастность для комфортного просмотра лучше выставить ближе к максимуму. Пользователю предоставлен выбор из трех заводских настроек изображения: «мягкого», «стандартного» и «динамичного». Больше всего нам понравился последний режим. При отображении быстро движущихся предметов заметна гребенка по краям.

Разрешение с S-Video составило более 500 линий — отличный показатель для просмотра DVD. Подключив телевизор к компьютеру, можно играть и смотреть фильмы, разрешения 800x600 будет вполне достаточно.

Меню красочное и симпатичное, но качество иконок оставляет желать лучшего, белые символы и надписи плохо читаются поверх изображения.

Запас мощности звука маленький, но даже на максимуме искажения незаметны. Для настройки тембра можно воспользоваться регулировками высоких и низких частот.

Пульт у **BBK** не удался. Отдельно вынесены кнопки регулировки громкости и переключения каналов, но они слишком твердые. Кнопки на самом пульте мелкие и неудобные, а переключение каналов происходит довольно медленно.

BBK LT2008S оставляет двоякое впечатление — с одной стороны, мы получили технологичный продукт, с другой — раскрыты далеко не все его возможности. Все сглаживает низкая цена — $480.

SITRONICS LCD-2031

SITRONICS LCD-2031 состоит из одних плюсов, не хватает только матрицы высокого разрешения.

SITRONICS — российская компания, которая занимается производством самой различной техники, включая ЖК-телевизоры. В комплект поставки рассматриваемой модели вместе с телевизором входит пульт, инструкция, крепление на стену и кабель питания — никаких сюрпризов.

Старания разработчиков по части дизайна телевизора увенчались успехом: строгие и элегантные линии, хорошо подобранные цвета. Корпус и подставка изготовлены из зеркального пластика темно-платинового цвета, черная окантовка по краю переходит в динамики.

LCD-2031 использует матрицу **S-IPS** от **LG Philips,** которая обеспечивает превосходное качество изображения, быстрое время отклика, большие углы обзора (почти 180 градусов) и достоверную цветопередачу. На высоком уровне яркость (450 кд/м2) и контрастность (350:1), разрешение составляет привычные 640x480 (410 линий). В **LCD-2031** реализован гребенчатый фильтр и прогрессивная развертка, которые неплохо справляются со своими задачами.

Телевизор оснащен всеми основными AV-входами: композитным, компонентным, S-Video, VGA и SCART. Выходы «смотрят» вниз, а это значит, что, подключив кабели, телевизор можно повесить на стену без зазора.

Два динамика, расположенных по краям экрана, достойно воспроизводят эфирное стерео, настроить звучание по вкусу позволяет 5-полосный графический эквалайзер и готовые предустановки.

Очень понравился пульт ДУ — инженеры не стали изобретать велосипед и создали самый обычный, но в то же время удобный пульт. Навигация по меню удобна, в память телевизора можно внести до 236 каналов, настроив их как вручную, так и автоматически. Есть функции таймера и будильника.

SITRONICS LCD-2031 оставил только положительные эмоции, при этом цена адекватна — $490.

Xoro HTL 2012

Дизайн **Xoro HTL 2012** смотрится претенциозно — ЖК-панель окружена блестящим черным пластиком, динамики также черные, а в продолжение сверху и снизу идут стеклянные полоски, закрытые вставками из алюминия. В целом выглядит очень стильно, хотя заметны мелкие огрехи в сборке.

Телевизор оснащен абсолютно всеми AV-входами, включая композитный, компонентный, S-Video, VGA, SCART и аудиовходы. Они расположены по обе стороны задней панели и закрыты декоративными крышками. В телевизоре, как и в **BBK**, применена матрица с разрешением 800x600 — таким образом, Xoro HTL 2012 вполне подойдет на роль второго монитора. Углы обзора большие, значительные искажения цветов появляются при отклонении до 180 градусов.

Яркость составляет 450 кд/м2, контрастность — 500:1. Разрешение видеотракта составило достойные 460 линии. Гребенчатый фильтр справляется со своей задачей на твердую четверку. Два динамика, расположенные по краям экрана, обладают высокой мощностью, но качество звучания не самое лучшее. Впрочем, отметим, что даже на максимальной громкости искажений нет.

Русскоязычное меню удобно и даже почти подстраивается цветом текста под фоновое изображение, но не всегда, потому на светлых картинках меню сложно разобрать. Каналы телевизор находит автоматически и вручную, есть режим сортировки. Из традиционных функций реализованы таймер отключения и будильник.

Технические характеристики Xoro HTL 2012 достойны, но дизайн получился весьма спорным.

Всеми этими функциями удобно управлять с пульта. Его компоновка необычна, но практична. Отсек для двух батареек типа AAA размещен спереди, а в нижней части есть дополнительный блок управления (за крышкой). Вряд ли будете часто пользоваться этими кнопками, так как они предназначены для работы с телетекстом. Идея сделать пульт из глянцевого пластика не слишком удачна — отчетливо видны следы от пальцев.

Xoro HTL 2012 отличается интересным дизайном и пристойными техническими характеристиками. Ориентировочная стоимость составляет $490.

Заключение

Пытаясь выделить лучший телевизор, мы столкнулись с серьезной проблемой. Казалось бы, очевидный победитель — **PANASONIC TX-20LA5P**. Качество изображения самое лучшее в тесте, но цена явно завышена, и это при том, что физическое разрешение матрицы составляет всего 640x480 пикселей и отсутствует VGA-разъем. Предпочтительнее смотрится **SITRONICS LCD-2031** — низкая цена и качественная картинка выделяют именно его, но в минусах здесь невысокое разрешение.

Интересно, что **BBK LT2008S** и **Xoro HTL 2012** при схожей цене не могут похвастаться более высоким разрешением. Они несколько проигрывают в качестве картинки вышеперечисленным конкурентам, но у них есть и свои козыри.

Отрадно отметить, что рынок ЖК-телевизоров предлагает нам весьма широкий выбор, и большинство моделей лишены детских болезней, которыми когда-то славились ЖК-панели. Заключение простое: пора переходить на жидкие кристаллы!

Благодарим следующие компании:
- ***BBK** (**www.bbk.ru**) — BBK LT2008S;*
- ***PANASONIC** (**www.panasonic.ru**) — PANASONIC TX-20LA5P;*
- ***SITRONICS** (**www.sitronics.ru**) — SITRONICS LCD-2031;*
- ***Xoro** (**www.xoro.ru**) — Xoro HTL 2012.*

Из жизни роботов

Алексей Талан
summa@mirf.ru

Робот-учитель, робот-ученик

Тринадцатилетний подросток Ахим Нерс, прикованный на несколько месяцев к постели, получает образование прямо в больнице благодаря эксперименту канадских ученых. Компания ***Telbotics*** совместно с университетом Торонто разработала уникальную программу **PEBBLES** (Providing Education by Bringing Learning Environments to Students — можно перевести как «доставка образования на дом»). Система состоит из двух роботов: один располагается в школьном классе, другой — рядом с учеником. Последний управляет «своей» машиной с помощью ПДУ, который напоминает геймпад для игровой приставки.

Оба робота связаны через интернет, снабжены камерами и микрофонами, что позволяет ученику полноценно участвовать в уроке. Можно смотреть на доску — используя функцию приближения на видеокамере, — или в тетрадку соседа: голова машины вращается. Если ученик отвлечется от урока, учитель тут же сделает ему замечание.

Сегодня создано уже 40 таких роботов, которые работают в больницах и других учреждениях США. Стоимость пары учебных машин — 70 тысяч долларов. Относительно невысокая цена **PEBBLES** и стабильная работа технологии означают, что отлынивать от учебы из-за кашля и нагретого в чашке чая градусника станет сложнее.

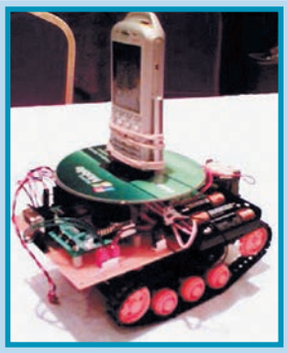
Паропанк

Корейский изобретатель *Ай-Вей Хуанг* увлекается паропанком серьезно — он не только читает жанровую литературу, но и мастерит забавные конструкции. Последняя разработка корейца — настоящий паровой робот-вездеход **Steam Rover**. «Движком» роботу служит котел Cheddar Puffin, внешний вид которого мгновенно ассоциируется с неспешной викторианской эрой. Колес у машины шесть, управляются они попарно. Разогревается котел смесью бутана и пропана, вода превращается в пар, который толкает поршни двигателя, и тем самым сдвигает робота с места.

Управлять вездеходом можно по двум радиоканалам. Один используется для движения вездехода вперед и назад — рычаг паровой системы переключает поток пара между двумя системами трубок. Второй канал активирует сервоприводы для поворота передних или задних колес.

Сотовый робот

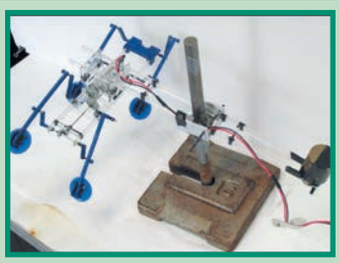
Чтобы увлекаться робототехникой, не обязательно работать в секретных лабораториях и покупать дорогие конструкторы. С развитием технологий создать робота в домашних условиях становится все проще и проще. Порой достаточно лишь пары смартфонов и нескольких запчастей. В Испании собран колесный робот **WiMo** (Windows Mobile Robot), в основе которого — два телефона, работающие под операционной системой Windows Mobile 5.0. WiMo состоит из гусеничной основы, батареек и управляющей микроэлектроники. Команды микросхемам мобильник отдает через радиоинтерфейс Bluetooth.



Один телефон установлен на роботе, а второй используется для управления. Команды пересылаются через беспроводную сеть. Сотовый WiMo оснащен камерой, которая передает видео на смартфон дистанционного управления. На дисплее телефона WiMo высвечивается лицо робота, меняющее выражение в зависимости от обстановки. Но это еще не все — машина учится понимать голосовые команды и двигаться в такт музыке.

Бегущий по воде

«Бегущий по воде» — так назвал своего робота профессор *Метин Сайтти* из университета Питтсбурга. Создание представляет механическую водомерку, которая буквально ходит по воде.



Ученый уже изготовил несколько роботов — с двумя и четырьмя ногами. Самый маленький имеет 6 см в длину и весит 24 г. По поверхности воды готовые прототипы передвигаются со скоростью 0,8 метров в секунду. Сейчас изобретатель работает над «водомеркой», способной преодолевать 1,5 метра в секунду. Лапки робота выполнены из пластиковых дисков, они касаются воды до 10 раз в секунду, создавая воздушный пузырь, который не дает механизму утонуть.

Предназначается «бегущий по воде» для поиска пострадавших, разведки и биологических исследований. На борту малютки разместят биохимические сенсоры для определения качества воды, видеокамеры и радиопередатчики. Профессор поделился планами также на будущее — создать робота, который будет одинаково хорошо бегать по воде и пересеченной местности.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Алексей Талан

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

summa@mirf.ru

amrathelion.com

Киммериец **Конан** покорил и продолжает завоевывать сердца тысяч любителей фэнтези по всему миру. В основе вселенной лежат книги *Роберта Говарда*, которые дополняют многочисленные «официальные» фанфики профессиональных авторов. В их числе даже российские писатели. Разобраться, что же творится в мире Гипербореи, можно на сайте **Amra the Lion**.

Портал встречает посетителей аккуратным понятным дизайном и мускулистой фигурой Конана. Посетители смогут прочесть рецензии на известные книги сериала, ознакомиться с датами выхода новых романов, узнать об оружии и пантеоне гиперборейских богов.

Внимание на страничке уделено и ролевой онлайн-игре **Age of Conan**. Скриншоты компьютерного мира не оставят равнодушным любого, но заставят подумать о скором апгрейде компьютера. На прилавки игра должна поступить во второй половине этого года. Сайт Amra the Lion рекомендуется как начинающим знакомство с Конаном, так и читателям с диагнозом «фанат».

smbhq.com

История двух итальянских водопроводчиков началась в 1982 году, когда *Шигеру Миямото* создал для компании ***Nintendo*** аркаду **Donkey Kong**. А в 1984 вышла игра **Mario Bros**., где объявился брат Марио — Луиджи. **Super Mario** — самая популярная компьютерная игра на свете, она даже внесена в книгу рекордов Гиннеса.

Сайт «**Штаб-квартира братьев Марио**» посвящен всем возможным проявлением мира Super Mario. Здесь находится список всех официальных игр: от ретро восьмидесятых через 16-битную революцию к 21 столетию. Описана разнообразная медиа-продукция — от книг, комиксов и сериалов про Марио до двух кинопроектов с участием легендарных братьев и японского полнометражного мультфильма. В отдельной рубрике рассказывается о чудесах волшебной Грибной Страны, где проходит действие игры.

Естественно, на сайте есть обязательные секции фанатских рисунков, музыки и прочего. Ну, а если после изучения страницы останутся какие-то вопросы, их можно задать на очень активных форумах.

ffshrine.org

Любители аниме и видеоигр будут чувствовать себя как дома на сайте **Final Fantasy Shrine**. Портал предлагает исчерпывающую информацию по всем частям игрового сериала. Здесь представлены разнообразные материалы по приставочным играм, начиная с первой и заканчивая двенадцатой, которая находится еще в разработке. Подробно рассмотрены «Последние фантазии» для портативных устройств, в том числе сотовых телефонов.

Стоит ли говорить — на сайте в изобилии представлены музыкальные композиции и любительские клипы на движке игр сериала. Каждое видео — самостоятельное произведение искусства, яркое и пронзительное — затронет даже тех, кто впервые узнал о «Последней фантазии». Регулярно обновляется новостная лента, которая рапортует о последних событиях и разработках.

Но особое внимание уделено сюжету — для каждой части увлекательно написана полная история. Сайт придется по вкусу всем — прожженным ветеранам и любопытствующим новичкам.

supermanmegasite.com

Рассказывать, кто такой **Супермен**, думаю, не стоит. В скором времени на экраны выйдет долгожданный новый фильм о герое в синем трико, а в этом номере «МФ» Супермену посвящена статья «Врат миров»

Фэн-страничка **Супермен Супер Сайт** содержит уникальную подборку. Здесь можно узнать все о союзниках и врагах супергероя, проследить, как изменялся внешний вид спасателя с самого первого комикса, который выпустили в 1938 году, до наших дней. Удастся даже изучить родной алфавит Супермена — криптонский.

Подробно описаны многочисленные появления Супермена на экранах как в качестве мультяшного героя, так и в виде атлетически сложенного красавца в киноленте. Немногие знают, что в 1940—1951 годах в США транслировали радиоспектакли о супергерое — об этом тоже рассказано в соответствующей рубрике. В общем, создатели портала ничуть не покривили бы душой, если бы назвали страничку «Все, что вы хотели знать о Супермене».

ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ, ЮМОР, КОНКУРСЫ И ПОЧТА

Читальный зал: *ДЕЛО ПРАВОЕ* 140

Если убить в прошлом бабочку — это перевернет весь мировой порядок. А если убить в прошлом человека, развязавшего самую кровавую бойню 20-го века? Да и вправе ли мы переписывать то, что уже случилось, и сможем ли сделать это, сами не превратившись в палачей? Читайте новый рассказ признанного фантаста Леонида Каганова на страницах «Мира фантастики».

Читальный зал: *ПОСЛЕДНИЙ РЫЦАРЬ* 150

Кто-то ищет и находит, а кто-то опускает руки и теряет веру в себя. И может ли один быть правым, когда не прав весь остальной мир, — зависит только от самого человека. Обо всем этом — в рассказе Алексея Гравицкого.

Комната смеха: *ГЕОМЕТРИЯ* 154

Как известно, Архимед очень любил чертить свои фигуры прямо на песке. И убили его как раз за этим занятием. А что было потом?

Комикс: *КОД СУПЕРМЕНА* 155

Конкурсная площадка:
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА 156

Конкурсная площадка: *ИГРОВОЙ КОНКУРС* 157

Почтовая станция: *БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ* 158

Общение с редакцией «МФ» продолжается. В этом выпуске: про месть поклонников фэнтези, занимательную статистику, науку рисовать и еще 16 страниц.

Леонид Каганов

Иллюстрации Александра Еремина

ДЕЛО ПРАВОЕ

It scares the hell out of me
And the end is all I can see
And it scares the hell out of me
And the end is all I can see
Muse

Теперь я огляделся. Два дома, дорожки чистенькие, клумбы, то ли гаражи, то ли голубятни. И все обнесено громадной бетонной стеной, над которой клубы колючей проволоки. В этой стене теперь зияла здоровенная дымящаяся пробоина — танк бы прошел запросто. Хотя прошел здесь всего лишь я. Трое лежали за пулеметом — что они делали толпой у одного ствола? Набрали мальчиков в интернете по объявлению... Еще один лежал за углом и один висел по пояс из чердачного окна, покачивая длинными руками. Я обыскал трупы. Имена пулеметчиков мне ни о чем не говорили, но у них нашлись патроны. У молодчика за углом оказалась целая аптечка и немного мелочевки: светошумовые гранаты и странного вида крест. Я взял и его. Крест послушно перекочевал в левую колонку экрана и теперь вертелся там, загадочно поблескивая. Ключ, что ли? Не похоже. Хотя кто их знает, ключи бывают разные. Я подбежал к двери ближайшего дома и грохнул в нее сапогом. Дверь упала, и я вошел в темноту. Это было моей первой ошибкой.

Вспыхнуло окно диалога, кто-то вызывал меня: «Стой, Terminator2000! Дело есть, фашик!» — побежали по экрану зеленые буквы. Кто бы это мог быть? И что это за хамское обращение? Я снял пальцы с гашетки и переложил руки на клавиатуру. Это было моей второй ошибкой — поверил фашисту. Я набрал: «Terminator2000: Че обзываешься, фашистский ублюдок? Кто такой и че те надо?».

А пока набирал, фашист, выходит, целился. Отвлек меня, значит. Когда я отправил ответ, раздался грохот — в меня била автоматная очередь из темноты. Рефлексы не подвели: кисть рванула вправо и вниз, а мизинец уже щелкал кнопкой смены оружия. Да вот только гашетки в руке не было, ногти впились в россыпь клавиш. А пока я снова нашарил взмокшей ладонью джойстик, пока вскинул гранатомет, понял: не успею. Хваленая защита, которую я выменял на прошлой неделе, таяла на глазах. Алая полоска жизни внизу экрана мигала, стремительно сокращаясь. Понятное дело, две автоматные очереди в упор. Но прежде чем жизнь потухла, я все-таки успел выстрелить разрывной в мелькнувший на секунду фашистский комбинезон — чуть выше груди, обвешанной орденами со свастикой, в маленькую точку под воротником, где сходятся пластины бронежилета. А падая, увидел летящие во все стороны ошметки автоматчика. Все-таки умею.

Первым делом я написал нашим: «Terminator2000: вычистил R118, обыщите там, я в дауне. Отомстите за меня! Чмоки!».

Утро в разгаре. В институт опять не успеваю. Кто меня просил лезть в этот сектор? Я откинулся на спинку кресла, сцепил руки над головой и с хрустом потянулся. Со двора доносился утренний шум — торжествующе визжал ребенок, и его визг носился за ним по двору кругами.

Я поднял глаза. На вылинявших обоях висела строгая рама — семейные фотографии. А выше всех — круглое волевое лицо с могучими бровями, тонко сжатые губы и взгляд, устремленный вдаль и вверх, словно этот человек в шлеме смотрит на далекий самолет, отрывающийся от земли. Поэтому я в детстве думал, что мой прадед был летчиком. Но мой прадед был танкистом, в сорок пятом погиб в боях под Смоленском. Осколком перебило трек, но оставались пушка и пулемет. Они могли вылезти, бросить свою машину и уйти в тыл. Но не сделали этого — танк до темноты продолжал вести бой, прикрывая отступление наших войск. К вечеру кончились патроны. Тогда фашисты окружили танк, облили соляркой и подожгли...

Вдруг раздался свист телефона.

— Русаков Петр? Говорит Тимур Тяжевский, — сообщила трубка и вежливо оставила мне паузу на размышления.

— Кто-кто?

— В Fire Mission я бьюсь под ником Бригадир...

— Бригадир? — изумился я. — Сам? Обалдеть. Привет! Что-то тебя неделю уже не видно!

— Были дела, — перебил Тимур, и сразу стало ясно, что у такого человека действительно бывают дела. — Мы можем сегодня встретиться?

— Встретиться? — удивился я. — А ты из какого города?

— Мы все из одного города. И ты, и Фокус, и Берта. Сегодня все и познакомимся. В полдень жду у почтамта. Есть дело.

— А что за дело?

— Правое дело. Тебе понравится. Надень удобные ботинки, придется много бегать.

— А куда бегать-то? — но трубка уже пиликала.

●●●

Снова прихватил морозец, и черные «бегинсы» хорошо скользили по льду. В наушниках-клипсах ревели зашкаливающие гитары Muse. Я разбегался, бросал обе подошвы на тротуар и катился несколько метров, балансируя руками и объезжая редких прохожих. Так и добежал до почтамта.

Здесь никого не было, лишь на крыльце топталась древняя серенькая старушка, пытаясь опустить письмо в синий почтовый контейнер. Ее рука в замызганной варежке дрожала, и уголок письма никак не мог нащупать щель. Письмо она сложила военным треугольником — я и не знал, что до сих пор почта принимает такие. Наконец конверт вошел в щель, звонко лязгнула железная заслонка, и треугольный конверт ухнул на дно ящика. Старушка тяжело вздохнула, скрипнула снежком под подошвами и заковыляла со ступенек вниз, подволакивая короткие ноги в седых валенках.

Я провожал ее взглядом, пока на крыльцо передо мной не запрыгнул толстенький румяный паренек примерно моего возраста. Одет он был в пуховик, а в руке держал массивный кожух фотоаппарата. Из его наушников гремел Rammstein. Я уважал эту группу за жесть и бьющий нерв, но слушать не мог, потому что хорошо знал немецкий и понимал, куда именно и насколько нелепо этот нерв крепится. Зато я не знал английского, а поэтому слушал Muse. Оглядевшись, толстяк заметил меня, и лицо его расползлось в улыбке.

— Терминатор2000? — Он сдвинул на затылок левый наушник и протянул руку.

Трое лежали за пулеметом — что они делали толпой у одного ствола? Набрали мальчиков в интернете по объявлению...

— Фокус? — Я пожал пухлую ладошку и хлопнул его по плечу. — Вот ты, значит, какой!

— Тебе тоже Бригадир звонил? Клевая идея, собраться всей неубиваемой бригадой!

— Неубиваемая, факт, — подтвердил я. — Все сынки перед нами. Кстати, слушай, а что за квадрат R118? Меня там грохнули сегодня.

— Меня там вчера грохнули, — кивнул Фокус. — А Берту позавчера.

— Бригадир сказал, что и Берта придет! Прикинь? Интересно посмотреть на нее.

— Интересно, — кивнул Фокус. — Только готовься, что это будет не она.

— А кто?!

— Он.

— Ладно тебе! — обиделся я. — С чего ты взял?

— Сильный боец. Девки так не воюют.

— Ты че, много видел, как девки воюют?

— Не знаю. Но не так.

— А чего сильный боец станет девкой подписываться? Это девка. Только некрасивая.

— А почему некрасивая?

— Красивые девки никогда такую фотку не ставят на юзерпик. Чтоб все придурки начали клеиться? К красивой девке и так по жизни все клеятся. У нас на курсе есть одна девка красивая, у нее в блоге, думаешь, фото? У нее там дерево. Просто дуб красивый сфоткан. Кто в курсе — тот в курсе. А остальным незачем. А у Берты фотка из журнала или кино, шея голая и кусок сиськи виден! Так в интернете только уродины делают, чтоб кто-нибудь купился. Я однажды чуть не купился.

— Какая сиська, дурак, что ли? — возмутился Фокус. — Это плечо в кофте!

— Расскажи мне, ага! А то я сисек не видел.

— Значит, не видел. Я изучал по пикселям — плечо. Клянусь Fire Mission!

Я почесал в затылке.

— Посмотрю дома под увеличением, что там у нее.

— У него.

— У нее!

— Спорим? — Фокус выкинул ладошку.

— Спорим!

— На десять жизней и пять аптечек?

— Да. Кто разобьет?

— Я разобью, — раздался голос, и взметнулся тупой носок ботинка, больно разбивая наши сцепленные руки.

Перед нами стояла девушка странной и дикой красоты. Лицо у нее было в точности таким, как на той фотке. И это было действительно ее настоящее лицо: огромные печальные глаза, острый и тонкий нос с горбинкой, надменно взлетевшие брови и копна черных волос до плеч — тонких, пушистых и запутанных. На ней была черная кожанка, из-под которой выглядывала пышная грудь, туго обтянутая майкой камуфляжной расцветки. Из вырезов полуперчаток хищно торчали голые пальчики — тонкие и красивые, с такими длиннющими крашеными черным лаком ногтями, что становилось ясно, почему она носит именно полуперчатки. Пальцы одной руки сжимали длинную сигарету, пальцы другой — жестянку с двенадцатиградусным тоником. Стройные ноги обтягивали черные кожаные штаны, туго закатанные под коленками, оставляя чуть-чуть для полоски розового тела, которая сразу скрывалась в шнуровке высоких ботинок — таких же мужских «бегинсов», как у меня. На вид ей было лет семнадцать, не больше.

— Обалдеть, какая красивая... — выговорил Фокус.

— Поди подрочи, мальчик! — Берта с вызовом уставилась ему в глаза, и Фокус отвел взгляд.

— Да лан те, че ты ругаешься? — примирительно сказал я, все еще потирая отбитую ладонь.

Об авторе

Москвич Леонид Каганов — один из ведущих авторов фантастических рассказов. У него более сотни публикаций в сборниках и периодике и три сборника: «Харизма», «Коммутация», «День академика Похеля» (последний был признан лучшим отечественным сборником фантастики за 2004 год по версии «Мира фантастики»). Леонид — сценарист нескольких телепроектов и компьютерной игры «Ночной дозор», победитель ряда литературных конкурсов, а также единственный двукратный лауреат премии «Странник» в номинации «малая форма».

— Нефиг про меня гадости говорить.

— Извини, пожалуйста, — пробурчал Фокус.

— Сцуки. Товарищи боевые, — Берта отвернулась. — Два года каждый день вместе воевали, друг другу спины прикрывали. Жизнями делились, аптечки дарили.

— Прости, пожалуйста, — пробубнил я. — Мы ж не со зла.

— Ладно, забыли. — Берта глотнула из своей жестянки и протянула мне. — Угощайтесь. Ты Терминатор2000?

— Я. А это — Фокус.

— Догадалась. А где Бригадир?

Словно в ответ за спиной призывно загудела машина. Мы резко обернулись и увидели черную «Волгу» с синим стаканом мигалки на крыше. Распахнулась передняя дверца, оттуда выглянул мужик лет двадцати трех и кратко махнул рукой, приглашая нас внутрь.

Я залез на переднее сидение, Фокус и Берта назад.

— Дверь плотнее! — сказал Тимур. — Поехали...

Мы долго тащились по центральным улицам. Тимур сосредоточенно крутил баранку, изредка бросая косые взгляды в зеркала. Двигались только глаза — голову он держал прямо, не поворачивая ни на миллиметр. Глаза у него были серые и пронзительные. Красивое волевое лицо слегка портил давний шрам — словно со щеки содрали широкий лоскут кожи, а затем положили обратно, но чуть криво, внатяжку, отчего правый глаз казался слегка прищуренным.

— Бригадир, как ты узнал мой номер? — спросил я, чтобы нарушить затянувшуюся паузу.

— Подумай, Петька.

— А как узнал мое имя?

Тимур усмехнулся.

— А ты не продавал видеокарту несколько лет назад?

— Ну да, когда-то я бросал объявление на форуме барахолки, там указал имя, емейл и, кажется, телефон...

— Хороший боец, но плохой разведчик, — Тимур прищурился.

— Да у меня и нет секретов... — обиделся я. — Подумаешь, тайна...

Некоторое время мы ехали молча, затем Тимур заговорил. Говорил он, обращаясь ко всем, и ни к кому отдельно. И хоть говорил он вещи пафосные, но голос его звучал вполне по-домашнему.

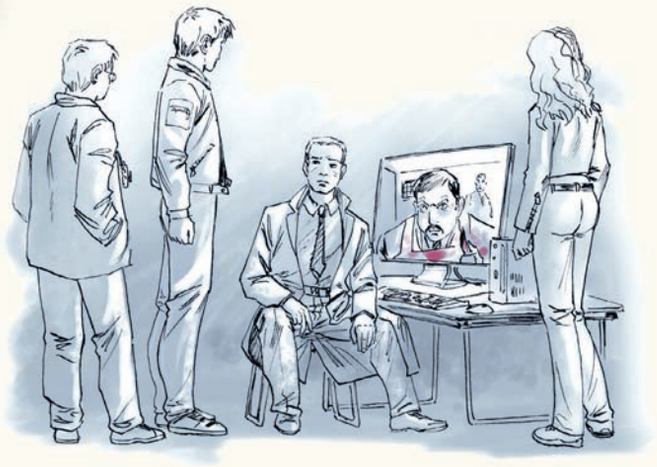
— Братья! — говорил Тимур. — Каждый вечер мы брали в руки оружие и выходили на битву с врагом. Мы в совершенстве овладели приемами боя и тактикой. Наша бригада по праву считается сильнейшей в русском секторе. Нашу бригаду уважают даже в Европе и Америке. За два года я научил вас всему, что знал и умел сам. Мое имя — Тимур Тяжевский. Я внук генерала Тяжевского, того самого, что брал когда-то Берлин. Хотя его имени вы не найдете в справочниках. Теперь я познакомлю вас друг с другом. Рядом со мной Петька Русаков под ником Терминатор2000. Учится на втором курсе физмата. Окончил немецкую спецшколу. В армии не служил.

— Тоже в интернете нашел? — удивился я.

— За моей спиной Пашка Микуленко под ником Фокус. В этом году заканчивает полиграфический техникум, работает мастером фотостудии, дома играет на бас-гитаре. В армии не служил.

— Сильная разведка... — хмыкнул Фокус.

— Анка Каплан под ником Берта. Учится на первом курсе исторического. Хорошо рисует, любит мультики-аниме.



Тимур щелкнул по клавиатуре, и на мониторе расцвела картинка. Портрет этот трудно было не узнать.

— В армии не служила, — язвительно произнесла Анка. — Это все?

— Для начала хватит, — сказал Тимур. — Приехали.

Он затормозил перед глухими воротами с облупившимися красными звездами на створках. Кажется, это была Хлебозаводская улица у черты города. Зажужжал сервомотор, и створки со скрипом разъехались.

— Здравь желаю, Тимур Иваныч! — махнул из будки вахтер в солдатской куртке.

Тимур кивнул, не поворачивая головы, проехал вглубь, немного попетлял вокруг плоских ангаров и мусорных баков, доверху набитых сизыми пружинами металлической стружки, и выехал к развалинам фундамента. Здесь явно начали строить здание, но, похоже, давно прекратили — торчала лишь бетонная площадка в клочьях истлевшей опалубки и ржавые прутья арматуры, устремленные в небо нескладными пучками.

— За мной.

Мы недоуменно пошли за Тимуром и спустились в подвал заброшенной стройплощадки. Прошли мимо подсобных дверей, обитых жестью, и очутились в комнате, отделанной вагонкой, — будто попали внутрь гигантского ящика для снарядов. Низкий потолок, под балкой яркая лампа в железном намордник. Старый диван. А у стены на широком столе — компьютер с громадным монитором, рядом — военный электропульт с тумблерами и высокий черный цилиндр. И все это опутано проводами. Интересно, какой там процессор?

— Рассаживайтесь, — кивнул Тимур.

Мы сели на диван, а Тимур на стул у монитора, положив ногу на ногу и сцепив пальцы на колене. Еще в машине я заметил, что на правой руке двух пальцев не хватает, но сейчас казалось, что так и должно быть у человека, сидящего в подобном бункере. Тимур щелкнул по клавиатуре, и на мониторе расцвела картинка.

Портрет этот трудно было не узнать: самоуверенный подбородок, одутловатые щечки, высокий лоб, жидкие волосы, зачесанные назад, узко посаженные глазки, маленькие и злые, и, конечно же, печально знаменитые «баварские усы чистой расы», висящие буквой «п» вокруг тонко сжатых губ.

Тимур глядел на портрет долгим взглядом, словно и не он его вызвал только что из компьютерного небытия.

— Все знают этого человека? — произнес Тимур.

— Это не человек, — зло поправила Анка.

— Мы знаем имена всех крупных фашистских палачей, — я пожал плечами.

— Что мы про него знаем? — продолжил Тимур.

— Смеешься, что ли?

— И все-таки?

Я пожал плечами.

— Анфюрер НСДАП Отто Карл Зольдер. Фашистский преступник. Садист и палач.

— Садист и палач, — Тимур щелкнул по клавише.

Картинка сменилась. В бункере вдруг стало очень холодно, я глубже запахнул кожанку. Тимур долго смотрел на меня, ожидая, что я продолжу. Но я смотрел в пол. И Тимур продолжил сам:

— Карл Отто Зольдер родился и вырос в баварском городке Кройцнах. Окончил колледж в Нюрнберге и получил диплом хирурга. Вступил в нацистскую партию и ушел в политику. Он не только подписывал бумаги об уничтожении миллионов, но и сам любил работу палача и приводил в исполнение собственные приговоры. Он вырезал глаза осужденным, отрывал пальцы, выламывал ребра и лил кислоту на открытое сердце, наблюдая, как жертва корчится в судорогах... Людей он делил на две категории: годный человеческий материал и материал, подлежащий уничтожению. С теми, кого он не считал людьми, он мог делать все. На этом снимке анфюрер самолично выдирает кишки у двенадцатилетней девочки — дочери лидера сопротивления, взятой в заложники. Это вы и так знаете. Ты, Петька, подними, пожалуйста, взгляд и посмотри. Ты никогда и нигде не увидишь снимков такого качества.

— Не хочу смотреть, — сказал я сквозь стиснутые зубы. — Он давно сдох.

— Дожил до восьмидесяти трех, — возразил Тимур, повернув запястье и глянув на большие командирские часы. — Жил на собственной вилле в Латинской Америке. Ел папайю и устриц, запивал чилийским вином, читал журналы, смотрел телевизор. И умер своей смертью от инсульта — в собственной постели, в окружении семьи и охраны. С улыбкой на губах умер, как рассказывали.

— А к чему все это? — спросил я. — Фашистских подонков мы в Fire Mission мочим. Сегодня ж мы собрались познакомиться? А такая мразь недостойна, чтоб мы ее обсуждали, правильно?

Тимур задумчиво смотрел теперь только на меня.

— Скажи, Петька, ты бы смог его убить? — Он сменил кадр, и на экране снова появился молодой Отто, митингующий с трибуны.

— Нет, — ответил я.

— Нет, — Тимур задумчиво цыкнул зубом. — А почему?

— Потому что когда он умер, я еще не родился.

— А если тебе дадут возможность попасть в ту эпоху и убить его?

— Анфюрера? Карла Отто Зольдера? Фашиста-садиста? Убийцу миллионов? С удовольствием.

Тимур перевел вопросительный взгляд на Анку.

— Маразматический вопрос, — сообщила Анка. — Разорву, как щенок прокладку.

Тимур перевел взгляд на Пашку.

— Бригадир, — сказал Пашка, — ты уж объясни непонятливым, к чему все это? Новая версия Fire Mission вышла?

— Я спрашиваю: ты бы убил его, если тебе дадут в руки такую возможность?

— Странный вопрос.

— Да или нет?

— Да. Кого тогда убивать, если не таких анфюреров?

— Спасибо, друзья, — Тимур встал, положил трехпалую ладонь на макушку черного цилиндра и снова искоса глянул на часы. — Такая возможность у нас сегодня есть. Вы меня простите, что я не смогу объяснить подробностей — пришлось бы рассказать много такого, чего вам не надо знать для вашей же безопасности.

Тимур снова обвел нас взглядом. Мы молчали — Fire Mission приучает к военной дисциплине, когда Бригадир объясняет задачу. Тимур продолжил:

— Через полчаса прямо отсюда мы попадем в Германию начала тридцатых. Наша цель — Карл Отто. Миссия точно рассчитана и спланирована, я убил на это два года. Сколько бы ни длились все части миссии — час, два, сутки, — мы вернемся сюда в тот же миг, когда ушли. Я не предлагаю поверить на слово и не предлагаю задавать вопросы — слишком мало времени даже на инструктаж. Я подчеркиваю: эта миссия — не игровая. Если вы сломаете ногу — вы ее сломаете на самом деле. Ясно? Я собрал бригаду лучших

бойцов русского сектора, но эта миссия добровольная. Мы не получим за нее ничего. Даже благодарности человечества. Понятно? Нам представилась такая возможность, и мы это делаем потому, что наше дело правое. Кто не готов идти — тот останется здесь. Сейчас я принесу снаряжение, а вы подумайте над моими словами.

— Лично я не держал в руках настоящего оружия, — пробормотал Пашка.

Я тоже хотел это сказать, но стеснялся.

— Брось, — Тимур поморщился и взмахнул трехпалой рукой. — Я покажу, как пользоваться, там ничего сложного. Я знал людей, которые брали ствол впервые в жизни и били точно в цель. Я полтора года наблюдал, как кто проходит Fire Mission. Вы трое — умелые бойцы, не трусы и никогда не предадите. А вместе мы — слаженная бригада.

Пашка польщенно шевельнул мохнатыми бровями.

— А вот фотоаппарат придется оставить здесь, — вдруг сказал Тимур.

— Это еще почему? — вскинулся Пашка. — Я без фотика никуда!

— Нет, — жестко сказал Тимур. — Извини, брат. Нет.

Он вышел и тихо прикрыл дверь.

Я посмотрел на Анку. Она глядела в пространство, поджав губы, и по лицу было не ясно, о чем она думает. Пашка тем временем проворно присел у компа на корточки, словно боясь трогать стул Бригадира. Нажал кнопку, и на экране снова появился отвратительный снимок.

— Кончай смаковать, — сказала Анка. — Убери.

— Действительно, убери, — поддержал я.

Но Пашка еще несколько секунд смотрел в экран, и только потом сбросил кадр и тихо вернулся на диван.

— Видишь ли, какая штука... — задумчиво сказал он. — И даже не в том дело, что снимок цветной, были и цветные камеры... И даже не в том дело, что снимали дешевой цифровой мыльницей с жестким объективом и встроенной вспышкой.

— С чего ты взял? — на всякий случай поинтересовался я.

— Да уж поверь мне... — усмехнулся Пашка. — Но дело-то не в этом. Все это можно подделать и нарисовать, если надо. Вот только зачем? Вся беда в том, что кадр неудачный.

Это было правдой. Хоть я и видел снимок всего секунду, но забыть такое нельзя. Не позировал Карл Отто, когда выдирал кишки девочке. Оборачивался от своего хирургического стола — удивленно и испуганно, и глаз у него был красный от вспышки, и рука подонка, сжимавшая окровавленный скальпель, размазалась и вышла из фокуса. А на дальнем плане по ту сторону стола белобрысый помощник анфюрера — он тоже не позировал. Отшатывался назад с выпученными глазами и прижимал ладонь к фартуку, словно пытался нащупать на поясе кортик или пистолет.

— Ну и чего ты хочешь сказать-то? — я посмотрел на Пашку.

— Мне бы в голову не пришло тратить силы, чтобы делать подделку так неудачно и в таком ракурсе. Таких подделок не бывает.

— Ну и? — сказал я.

— Чего — и? — повернулся Пашка с неожиданной обидой. — Ему, значит, с фотиком туда можно, а мне — нельзя?

— Он Бригадир, ему виднее, — пожал я плечами.

— Я иду в миссию, — вдруг сказала Анка. — А вы как хотите.

●●●

Место, куда мы попали, оказалось небольшой детской площадкой в парке, посреди лабиринта кустов. Аккуратные асфальтовые тропинки, засыпанные желтой листвой, струганые скамейки, но ни грязи, ни пыли, словно дорожки, скамейки, кусты и стволы деревьев здесь моют. Куда ни глянь, парк окружали далекие крыши домов, а вдалеке темнел острый конус ратуши — словно обугленный веками. Людей здесь не оказалось, только однажды мимо прошла мама с коляской. Поравнявшись с нами, рассеяно улыбнулась и сказала: «Гутен морген». Тимур посмотрел на часы.

— Ровно через полчаса откроется дверь коттеджа Марты — его отсюда не видно. Отто попрощается и пойдет к своей машине. Машина у него казенная, партийная. Он уже крупная шишка, подпольная комната пыток у него уже есть, а личной охраны еще нет. Отто не афиширует связи с Мартой, навещает ее тайно. И фрау Марте ни к чему, чтобы соседи знали о ее связи с активистом национал-демократов — их пока не очень любят. Когда Отто едет ночевать к любовнице, он оставляет машину на Ратхаусплац, а утром возвращается через парк. Он не ждет нападения, но очень опасен: смекалист, агрессивен, у него отличная реакция, он всегда носит с собой «парабеллум» и стреляет неплохо, об этом надо помнить. Теперь внимание... — Тимур поднял ладонь, и три пальца уставились вверх, как стволы. — Операция боевая. Если появится патруль или просто что-то, что может помешать, — активировать кнопку. В каждый миг во время всей операции, начиная с этого момента, вы должны быть готовы нажать кнопку. Ясно?

Мы кивнули.

— Теперь запомните: это не Fire Mission. Это Германия, населенная живыми людьми. Даже полицейский патруль — не повод для стрельбы на поражение. Мы не налетчики и не разбойники. Мы — миссионеры. Наше дело правое, наша миссия чиста и бескорыстна. Наша цель — фашистский палач Отто. Никто из местного населения, кроме Отто, не должен пострадать ни при каких условиях. Ясно?

— Ясно.

Тимур заглянул в глаза каждому.

— Я выхожу навстречу Отто и привожу приговор в исполнение. То есть: не вступая в контакт, расстреливаю на поражение. Затем — контрольный выстрел. Когда я подниму руку — вся группа уходит. Далее, запомните: вся операция проводится молча. Сейчас у нас не будет времени зачитывать ему приговор. Мы это сделаем — но в другой миссии.

— А нам что делать? — деловито спросила Анка, поправляя «узи», вылезающий из-за отворота куртки.

— Ваша задача в первой миссии — наблюдение и прикрытие. Пашка и Анка сидят вон на той скамейке в обнимку и изображают пару.

Меня слегка кольнуло, что сидеть в обнимку с Анкой Тимур отправил не меня. И я сам удивился, почему это меня волнует такая мелочь.

— Теперь ты, Петька. Твоя позиция — за этими кустами. Он не должен тебя заметить ни при каких условиях. Отто пройдет мимо, и ты окажешься в тылу. Это твоя задача. И только если что-то пойдет не так и он побежит назад — ты имеешь право на выстрел.

— Ясно.

— Все, разошлись. И на всякий случай помните: это сегодня вечером он поедет в ставку и вырежет кишки у дочки лидера сопротивления.

Наконец вдали послышались шаги и голоса. Я осторожно выглянул: по тропинке шли двое и негромко разговаривали. Человек в черном плаще, несомненно, был Отто. Но рядом с ним шагала молодая женщина. Было ей, наверное, лет двадцать пять, но тот особый покрой платья, который мы привыкли видеть только на фотографиях бабушек, заставлял воспринимать ее как существо древнего возраста.

Я вжался в холодную осеннюю землю. Рукоять потертого «узи», переведенного на стрельбу одиночными, взмокла и холодила ладонь. А особо мешал громоздкий эбонитовый кирпич, пристегнутый на животе специальным ремнем. Казалось, стоит мне вжаться в землю сильнее — и кнопка нажмется сама. Хотя я успел рассмотреть эту штуку и знал, что кнопку просто так не нажать — утоплена глубоко в корпус прибора. А вокруг по кор-

пусу тянется надпись — тонко и бережно выгравированная арабская вязь, ручная работа. И такая же строка у всех остальных, я специально сравнил.

Шаги приближались, сминая листву. И вскоре я начал различать обрывки разговора.

— ...жертвуешь себя...

— ...сложа руки... наше дело...

— ...Отто?

— ... высшей справедливости ...кто ...интересы своего собственного «я» ставит выше, нежели жизнь... о нашей несчастной стране и нашем несчастном народе.

— Даже сейчас?

— Марта! Моя милая маленькая Марта! Оглянись вокруг! Германия больше не мировая держава! Наша страна теряет остатки своего величия! Весь мир видит в нас рабов, видит в нас покорных собак, которые благодарно лижут руки тех, кто только что избил их! От этого нельзя отмахиваться, на это нельзя закрывать глаза. Наше бездарное правительство растоптало ногами всякую веру во все святое, оно насмеялось над правами своих граждан, обмануло миллионы своих самых преданных сыновей, украв у граждан последнюю копейку!

Поравнявшись с моими кустами, Отто вдруг остановился. Остановилась и Марта. Отто резко взял ее за плечи и развернул, хищно глядя в лицо. А затем отстранился, гордо засунув руки в карманы плаща.

— Ты видишь, в чьих руках сегодня находится и власть, и пресса, и культура! Еврейские олигархи, еврейский биржевой капитал стремится полностью подчинить германский труд, чтобы выжимать из немецкой рабочей силы последние соки. Они шаг за шагом превращают государство в свое безвольное орудие, пользуясь методом так называемой западной демократии либо методом прямого угнетения в форме русского большевизма. Ныне я уверен, что действую вполне в духе творца всемогущего: борясь за уничтожение еврейства, я борюсь за дело божие! Если бы марксизм стал основой всего мира, это означало бы конец всякой системы, какую до сих пор представлял себе ум человеческий. Если наш народ и наше государство действительно станут жертвой этой хищной и кровожадной еврейской тирании, то этот спрут охватит щупальцами всю землю. И наоборот: если Германии удастся избежать этого ига, тогда можно будет считать, что смертельная опасность, угрожающая всему миру и всем народам, сломлена.

— Отто, зачем ты мне повторяешь одно и то же? — Марта поправила рукой челку.

— Марта! Мое маленькое сокровище! Когда я говорю тебе — я говорю всей немецкой нации! Что мы можем противопоставить той пропасти, в которую катится наш народ? Только единение тех, кто думает иначе и не считает возможным отмолчаться! Клин вышибают клином, навстречу лесному пожару пускают встречный пал, слово отражают словом. Всякое великое движение на земле обязано своим ростом великим ораторам, а не великим писателям! Главное — нерв, настрой. Когда я пытаюсь убедить тебя — я пытаюсь убедить массы! Психика широких масс — это психика женщины. Масса чувствует себя удовлетворенной лишь таким словом, которое не терпит рядом с собой никакого другого! Самые мудрые идеи ни к чему не приведут, если у нас не хватит физической силы их защитить! Террор можно сломить только террором! Мы ведем борьбу за такую великую идею, за которую не грех отдать последнюю каплю крови! Наше дело правое, враг будет разбит и победа будет за нами!

— Карл Отто капут! — громко произнес Тимур, появляясь из-за поворота.

«Карл Отто капут!» — произнес Тимур, появляясь из-за поворота.

Сперва я подумал, что Тимур выстрелил и попал Отто в бедро: карман плаща, в котором Отто держал руку, взорвался, разбрасывая куски ткани, и через долю секунды в воздухе расплавстался грохот выстрела. И лишь когда из него вылез ствол «Парабеллума» и раздался второй выстрел, я все понял. А, подняв взгляд, понял, почему не стреляет Тимур — свободной рукой Отто держал Марту за шею и, полуобняв своим плащом, заграживался ее телом. До Марты тоже не сразу дошло, что происходит — лишь через секунду она оглушительно завизжала, но ее визг утонул в третьем выстреле.

Тимур был прав, когда говорил, что Fire Mission дает отличную боевую подготовку даже тем, кто никогда не держал в руке ничего крепче джойстика. Я почувствовал себя в игре, знакомой и привычной. И меня не смущало, что перед глазами нет рамки монитора, а рукоять джойстика непривычно плоская и холодит ладонь. И не имело значения, что стрелять в этой игре положено указательным пальцем, а не большим — мозг сам переключил в голове сигнальные каналы, не тревожа сознание пустяками.

А я сделал все, как надо: без губительной суеты, одним точным движением ствола уложил точку прицела на висок Отто и в следующий миг, когда рука послушно окаменела, нажал спуск.

Правда, перед тем как голова Отто дернулась, он еще успел выстрелить из своего «Парабеллума» в четвертый раз. Затем его колени подогнулись, и он опрокинулся на спину, как длинное нескладное полено.

Я сделал еще два контрольных выстрела, превративших макушку Отто в кашу, когда издалека раздался крик Тимура: «Уходим!».

Последнее, что я увидел, уже нащупывая кнопку, это была Марта. Она упала на колени и расставила руки крестом, пытаясь уже сама своей грудью заслонить Отто. А последнее, что я услышал, был ее крик, полный священного ужаса: «Не смейте!!! Не смейте!!! Так нельзя...»

●●●

Я был уверен, что мы вернемся в бункер, но очутились мы в теплом лесу. Дышалось здесь по-весеннему, солнце палило ярко, пробиваясь сверху сквозь листву, ветерки дули, казалось, сразу со всех сторон, и отчего-то закладывало уши. Под ногами была не земля, не трава и не мох — сплошной светлый ковер из коры, щепок и прочего деревянного мусора, сухого и пропаленного солнцем.

— Йес! — крикнул Пашка и с восторгом хлопнул меня по плечу. — Мы сделали это! Мы уничтожили анфюрера!

А потом он уставился куда-то за мою спину. Я резко обернулся.

На земле сидел Тимур, стиснув зубы. Ладонью он сжимал простреленное плечо, и эта рука была в крови. И хоть я помнил, что двух пальцев не хватало и раньше, все равно выглядело страшно. В крови было и само плечо, и весь рукав. Кровью залит был даже «узи», валяющийся рядом на земле.

Мы, не сговариваясь, бросились к нему.

— Без паники, — негромко скомандовал Тимур. — Пашка, рюкзак ко мне.

Тимур порылся в рюкзаке окровавленной рукой, не глядя, вколол себе в плечо один тюбик.

— Сквозное пулевое, кость почти не задета. Чего ты смотришь, Анка, бинтуй! Миссия продолжается.

Несколько минут Анка сосредоточенно бинтовала плечо.

— Почему их было двое? — вдруг спросила Анка.

— Почему, почему... — поморщился Тимур то ли от боли, то ли от вопроса. — Откуда я знаю? Нельзя все спланировать до мелочей. Петька, объявляю благодарность. Спас миссию.

— Тимур, а где мы сейчас? — спросил я тихо.

— В Аргентине. Семьдесят девятый год. Миссий у нас три подряд: остановить, наказать и предотвратить. Первую мы выполнили. Третье нажатие кнопки — и дома. Кому надо домой — волен идти.

— Часто ты так ходишь? В эти... в миссии... — спросил я.

— Как и ты, первый раз. Следующее «окно» у нас откроется через полтора года.

— Снова Отто?

— Зачем? У меня длинный список подонков. Дантес, который застрелил Пушкина, надел перед дуэлью кольчужку. Дома покажу снимок. Есть один генерал чеченской войны, который... Ладно, не важно.

— Слушай, Бригадир... — спросил Пашка. — А то, что мы делаем, повлияет на наш мир?

— Откуда я знаю? — Тимур внимательно посмотрел на него.

— А тот, дал тебе пользоваться всей этой техникой, он знает? — спросила Анка.

— Эту технику я взял себе сам, — отрезал Тимур. — И сам ей пользуюсь.

— А тот, кто ее придумал и собрал? — Анка умела быть настойчивой.

Тимур повернул голову и долго смотрел ей в глаза.

— Они оба мертвы, — произнес он отчетливо.

— Давно? — спросила Анка, не отводя взгляда.

— Давно, — жестко произнес Тимур. — Тот, кто придумал, умер 7 января 1943 года в Нью-Йорке. В гостинице «Нью-Йоркер» на Манхеттене. В комнате 3327 на 33 этаже. В возрасте 87 лет. От старости. Достаточно подробностей? А тот, кто собрал и отладил, погиб при землетрясении в Пакистане три года назад. У тебя еще много вопросов?

Анка промолчала.

— Вперед, братья, — Тимур резко вскочил на ноги. — Нас ждет безнаказанный фашистский анфюрер.

Я шел за Анкой и смотрел на ее ноги в черных кожаных штанах, на ремешок «узи» на плече, на пышные волосы, которые колыхались в такт шагам.

— Анка, — спросил я негромко. — А чего ты играешь в Fire Mission?

— Чего и ты, — тут же ответила Анка, не оборачиваясь.

— Ты девчонка.

— В куклы играть?

— Ну, не знаю... Чем девчонки занимаются, кроме учебы. В кино ходят. Рисуют.

— И рисую. И в кино хожу. И в теннис играю. И стихи пишу. И в парк хожу на деревянных мечах рубиться с эльфами, — Анка пожала плечами. — Мне всего мало. Понятно?

— И как ты все успеваешь? — удивился я. — И учиться, и играть, и... — я глотнул, — с парнями встречаться... У тебя ведь есть парень?

— Два года бегал рядом, а сегодня начал яйца подкатывать?

Я прикусил губу, но тут вдалеке Тимур обернулся и поднял здоровую руку.

— Разговоры! — сказал он. — Враги рядом.

Дальше мы шли молча, пока пружинящий пол из белой древесной крошки не начал опускаться под наклон. То тут, то там, разрезая древесный мусор, появлялись из земли острые углы камней. Могучие стволы поредели, и в этой прореди замелькала зеленеющая холмистая равнина. Мы остановились за высоченным каменным зубом, загораживавшим равнину.

— Ждать будем здесь, — скомандовал Тимур. — На открытое место без моей команды не высовываться — здесь все простреливается. Пашка, аккуратно положи рюкзак и достань подзорную трубу. Обогни скалу и осмотри равнину. Но ползком!

Пашка пожал плечами, лег на пузо и пополз, высоко отклячивая попу.

— А ты где воевал? — вдруг спросила Анка.

Мы сперва подумали, что Тимур не расслышал вопроса или просто не хочет отвечать.

— В Приднестровье, — неохотно произнес Тимур. — В Чечне. В Пакистане. Ушел в отставку старшим лейтенантом.

— У России разве есть части в Пакистане?

— У России везде части, — Тимур помолчал. — Пашка! Давай назад, другим тоже посмотреть надо!

Пашка приполз назад, все так же отклячивая попу, и вид у него был ошарашенный. Анка взяла трубу и уползла.

— Предупреждать надо, — пробурчал Пашка. — Я такую миссию проходить не научился. Тут рота нужна с танком.

— Не боись, игрок, — Тимур хохотнул. — Там нет гарнизона. Реально две кухарки и пара охранников-ветеранов, они вечно спят, а ружья хранят на чердаке. В этом климате нельзя не спать круглые сутки. До самой смерти никто не знал, где логово Отто. Со времен Второй Мировой не было ни одного покушения. Штурмуем перед рассветом.

Вернулась Анка, и вид у нее был такой же недоуменный.

— Твоя работа? Как ты это делал? — спросила она Тимура.

— Берешь в Fire Mission платный аккаунт — и валяй, — самодовольно усмехнулся Тимур.

Я почувствовал, что события уже давно идут мимо меня. Решительно вырвал из Анкиных рук трубу, плюхнулся на пузо и пополз смотреть, что же они там увидели.

Предо мной вживую предстал таинственный квадрат R118: хутор в центре котловины, окруженной лесом. Бетонный забор с колючкой и зубьями битого стекла, а за ним — два дома и пара сараев. Я знал, что платные пользователи могут рисовать свои игровые объекты, но подивился, насколько тщательно это было сделано... Правда, забор в реальности оказался не с колючей проволокой, а с зубьями битого стекла, вплавленными в бетон, — наверное, в библиотеке препятствий забора с битым стеклом не было, и Тимур расположил стандартный, с проволокой. Но расставлены постройки были идеально точно.

Я сложил трубу и ползком вернулся.

— ... правда, лично моих там всего три будет, в дальнем углу от входа, — говорил Пашка. — На входе листочки специальные выдадут, проголосовать можно. Так что, если мои вам понравятся... буду рад.

Анка кивнула мне:

— Петька, пойдем в субботу?

— Куда? — не понял я.

— У Пашки фотовыставка открывается в Универе.

— Конечно, пойдем! — обрадовался я.

Тимур принялся что-то вполголоса объяснять Пашке про объективы и фокус, а Пашка протестующе качал головой и усмехался.

Анка лежала на земле, подложив под голову локоть, и все смотрела на меня.

— Ну, есть у меня парень, — задумчиво произнесла она. — И че теперь? Он давно мне надоел.

Взрывчатку на забор Тимур крепил сам — объяснил, что у нас нет опыта, чтобы работать с самодельным пластидом, который детонирует от чего угодно — хоть от температуры, хоть от удара. Перед этим он снова вколол себе обезболивающее, и простреленная левая помогала беспалой правой.

Мы лежали на поле, вжавшись в короткую жесткую траву. В тишине тут и там скрипели предрассветные насекомые.

— Я вот только одного не пойму... — вдруг задумчиво прошептал Пашка. — Пока мы тот квадрат штурмовали, где Тимур был? Если это он нас тренировал, значит, мы его там видели?

— И что?

— Ладно, потом...

Раздался шорох, и к нам подполз Тимур.

— Бей фашистскую гадину, — сквозь зубы выдавил он. — Давай, снайпер...

Я аккуратно поймал на мушку бесформенное пятно, напоминавшее громадную жвачку, прилепленную на забор прохожим великаном. И плавно нажал спуск. Ощущение, надо сказать, вышло отличным: один твой выстрел — и забор вдребезги!

А дальше — дальше включились рефлексы, который мозг легко перенес в реальность. Перебежка, кувырок — и я прикрываю выстрелами. Потом прикрывают меня — а я снова бегу. Неожиданностью стал огромный мраморный дог, что беззвучно выскочил из темноты на перезаряжающуюся под стеной гаража Анку. Его я срезал короткой очередью.

Все шло по плану, хотя стрелять было не в кого. Мы с Анкой ворвались в первый дом. Я свернул в спальню, отдернул балдахин гигантской кровати и увидел пожилую чету, в ужасе кутающуюся в одеялах. Первые отблески далеких рассветных лучей осветили темные монголоидные лица, перекошенные ужасом и от того напоминавшие пару печеных яблок, — было ясно, что это прислуга из местных индейцев.

— Мы пришли не за вами, — отчетливо произнес я по-немецки заготовленную фразу. — Если хотите жить — сидите тут и не шевелитесь!

Оба испуганно закивали.

Я выскочил из спальни и столкнулся с Анкой, летевшей сверху по лестнице.

— У меня наверху служкины дети, девочка и мальчик, — протараторила Анка. — Идем по плану два: я беру точку на чердаке.

— Бери, — кивнул я.

На первом этаже я проверил, нет ли подвалов, — подвалов не было. Сверху раздался сигнальный выстрел — Анка взяла территорию из верхнего окна. И тогда я бросился ко второму коттеджу. На полпути я заметил краем глаза движение в беседке — тут же упал на землю, перекувырнулся. А когда вскочил — встретился глазами с крепким бритоголовым парнем нашего примерно возраста. Он поднимал дрожащие руки, и в глазах его таился катастрофический ужас. Это был совсем не индеец.

— Где остальные? — рявкнул я. — Где твое оружие?

Но ответить он не успел. На груди бритоголового появилось багровое пятно, и он упал.

— Анка, зачем?! — заорал я.

— К нашим беги, идиот! — раздалось из окна под крышей. — Нашел время беседовать!

Она была права. Я влетел в разбитый дверной проем. Посреди гостиной лежал труп старика в ночной сорочке с простреленным черепом, а рядом валялся пистолет.

— Петька! — послышалось сверху. — Давай сюда!

Я взбежал по лестнице. И увидел древнего старика с острой головой, поросшей редкими седыми волосинками — не узнать его было невозможно. Рот старика был заклеен скотчем, но глаза словно заглядывали в самую душу, обжигая ядом, злобой, презрением, ненавистью и даже каким-то торжеством.

Над стариком стоял Пашка и деловито вязал ему руки скотчем. Тимур сидел в углу под окном, изредка поглядывая на ту сторону двора.

— В первом доме только прислуга и дети, — доложил я. — Анка держит точку на чердаке. Во дворе был молодой бык, охранник. Анка его сняла.

— Правильно сделала, — сквозь зубы процедил Тимур. — Это его внук. На каникулы к дедушке приехал, гаденыш.

— У него что, и сын был?

— Дочь, — неохотно ответил Тимур. — От Марты. Не наше дело, пусть живет старуха.

— А кто этот был... на втором?

— О, — Тимур усмехнулся. — Это особый кадр. Комендант лагеря смерти Хемниц. Прибился к Отто уже после разгрома. Если интересно, напомни потом, я расскажу. Только не при Анке.

— Почему не при Анке?

Пашка распрямился.

— Готово, — сказал он, рывком поднял старика на плечо и повернулся. — К машине?

— К машине, — Тимур с натугой поднялся и осторожно посмотрел в окно. — Полиция здесь будет скоро, они на взрывы реагируют. Во дворе не расслабляться. Тут мог быть еще адъютант, но он либо сдох, либо в отъезде... Берем вот тот драный джип с кузовом — видишь? На нем прислуга ездила за продуктами. Петька, выбьешь у них ключи?

— Есть! — кивнул я.

И вдруг послышался скрип половицы и такой же скрипучий голос:

— Хайль Зольдер! Мой фюрер, мы умрем вместе!

Прежде чем раздался выстрел, я уже летел на пол, а прежде чем стихло эхо, долбил очередью в это узкое лицо, возникшее в дверях. А справа грохотал автомат Тимура. И прежде, чем гад упал, я вспомнил, где видел это лицо: на той кошмарной фотографии, где молодой белобрысый помощник Отто стоял в окровавленном фартуке.

— Бригадир! — сказал я, брезгливо ощупывая окровавленный халат бывшего помощника в поисках ключей от машины. Понятное дело, ключей в халате не было. — Вы что же с Пашкой, подвал не вычистили? Или где он мог прятаться...

Я наконец обернулся: привык в игре не разворачивать громоздкий обзор без необходимости. Но теперь обернулся — и слова застряли в горле. Пашка лежал в центре комнаты на спине, далеко раскинув руки. В уголке рта пузырилась тонкая струйка крови, а широко открытые глаза смотрели вверх. Рядом с ним на коленях стоял Тимур. Лицо у Тимура было мертвенным и вытянувшимся, а трехпалая рука отработанными движениями искала пульс на Пашкином запястье.

Губы Пашки вдруг шевельнулись. Голоса не было, но я прочитал.

«Так нельзя...»

Тело Пашки погрузили в джип. В голове не умещалось, что он погиб, — казалось, просто вылетел из этапа игры, как быва-

Джип заехал в лес и остановился. Наконец пришло время анфюрера. Мы подтащили старика к дереву.

ло почти каждый день. Наверное, я мог сделать волевое усилие и убедить себя, что Пашка умер по-настоящему. Но я решил пока об этом не думать. Похоже, то же самое чувствовали и Анка, и Тимур.

Джип заехал в лес и остановился. Наконец пришло время анфюрера. Мы подтащили старика к дереву и примотали скотчем.

— Последнее слово, — объявил Тимур и разрезал скотч на его губах.

Анфюрер некоторое время молча разминал губы, а затем произнес:

— Я готов к смерти. Мне часто снилась моя смерть. Я летел в огненную бездну вниз головой, ногами кверху. Это было страшно. Сегодня я счастлив встретить смерть стоя. Я счастлив принять пулю врага как солдат: твердо стоя ногами на земле, с гордо поднятой головой!

Тимур посмотрел на меня:

— Я правильно понял, о чем он?

Я с отвращением кивнул.

— А давай-ка его привяжем иначе, — предложил Тимур. — Делов-то...

И, хотя Отто не мог понимать русский, но словно бы почувствовал, о чем речь — лицо его протестующе исказилось, но Тимур ловко заклеил ему рот.

Мы перевернули Отто, поставив на голову, и вновь примотали к дереву. Анфюрер глянул на меня налитыми кровью глазами, а затем обреченно закрыл их и слабо-слабо улыбнулся.

Тимур шагнул к Отто и начал сухо говорить. Сразу было видно, что он подготовил эти слова заранее. Язык он знал неважно, к тому же чувствовался сильный русский акцент, но говорил коротко и по делу:

— Я волен объявлять вердикт, — медленно и отчетливо чеканил Тимур по-немецки, разбрасывая между словами длинные паузы. — Карл Отто Зольдберг — анфюрер НСДАП. Преступно-фашист, садист, убийца, войноразжигатель. Мир не даст таким грехам прощений! Даст их смерть!

— Даст их смерть! — повторили мы с Анкой.

— Еще кто-нибудь хочет сказать? — Тимур обернулся.

Я не собирался говорить, но вдруг что-то нахлынуло. Я говорил про немецкий народ, про наш народ, про прадеда, которого сожгли в танке, про Пашку, про дочку лидера сопротивления, которой он вырвал кишки, снова про Пашку... Говорил долго, все больше распаляясь, а в конце стал бить ногой анфюрера — раз, другой, третий. По морде, по этой скотской морде, которая искалечила миллионы жизней.

Затем я взял себя в руки и обернулся.

— Я не знаю немецкого, — сказала Анка. — Я итальянский учила.

— Потом переведу... — смутился я. — Главное, что он слышал.

Анка шагнула вперед.

— Ну а теперь я скажу, — колюче произнесла она, засунула руку в карман кожанки и вдруг вынула тонкий ножик-раскладушку, щелкнув им в воздухе. — Теперь послушай меня, сука Карл Отто. В одном маленьком городке Нежин жил мой прадед — Иосиф Каплан. И его старшая сестра Берта. Родители их умерли рано, у них никого не было. Им ничего не светило в маленьком городе Нежин. Сестра с четырнадцати лет пошла работать на швейную фабрику, чтобы братик мог учиться в школе. Он был очень толковым, мой прадед — брал интегралы в двенадцать лет.

Анка задумалась.

— Вообще-то, — аккуратно вставил я, воспользовавшись паузой, — он вряд ли понимает по-русски.

— Это как раз не важно, — медленно ответила Анка, не оборачиваясь. — Он сейчас поймет. Все поймет. Но я не для него говорю, а для них... Берта вырастила моего прадеда, и он поступил в Ленинградский университет. А через много-много лет работал в группе, которая сделала советскую термоядерную бомбу. Но это потом. А пока он уехал, а Берта осталась в Нежине и вскоре вышла замуж за Бориса, учителя географии и музыки — толстый такой, лохматый, дети его обожали. И через год у них родилась дочка, которую назвали Анка. Меня тоже зовут Анка. А потом началась война. Бориса мобилизовали, но до фронта он так и не доехал — эшелон попал под бомбы. Но Берта этого никогда не узнала. Потом из Нежина ушли советские войска, и туда пришли фашисты. Они ввели свои порядки, поставили своих полицаев, кого-то расстреляли для острастки, и жизнь продолжилась. Всем евреям они велели зарегистрироваться в управе и нашить на рукав желтые повязки, а иначе — расстрел. И Берта пошла — подумаешь, всего лишь зарегистрироваться. — Анка задумчиво провела сверкающим лезвием по старческой щеке Отто, выжав капельку крови. — А потом Берте и всем остальными велели собрать золото и ценные вещи и явиться на сборный пункт, чтобы отправиться в резервацию. Им сказали, что политика Германии предписывает евреям жить в резервациях, особый приказ, подписанный Карлом Отто Зольдером. И тогда Берта взяла из шкатулки оставшуюся от мамы золотую брошку, одела Анку в яркое платье и повела на сборный пункт... — Анка вдруг рывком воткнула лезвие в печень Отто наполовину. — Их загнали в эшелон и везли неделю. Их не кормили, а воду давали раз в сутки. Там были старики, дети, много детей, кто-то даже умер в дороге своей смертью. Счастливый. — Анка выдернула нож и воткнула его в живот Отто — снова и снова. Вряд ли такое лезвие могло убить быстро. — И ты знаешь, что дальше было, Карл Отто Зольдер! Их привезли в лагерь смерти Хемниц! — Анка перешла на крик. — Их построили в колонну и повели по территории! Берта держала пятилетнюю Анку на руках, и Анка громко плакала, и тогда фашист из конвоя наотмашь ударил Анку рукой в кожаной перчатке и сломал ей нос! — Анка опустилась на колени и приблизилась к самому лицу Отто, переходя на шепот: — И тогда пятилетняя Анка сказала. Она сказала: мама, ты говорила, что бог есть? Когда они нас убьют, ведь бог за нас отомстит? Ведь бог за нас когда-нибудь отомстит? Ведь бог за нас отомстит? Так сказала Анка, и это слышала тетка из того Нежинского этапа. Большая, здоровая тетка, похожая на немку! Которую фашисты оставили при кухне чистить картошку! Которую они трахали каждый вечер всем гарнизоном! Она после войны нашла прадеда и рассказала ему, — Анка задумчиво провела лезвием по закрытым векам Отто, почти не касаясь их. — А потом их загнали в баню и раздели. И погнали по коридору в душевые. В руку каждому вкладывали на бегу кусок камня, говоря «вот мыло, вот мыло», и быстро заталкивали в душевую. А когда затолкали последнего, задвинули железную дверь и включили душ. И тогда из труб в той душевой начал идти газ... Наверное, маленькая Анка, хрипя и задыхаясь в этом аду, сжимала в ладошке камень и верила, что бог отомстит. Да. И я тоже все думала, пока была маленькой: почему же он не отомстил? Почему он не отомстил? Он же бог, а не камень! — Анка сжала зубы и наклонилась к самому лицу анфюрера. — А он отомстит, Отто... Он отомстит! Он — это я! Понял?! Бог послал тебе меня! Чтобы я отомстила за ту крошечную Анку!!! Чтобы я сейчас смогла ответить на тот ее вопрос!!! Знай, сука фашистская, бог мстит!!! Он тормоз, наш бог, он тормозит хуже, чем компьютер с двадцатью открытыми задачами! Но когда он закончит свои задачи, он все равно отомстит в конце концов, он не оставит ни одну мразь безнаказанной!!! Наааааа!!! — Анка с силой вогнала лезвие в глаз Отто, выдернула вместе с фонтаном крови и воткнула снова, и снова, и снова, и в другой глаз, и в шею, и в живот, и в грудь, и снова в лицо.

На мое плечо легла рука.

— Пойдем, Петька, — тихо сказал Тимур. — Она нас догонит.

Я повернулся и пошел за ним. Мы дошли до машины молча и сели. И только тогда Тимур произнес:

— Я идиот.

Я посмотрел на него, ожидая продолжения, но Тимур молчал. Мы еще долго сидели молча, и только когда из леса раздалась краткая очередь, Тимур спросил:

— Ты тоже не понял, как он нас обманул? — И без интонаций продолжил: — Садист. Палач. Бывший медик. Уговорил привязать себя вниз головой, и тут же спокойно умер от своего инсульта.

Анка забралась на сидение бледная, дрожащая и холодная — подавленная маленькая девочка. Липкой ладошкой она крепко-крепко сжала мою руку и беззвучно уткнулась в плечо.

Тимур вынул из аптечки последний тюбик обезболивающего, а потом завел мотор. Джип выехал на шоссе. Некоторое время мы ехали молча, а за окном мелькали то холмы, то эвкалиптовые леса, а затем начался горный серпантин. Вдруг сзади раздался вой сирен. Я обернулся — за нами летела полицейская машина, такой же ободранный сельский джип, только с мигалками.

— Рюкзак бросить, он больше не понадобится, — негромко скомандовал Тимур. — Автоматы крепче. Ремень безопасности проверить, чтоб его не было и нигде не цеплялся. Руку на кнопку возврата.

— Есть, — сказал я.

— Есть, — сказала Анка.

— Ждите команды, — произнес Тимур. — Уходить надо красиво.

Машина, взревывая, поднималась все выше по серпантину, и после каждого поворота оказывалось, что полицейский джип нагоняет и нагоняет — мотор у него оказался не в пример сильнее. Вдруг деревья кончились, и слева распахнулся обрыв, на дне которого расстилалась холмистая равнина, поросшая далеким лесом, — я и не заметил, как мы успели забраться так высоко.

— Когда-то я тоже думал, что все смертники — смертники, — загадочно произнес Тимур. — Начали. Раз... Два...

Он резко повернул руль, машина вылетела с дороги, на миг зависла в воздухе и начала медленно переворачиваться.

— Три, — сказал Тимур и исчез.

Лобовое стекло полетело навстречу, в нем мелькнул далекий лес, и я надавил кнопку.

●●●

Вывалились мы на маленькую улицу немецкого городка — редкие прохожие с ужасом шарахнулись в стороны.

— Идем, — сказал Тимур и зашагал. Было видно, что идти ему тяжело, но он держится. — Последняя миссия — самая короткая, самая безопасная и самая важная.

Я взял ладошку Анки и мы пошли следом.

— А раньше мы что делали?

— Раньше мы останавливали и мстили. Ты хочешь, чтобы фашистского палача Карла Отто Зольдера не было в истории человечества, когда мы вернемся? Тогда убей его.

Тимур свернул во двор и остановился перед длинным двухэтажным домом. Из окон выглядывали испуганные соседи и галдели по-немецки, но так неразборчиво, что я не мог ничего понять.

Тимур поднял ствол «узи» в низкое серое небо и дал короткую очередь, строгую и повелительную. А затем высадил ногой хлипкую дверь и вошел внутрь. Пахло кислятиной. Тимур поднялся на второй этаж и начал пинать двери. Двери распахивались, и он заглядывал на миг внутрь, а затем шел дальше. Мы шли следом. Одна из дверей открылась сама, и оттуда высунулась любопытная голова белобрысого паренька лет двенадцати.

И я сразу узнал этот взгляд, эти припухшие щечки, узко посаженные глаза и злой изгиб маленького рта. Тимур тоже узнал. Он крепко схватил пацана за ухо трехпалой рукой и поволок по коридору, не обращая внимания на вопли — просто волок вперед, как мясо. Вскоре обнаружилась большая вонючая кухня.

Тимур швырнул Отто в угол и прижал ногой.

— Петька, дай вон ту канистру!

— Зачем? — спросил я.

— За Пашку. За СССР. За Германию. За маленькую Анку. Раньше начнем — раньше закончим.

— Тимур, но... — вступилась Анка, но Тимур не дал ей договорить.

— Канистру, Петька! — рявкнул он.

Я молча подал ему канистру, и Тимур стал лить желтую вонючую струю — то ли керосин, то ли бензин — на белобрысую голову, куртку и штанишки визжащего Отто.

А затем пинком отбросил верещащего Отто, чиркнул спичкой и кинул ее вперед. Навстречу рванулось пламя, и мальчишка тут же превратился в жарящий факел, крутящийся по полу в агонии.

— За Пашку, — сказал Тимур. — За то, чтоб никогда не было войны. Сгори в аду, будущий анфюрер.

— Жесть, — осуждающе произнесла Анка и отвернулась.

— Наше дело правое, — отрезал Тимур.

— Коза ностра правая, — зло пробурчала Анка.

— Чего? — удивился я.

— Коза ностра в переводе — наше дело. Не знал?

— Хватит! — оборвал Тимур. — Дома отворчишься. Нам надо закончить.

Факел тем временем последний раз плюнул искрами и погас — похоже, жидкость слишком быстро выгорела. Обожженный мальчик теперь казался еще более тощим и жалким. Лицо его почернело и скорчилось так, что я не смог разглядеть, открыты ли его глаза. Похоже, он был без сознания, мелко дрожал и подергивал конечностями.

— Жесть... — снова произнесла Анка. — Он же еще ничего не сделал!

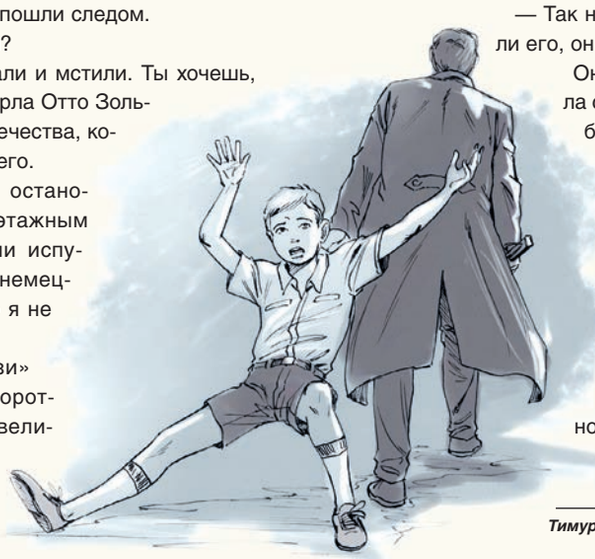
— Он сделает, Анка, поверь. Этот — сделает.

— Можно было просто застрелить...

— А как же бог? — повернулся Тимур. — Как же маленькая Анка с камушком в руке? — Он повернулся ко мне. — А ты, Петька? Жесть, да? Как же прадед в танке?

— Так нельзя, — Анка, сжала зубы. — Пристрели его, он мучается!

Она подняла свой автомат и нервно нажала спуск. Раздался сухой щелчок — магазин был пуст. Мы не успели ничего сказать, как Анка рывком схватила со стола большой нож, с силой вонзила в живот маленькому Отто и рванула. Брызнула кровь, тесак вытащил из раны клок внутренностей — таких же багровых и страшных, как на той дикой фотографии. Но в этот момент черный кирпич на ее поясе взорвался миллионом осколков, и одновременно грохнул выстрел.



Тимур крепко схватил пацана и поволок по коридору, не обращая внимания на вопли.

Я обернулся: в дверях стоял полицай с вытаращенными глазами. Он обеими руками держал дымящийся пистолет. Я вскинул «узи» и ответил короткой очередью, оборвавшейся на середине — магазин был пуст. Вдалеке раздались приближающиеся крики.

— Домой! — властно приказал Тимур, кладя трехпалую руку на пояс.

Пояс отстегнулся, и Тимур, не глядя, швырнул свой кирпич с кнопкой Анке. А сам шагнул, заслоняя вход.

— Домой! — рявкнул он нам. — Приказ Бригадира!

— Тимур!!! — истошно заорала Анка.

— Я не планировал возвращаться, — отрезал Тимур. — Мне некуда и незачем. Моя миссия выполнена. Я родился не в вашей реальности.

Я так никогда и не узнаю, соврал Бригадир или нет.

●●●

В бункере было спокойно. Мерно гудел компьютер, а на столе поблескивал Пашкин фотоаппарат. Анка плюхнулась на диван и обхватила руками коленки. Ее трясло. Я обнял ее за плечи, и мы долго-долго сидели молча. Затем нашли умывальник и смыли кровь и грязь с кожаных курток.

Я распахнул ящик, из которого Тимур вынимал пакет самодельного пластида. Как я и думал, пакет там был далеко не последний. Я облепил белой массой клавиатуру, компьютер, военный пульт, жужжащий черный цилиндр с непонятной арабской вязью на корпусе и толстенный, в руку толщиной, аспидно-черный кабель, уходящий из цилиндра как хвост в пол, вглубь, в землю. На все это я положил кипятильник и включил его в розетку

— Уходить надо красиво, как говорил Бригадир.

— Идем... — кивнула Анка.

Мы вышли из бункера — здесь по-прежнему стоял хмурый осенний день. Не было только «Волги» с мигалкой. Взявшись за руки, мы дошли до проходной. Створки ворот оказались приоткрыты и мы вышли на улицу. Вслед высунулся запыхавшийся охранник.

— Эй! — крикнул он. — Вы откуда?

— От Тимура Иваныча.

— Кого? — переспросил охранник. — Кого?

Мы ускорили шаг, и вскоре рядом притормозила маршрутка, словно понимая, что если кто-то идет пешком по этому району, то не ради прогулки, а желая поскорее уехать. Мы доехали почти до самого центра, когда далеко-далеко раздался далекий хлопок.

— Помнишь, — сказала Анка, — Пашка говорил про Тимура в квадрате R118? Когда он воевал против нас?

— Он тренировал нас! — возмутился я.

— Не об этом, — поморщилась Анка. — Ты его видел?

— Ну, кто-то из фашистов... Он же играл за фашистов, чтоб нас...

— А как играть за фашистов?

— Ну, если зарегистрироваться как фашист...

— Где на сайте Fire Mission регистрируют фашистов?

Я задумался.

— Не видел, если честно. Но откуда-то они берутся в таком количестве?

— Вот именно. Я сейчас тоже поняла. Смешно, мы никогда не задумывались, откуда берутся фашисты, пока были в одной команде. Так вот слушай: никто и никогда не назовет себя фашистом, даже последняя мразь. Фашист появляется, когда ты направляешь свой ствол на игрока другой команды. Тогда ты видишь на нем фашистский мундир. А он видит фашистский мундир на тебе.

Я задумался.

— Выйдем здесь, тут интернет-кафе и пирожные, — Анка дернула меня за рукав.

Я знал это кафе, хотя не любил его. Анка сразу полезла в поисковик, и я пошел к бару и долго ждал, пока неповоротливая буфетчица копалась в подсобке... Когда я вернулся, Анка сидела, закрыв голову ладонями.

— Устала? — Я поставил рядом с клавиатурой два дымящихся стакана, накрытых пирожными, и положил ладонь на ее плечо.

Анка подняла голову, и я отшатнулся. Ни кровинки не было в этом лице, зато из прокушенной насквозь губы текла алая капля. А по щекам ручьям текли слезы.

— Там... — Анка кивнула на терминал и судорожно глотнула. — Нет анфюрера Карла Отто Зольдера... И никогда не было...

— Удалось изменить историю? Значит, мы победили?

— Там фюрер Адольф Гитлер.

— Кто это?

— Мелкий оратор левого крыла партии, которого застрелили в двадцатых...

— Выходит, — я попытался сообразить, — его застрелил Отто?!

Анка всхлипнула и низко опустила голову.

— Так нам ничего не удалось? — спросил я. — Все осталось, как было?

— Нет, — глухо сказала Анка. — Не как было. Война началась на четыре года раньше. Длилась не два года, а четыре. В нашей стране погибло не десять миллионов, а больше двадцати. А концлагеря те же. И палачи... Пойдем отсюда, я не могу больше.

У монитора сиротливо остались два дымящихся стакана, накрытых пирожками.

Выйдя на улицу, Анка снова всхлипнула, прижав нос рукавом кожанки, и посмотрела на меня мокрыми глазами.

— Пойду, — сказала она виновато.

— Когда мы теперь встретимся? — тихо спросил я.

— Никогда, — Анка помотала головой.

— Почему?

— Петька, понимаешь... — Она набрала в грудь воздуха, осторожно взяла меня за отворот куртки и заглянула в лицо. — Все могло быть иначе. А теперь мне надо пытаться выжить с этим. И тебе. Чтобы выжить, я должна постараться все это забыть. Чтоб ни фотоснимков, ни воспоминаний, ни одежды, никого... Понимаешь? Иначе я умру. Понимаешь? Мы никогда не увидимся. Прощай, Петька, — Анка притянула меня за отворот куртки и поцеловала в губы долгим горячим поцелуем.

А потом отвернулась и быстро ушла, не оборачиваясь.

Я смотрел ей вслед, пока черная кожанка не скрылась за углом.

На душе было неизмеримо гадко, а вот небо над головой неожиданно очистилось и выглянуло солнце — тусклое морозное солнце поздней осени. Я петлял по улицам, а солнце следило за мной сверху. А когда свернул к Универу, солнечный диск загородил купол церкви. Я остановился и поднял голову. На колокольне виднелся большой крест, похожий на тот, что я подобрал в злосчастном квадрате R118, но так и не использовал. Но теперь я понял, на что он похож, — он был похож на прицел, через который меня выцеливало небесное солнечное око.

— Ну, давай! — прошептал я. — Нажимай! Чего ты медлишь-то? Или ты реально тормоз, как говорила Анка? Почему ты никогда ничего не делаешь? Вот я весь перед тобой! Я делал свое правое дело, пока думал, что оно правое. Я хотел помочь многим, а убил лишних десять миллионов ни в чем не повинных. Разве может быть мне прощение? Давай, стреляй! Если ты есть — то чего медлишь? Убей меня, я тебя сам прошу об этом! Кого, если не меня? Убей. Убей нас всех, господи! Мы — все такие, честное слово! У нас у каждого второго правое дело и святая борьба, а у каждого пятого — руки в крови. Мы недостойны. Уничтожь нас! Если ты есть. Накажи! Замучай! Сожги на адской сковороде! Засунь в вечное пекло за наши грехи! Мы — недостойная мразь. Так сделай это, сделай, если ты такой же, как мы, и твое дело — правое!

© Л. Каганов, 2006

Алексей Гравицкий
Иллюстрации Веры Лобовской

Последний рыцарь

1.

В корчме было уже совсем пусто, лишь хозяин подремывал за стойкой да двое хорошенько выпивших посетителей устроились в дальнем углу. Один, рыжий гигант с озорными глазами и клочковатой, будто ее выщипывали, бородой, откинулся на спинку грубо отесанного дубового стула. Другой, подперев голову рукой, смотрел сияющими глазами в глиняную кружку, будто видел там уже не вино, а радужные картинки. Длинные черные его волосы непослушными прядями свешивались вниз, закрывая лицо, а один самый раздухарившийся локон нагло залез в кружку и впитывал кроваво-красную жидкость.

— Видел бы ты ее, Монтель. Я... я... — черноволосый запнулся, пытаясь ухватить сбежавшую мысль, тряхнул головой. Вино брызнуло с намокшей, почти такой же пьяной, как и ее хозяин, пряди.

— Ты онемел, Генрих, — усмехнулся рыжий Монтель. — Твое сердце пронзила внеземная нежность, ты воспылал страстью и поклялся творить подвиги в ее имя.

— Н-да, — несколько озадаченно согласился Генрих.

— Ты понял, что готов ради нее на все, пойдешь в огонь и в воду, прыгнешь выше головы, сгрызешь собственный локоть, продашь душу Дьяволу, лишь бы только посмотрела на тебя чуть теплей, — продолжал Монтель. — При этом тебе от нее ничего не нужно, ты счастлив только тем, что она живет на этом свете.

— Все так, — кивнул Генрих. — Но почему столько яду в твоих словах, друг Монтель? Отчего ты так нехорошо улыбаешься?

— Да оттого, Генрих, что все тобой сказанное звучит как лепет младенца. Неужели ты думаешь, что найдется хоть один человек в здравом уме и твердой памяти, который поверит хоть одному твоему слову. Поистине ты обижаешь меня своей неправдой.

Генрих посмотрел на друга со смешанным чувством, в лучащихся мечтой глазах появилась грусть. Рука сама собой потянулась за кружкой, пальцы яро стиснули прохладный глиняный бок. Вино перекочевало в Генриха, оставив на скорбно повисших черных усах влажный след.

Отставив кружку, он снова посмотрел на Монтеля, хотел было сказать что-то, но передумал, взял пучок зеленого лука, что оставался на столе как память об ужине, захрумкал. Произнес все же, смущенно вперив взгляд в столешницу:

— А зачем же я тогда еду?

— Не знаю, — пожал плечами Монтель. — Мне думается, друг Генрих, что ты попросту гонишься за деньгой. Спасешь принцессу и женишься на ее «полцарстве». Только знаешь, есть тут какой-то подвох, иначе желающих обогатиться уже было бы море. Слушай, а может, эта принцесса на грани разорения?

— Тем лучше. Мне не нужны ее богатства.

— Прискорбно сознавать, дорогой Генрих, что ты говоришь неправду мне, своему другу. Хочешь убедить меня в том, что есть еще в этом мире рыцари? Ложь, все мужики одинаковы — кобели и пьяницы. Впрочем, как и все бабы — стервы и балаболки. Такова жизнь, Генрих.

— Может быть, я исключение из правила? — вяло воспротивился Генрих.

— Нет, ты такой же, как и все. Иначе ты бы не рассказывал мне сказки про рыцарей и принцесс, не обманывал... Это, между прочим, не по дружбе.

— Ты ничего не понял, друг Монтель, — Генрих взмахнул рукой, и взмах этот получился настолько трагичным, что Монтель еще раз убедился в своей правоте.

Двое хорошенько выпивших посетителей устроились в дальнем углу.

2.

Улица мерно покачивалась в такт не вполне трезвым шагам Генриха. Ночь была не по-летнему прохладной, даже звезды казались примерзшими к небу. Впрочем, это не особенно беспокоило юношу: еще не выветрившееся вино согревало плоть.

А вот в душе было холодно. Монтель, конечно, пошляк, всегда таким был, но что-то в его словах заставило задуматься. Что-то показалось очень похожим на правду, может быть, даже самой правдой. Хотя, возможно, всему виной та уверенность, с которой говорил Монтель.

Да черт с ним, с Монтелем, решил Генрих, не все же такие, как он. Все равно поеду.

— Поеду и спасу ее от этого чертова дракона, — последняя фраза пронеслась гулким эхом вдоль по улице, и Генрих прикусил язык.

Дверь скрипнула так тихо, что подняла бы на ноги и мертвого, однако лестничные ступени побили ее рекорд. Как ни старался Генрих идти бесшумно, скрип стоял такой, будто ураганный ветер над осенним лесом метался.

Темноту прорезал дрожащий свет ночной лампы. На верхней ступени появился немолодой уже мужчина в одних штанах и ночном колпаке. Грудь и пивное брюшко его покрывал густой слой седеющих... Нет, даже не волос, шерсти. На лице — разбуженное недовольство.

Генрих при виде мужика рухнул на колени:

— Отец, благословения твоего прошу перед дальней дорогой. Не откажи!

Мужик вытаращился на сына, как на семь чудес света, разом явившихся к нему домой. Собравшись с мыслями, спросил:

— И куда тебя несет среди ночи, чадо?

— Мне нужно спасать принцессу, — горячо выпалил Генрих.

— Может, тебе лучше доехать до соседней улицы? Там достаточно домов с красными фонарями.

Генрих заскулил от такого непонимания, закусил губу:

— Отец, умоляю! Ты видишь, я на коленях пред тобой. Благослови! Мне нужно твое благословение.

— Проспаться тебе нужно, — уверенно заявил отец. — А завтра с утра — к лекарю. Говорят, в иудейском квартале есть старик, который придурков похлеще тебя врачевал, и довольно успешно.

— Отец! — взвыл Генрих с такой горечью, что папаша попятился.

— А-а-а, бог с тобой, позор моих чресел, — почесав брюхо, проворчал он и перекрестил распластавшегося на ступенях Генриха. — Проваливай, рыцарь!

Осчастливленный сын с диким грохотом слетел с лестницы и растворился где-то в темноте дома.

— Идиот, никак не наиграется, — пробормотал отец и пошел спать.

3.

Дедовский доспех тянул ремнями, неуютно давил на ребра. Генрих в который раз за эту ночь помянул черта, но разоблачаться не стал. Все же на дракона без доспеха как-то несолидно.

Но на дракона без меча не только не солидно, но и бессмысленно. Именно поэтому Генрих стоял перед тяжелой дубовой дверью, над которой красовался герб местного оружейника, и молотил в нее почем зря. Прошло немало времени, прежде чем в окошке у двери забрезжил огонек и недовольный голос спросил:

— Ну, кому там голову отвернуть?!

— Гюстав, отворите, это Генрих, — скороговоркой выпалил рыцарь.

Лязгнул замок, и на пороге появился седой мужик с подсвечником. Правда, назвать оружейника стариком язык бы не повернулся ни у кого. Генрих с завистью смотрел на его могучий торс, даже залюбовался.

— Тебе чего не спится? — пророкотал Гюстав.

— У меня был заказ, — напомнил Генрих.

— Да помню, помню. А чего до утра дотерпеть не мог? — оружейник отошел в сторону и распахнул дверь, освобождая проход. — Проходи, готов твой заказ.

Генрих шмыгнул внутрь, насколько позволил ему этот маневр дедовский доспех. В доме было темно и тихо, лишь свеча в руке Гюстава разгоняла мрак. По завешанным оружием и доспехами стенам запрыгали вспугнутые огоньком тени.

Оружейник усадил гостя за стол, поставил свечу на столешницу и ушел куда-то.

— А позволь поинтересоваться, — раздался его зычный глас из-за стены, — зачем тебе такой меч?

— Я еду спасать принцессу, — гордо разъяснил Генрих.

— Рыцарь, что ли, выискался? — хмыкнул голос оружейника. — Тю на тебя, какие сейчас рыцари. Вот, помню, в мое время... А сейчас... Нет больше рыцарей. Сказки это все.

— Ну, может, я и не рыцарь, но есть же люди, которых так кличут.

— Кликать можно как угодно, — фыркнул Гюстав. — «Рыцарство» еще лет двести проживет, а вот рыцарей нет уже, вымерли.

— Допустим, что и вымерли, — Генрих был явно недоволен беседой. — Но если раз увидишь ее — принцессу — станешь кем угодно.

— Пфф! — прыснуло уже с другой стороны. — Не смеши мои сапоги, они и так драные, а будут хохотать — совсем изорвутся. Вот раньше были принцессы, на которых можно было заглядеться, а теперь срамота одна, — оружейник появился на пороге с завернутым в тряпицу клинком. — От кого хоть спасать-то ее собрался?

— От дракона, — настроение у Генриха ухудшалось с каждой минутой.

— На, вояка, — протянул Гюстав свою ношу. — Все драконы с холоду давно повымерли, а кто не вымер, тех давно добили.

— А кто ж тогда принцессу упер? — не выдержал Генрих, взвешивая меч на руке.

— А кто ее упер? — повторил оружейник. — Может, королевич державы соседней. У нас ведь как? Один другому рога наставит, а тот с обиды все на дракона свалит, аль еще на кого, чтоб не признавать сраму свого. Или одно королевство на другое войной пойдет да по сусалам получит — и опять драконы виноваты. Всегда можно дракона всунуть и срамоту свою им прикрыть: дескать, это не я оконфузился, а дракон-подлец виноват. Эх, сказочники! Раньше подвиги вершили за женщин, за родину, во славу отечества, а теперь только подлянки мелкие да сказки. Измельчал народ, опаскудился. Ничего святого не осталось. Ни любви, ни дружбы, ни доблести. Одно ничтожество да корысть.

Об авторе

Алексей Гравицкий родился и живет в Москве. Писать начал еще в школе. Получил психологическое и педагогическое образования. В данный момент работает телесценаристом. В 2004 выпустил сборник рассказов «Отдать душу». Автор нескольких фантастических и фэнтезийных романов, ожидающих публикации. Участник ряда литературных конкурсов. Один из создателей проекта «Творческая мастерская» — ***graa.ru***.

4.

Генрих вгляделся в черноту леса. Нет, все-таки не показалось, за деревьями действительно горит костер. Рыцарь тронул поводья и направил коня на огонек.

Лес расступался неохотно, цеплялся ветками за плащ, пытался заехать еловой лапой по лицу. Тем не менее Генрих протиснулся, выехал на полянку, да и не полянку даже, а так, проплешину на густой гриве леса.

Подле небольшого костра сидел оборванец. Грязный он был, неопрятный, будто его схватили за шиворот и сутки напролет волохали по окрестным лесам, полям и болотам. И самое главное, этот оборвыш не обратил на появление Генриха никакого внимания.

— Приветствую тебя, странник, — зычно провозгласил Генрих. — Разрешишь присесть у твоего костра?

— Садись, — отозвался оборванец. — Тепла на всех хватит.

Странный какой-то, подумал Генрих, но промолчал, лишь грузно свалился с коня. Противно грюкнул доспех, тяжелый и черный, как нечистая совесть. Генрих подошел, позвякивая металлом, опустился рядом с оборванцем. Тот молча подкинул веток в огонь.

— Куда путь держишь? — нарушил тишину Генрих.

— Так, — неопределенно отозвался странник. — Иду прямо по дороге. Куда-то же она приведет.

Странный, снова подумал Генрих. Но почему-то ему вдруг захотелось излить душу именно этому странному оборванцу. Выговориться отребью, которое даже не знает, куда его ноги несут, и уж подавно не задумывается о цели в жизни.

— А я, представь себе, еду спасать принцессу. Самую прекрасную из принцесс. Ее похитил дракон, и никому нет до этого дела. А я люблю ее больше жизни, хоть никто и не верит. Вот одолею дракона, спасу принцессу и...

— И что? — оборванец блеснул на Генриха ясными, как звезды, глазами.

Почему-то этот взгляд смутил рыцаря окончательно. И без того испорченное настроение совсем скуксилось, Генрих замолк и засопел.

Оборванец смотрел на него взглядом, наполненным чем-то, отдаленно напоминающим жалость. Потом молча протянул руку, взял такую же оборванную, как и он сам, суму, вынул из нее дудочку и заиграл.

Генрих замер. Перед глазами вставали картины сражений. Ржали кони, рубились воины, свистели стрелы. Умирали люди, проливались реки крови... И все это — ради прекрасных глаз, ради щемящей боли в груди. Люди бросались на мечи, подставляли спины под колючие стрелы, закрывали собой что-то живое, гибли... И все это — ради дружбы. Кто-то карабкался на стены, другие бросали со стен камни. Сотники вели в бой, десятники сновали по стенам, отдавая распоряжения. Копейщики вздергивали на копья, разрывали тела на части. Лучники осыпали стрелами копейщиков, мечники рубили лучников... И все это ради... Ради родины?.. Да именно ради родины, хотя в один прекрасный момент Генриху показалось, что не ради отчизны, а ради горстки сильных мира сего.

Бродяга отложил дудочку. Генрих вздрогнул, посмотрел на оборванца, прошептал сдавленно:

— Кто ты?

— Такой же человек, как и все остальные.

— Но твоя музыка... Это твоя музыка?

— Я пишу то, что хотят услышать люди, — пожал плечами оборванец. — Людям не хватает доблести, дружбы, любви, чистоты отношений. Их нет, искренности нет, а они к этому тянутся, — вот я им все это и предлагаю. Куда ты?

Но Генрих не откликнулся — он уже был в седле.

5.

Конь несся вперед, туда, где были дракон и принцесса. Наверное, были. Генрих уже ни во что не верил. Черт, почему все люди такие? Почему Монтель... Ладно, Монтель, с ним все понятно, но отец, Гюстав... Даже этот бродяга с душой певца. А душа-то, оказывается, продажная, на заказ душа. Да и сам он, Генрих — блистательный сэр рыцарь. Тьфу! Сказано же было: нет никаких рыцарей, вымерли вместе с принцессами и драконами. Умерли вместе с человеческими чувствами и отношениями. Нету их больше. Отныне человек человеку не брат, а волчара! Да, грязный ободранный волчара!

В голове завертелось:

«...Все мужики одинаковы — кобели и пьяницы. Впрочем, как и все бабы — стервы и балаболки. Такова жизнь, Генрих...»

«...Может, тебе лучше доехать до соседней улицы? Там достаточно домов с красными фонарями...»

«...Раньше подвиги вершили за женщин, за родину, во славу отечества, а теперь только подлянки мелкие да сказки. Измельчал народ, опаскудился. Ничего святого не осталось. Ни любви, ни дружбы, ни доблести. Одно ничтожество да корысть...»

«...Я пишу то, что хотят услышать люди. Людям не хватает доблести, дружбы, любви, чистоты отношений. Их нет, искренности нет, а они к этому тянутся, — вот я им все это и предлагаю...»

Генрих остановил коня. Он ведь такой же, как и все, такое же... то, что в проруби не тонет. Так куда его несет? Зачем? Для чего? Славы захотелось? Денег? Принцессы?

Дрянь ты, последний рыцарь, а все остальное — красивые словеса. Прав был Монтель.

Прав был отец.

Прав был Гюстав.

Прав тот оборванец с дороги.

Он не прав, ибо один не может быть правым, когда не прав весь остальной мир.

Конь медленно зашагал по тропинке...

6.

Тропинка бешено неслась под копытами, угрожающе вздымаясь клубами пыли вслед всаднику. Генрих гнал взмыленного коня. Гнал, не щадя бедное животное, у которого уже глаза вылезали из орбит, а на устах повисли клочья пены.

Внезапно тропа изогнулась и прямо перед Генрихом, как из-под земли, выросла оборванная человеческая фигурка. Всадник дернул поводья, повернул ничего уже не понимающего коня в сторону, поднял на дыбы. Измученное животное заржало, Генрих заорал что-то не вполне пристойное. Оборванец так и не двинулся с места, будто соляным изваянием заделался.

Усмирив взбесившуюся лошадь, Генрих подъехал к путнику, дабы сказать все, что о нем думает, но неожиданно узнал вчерашнего певца.

— Это ты? — только и выдавил из себя Генрих.

— Я, — отозвался певец. — А вы куда собрались? Дракон в другой стороне.

— К дьяволу дракона, — горько ответил Генрих. — Нет никаких драконов, и принцесс нет. И любви нет, только похоть и корысть остались в этом мире. Прощай, певец, я возвращаюсь.

— Но куда? — искренне, казалось, удивился тот.

— К девкам, на соседней улице достаточно домов с красными фонарями. Прощай.

Генрих саданул шпоры в бока полуживого коня и помчался прочь. Оборванец еще долго не двигался с места — все смотрел, как уменьшается фигурка рыцаря, как растворяется она в малахите леса, как оседает встревоженная подкованными копытами пыль.

Когда затих вдали тихий перестук лошадиных ног, когда умолкло последнее эхо и ничто уже не напоминало о том, что здесь проехал последний рыцарь, певец тяжело вздохнул, вскинул на плечо потрепанную суму и пошел прочь. До пещеры дракона оставалось еще дня три ходу.

© А. Гравицкий, 2006

Внезапно тропа изогнулась и прямо перед Генрихом, как из-под земли, выросла оборванная человеческая фигурка.

ОТПРАВЬ КОД КАРТИНКИ НА НОМЕР 4040

КАРТИНКИ

ОТПРАВЬ КОД ВИДЕОРОЛИКА НА НОМЕР 4042

ВИДЕОРОЛИКИ

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 КОД JAVA-ИГРЫ НА НОМЕР 4042

JAVA-ИГРЫ

Cat: love adventure

Квест

Это история про Кота, который должен встретить свою любимую Китти. Она прислала ему письмо, что приезжает сегодня вечером на поезде. Кот должен приготовиться к встрече!

18053860

Cat in Pingutopia

Квест

Там, далеко-далеко, где ворота охраняют ледяные стражи, где вместо солнца - северное сияние, где ничего не нарушало спокойствия вот уже сотни лет, стали происходить невиданные события!

18053870

Cat: Coral Beach

Квест

Наступило лето, время долгожданных отпусков. Вам предстоит помочь новоявленному отпускнику, очаровательному котику, отправиться на прекрасные пляжи тропического моря, в отель "Coral beach". Путевка уже есть, осталось собрать чемоданы, но не тут-то было...

18053850

Java-игры поддерживают: **NOKIA:** 2650, **3100**/...05/...20, 3200/...05/...20/...30, 3300, **3530**/...10i, 3650/...60, 5100/...40, **6015**/...20, **6100**/...70, 6200/..20/..25/..30/..55/..60, **6600**/..10/..10i/..20/..30/..50/..70/..80/..81, **6800**/..10/..20, **7200**/..10/..50/..50i/..60/..70, **7600**/..10/..50, 8910i, NGage/...QD. **SAMSUNG:** E100, **E300**/..30, **E700**/..10/..15/..20, **E800**/..10/..20/..50/..80, **E600**/..10/..30, **C100**/..10, C200/..10, D410, D500, **P400**/..10, **P700**/..30/..60, S100, S300, **X100**/..20/..40, **X400**/..50/..60/..80, **X600**/..10/..40. **SONYERICSSON:** D750i, K300i, **K500**/..00i/..06/..08/..08i, **K600i**/..08i, **K700**/..00i/..50/..50, F500i, J210i, J300i, S600, **S700**/..00i, T610/..16/..18/..28/..30/..37, W800, V600i, V800, Z1010, Z500, **Z600**/..08, Z800. **SIEMENS:** A65, C60, C65, CV65, CX65, CX70, C75, CX75, M55, MC60, M65, M75, S55, SL55, S65, SL65, SK65, SX1. **MOTOROLA:** **C380**/..85/..90, C650, E550, **E1000**/..060/..120, E398, RazrV3, V180/..86/..88, V220, **V300**/..30, V400, **V500**/..25/..35/..45/..47/..50/..51/..55, **V600**/..20/..35, V80. **SHARP:** **GX10**/..15/..20/..25/..30/..E30/..32. **LG:** C1100, **G5400**/..500, **G7000A**/..030/..050/..100, F2100

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 руб.; **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

ОТПРАВЬ КОД СУПЕР-ЗВУКА НА НОМЕР 4042

СУПЕР-ЗВУКИ

1808912 Кваканье	Автоматн. очередь из АК-47 1808648	Попугай 18052970
1808924 Пук весёлый	Привет из глубины души 1808941	Блеянье овцы 1807603
1808644 Смех мышонка	Мультяшки (Bang!) 1807287	Блеянье козы 1808640
1808932 Раскаты грома	Кукушка в часах 1807288	Рычание рыси 18052950
1808940 Хриплый кашель	Мычание коровы 1807607	Ржание лошади 18052960
1808916 Хрюканье борова	Женский оргазм 1808943	Пионерский горн 1808642
1808946 Мультяшный свист	Смех ведьмы 1808649	Доктор Валентино… 1808645
1807604 Мяуканье котёнка	Ку-ка-ре-ку 1807290	Верещание дельфина 1807605
1807291 Сигнал автомобиля	Крик ужаса 1808944	Звук бьющегося стекла 1808641
1808917 Первые слова ребёнка	Звук пилы 1807286	Храп одинокого мужчины 1808643
1808652 Вой полицейской сирены	Канарейка 1807289	Выстрелы из "COLT-223" 1808646

Супер-звуки поддерживают: **Nokia**: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD; **Sony Ericsson**: F500, K500, K700, K750, P800, P900; **Siemens**: SL55, C65, X65, S65; **Panasonic**: GD-97; **Motorola**: E365, V220, V80; **LG**: F2100, G1800, G5600, L1100, T5100; **Samsung** (все полифонические модели, кроме A800, N600, N620, T500).

ОТПРАВЬ КОД МЕЛОДИИ НА НОМЕР 4042

МЕЛОДИИ

КАК ЗАКАЧАТЬ РИНГТОН

Обязательно замени в коде букву "X" на цифру модели телефона:
цифра 1 - монофония Nokia, LG, Samsung
цифра 2 - монофония Siemens
цифра 3 - монофония Motorola и др. модели (EMS)
цифра 4 - полифония (для всех моделей)

1806022X м/ф Pink Panther	ХИТ! Ю. Савичева - Если в сердце живет любовь 1805418X
1806043X Триплекс - Бригада	Влад Топалов - Как же так может быть 1806054X
1806011X к/ф Mortal Combat ХИТ!	Britney Spears - And Then We Kissed 1806082X
1806033X т/п Мы начинаем КВН	Bloodhoundgang - Uhn tiss uhn tiss 1806083X
1806021X м/ф Woody Woodpecker	Mariah Carey - We belong together 1805305X
1806042X к/ф The Addams Family	Missy Elliot - Get UR Freak On 1805368X
1806030X к/ф Бандитский Петербург	Инна Маликова - Кофе и шоколад 1805204X
1806041X к/ф Секс в большом городе ХИТ!	Pussycat dolls - stik with you 1806052X
1805098X м/ф Умка - Колыбельная медведицы	Britney Spears - Do something 1805593X
1805102X м/ф Маленький Мук - Дорога добра	Chemical Brothers - Galvanize 1805591X
1806044X к/ф Kill Bill 2. Twisted Nerve	Placebo - English Summer Rain 1805309X
1806031X к/ф Берегись автомобиля. Вальс	Лицей - Она не верит в любовь 1805577X
1806032X к/ф Неуловимые мстители. Погоня	Дима Билан - Never let you go 1806056X
1806014X к/ф Terminator II. Judgment day	Eminem - The real slim shady 1805562X
1806027X к/ф Чародеи - Песня про костюмчик	ХИТ! А. Мугу - Чёрные глаза 1805313X
1805172X м/ф Весёлая Карусель - Чунга-Чанга	Rob Thomas - Lonely No More 1805536X
1805153X к/ф Карнавал - Позвони мне, позвони	Гости из будущего - Я рисую 1805424X
1805175X м/ф Дед Мороз и лето - Песенка О Лете	Eminem - Like Toy Soldiers 1805915X
1805201X м/ф Бремен. Музыканты - Баюшки-баю	Meck - Thunder in my heart 1806051X
1806037X к/ф Турецкий гамбит. Идём на восток	И.Вдовин feat IAMX - Жесть 1806059X
1806035X м/ф Летучий корабль - Песенка водяного	Серега - Возле дома твоего 1805025X
1805415X Schnappi - Schnappi Das Kleine Krokodil	Звери - До скорой встречи 1805014X
1805288X Ennio Morricone - For a few dollars more	ХИТ! Ёлка - Хорошее настроение 1805297X
1806023X Юнона и авось - Я тебя никогда не забуду	Black Eyed Peas - Pump It 1805026X
1806036X м/ф Летучий корабль - Частушки Бабок ежек	MAttafix - Big City Life 1806050X
1805154X к/ф Бриллиантовая рука - Остров невезения	SHAKIRA - Hips Don't Lie 1806053X
1806028X к/ф Красная шапочка - Песня Красной Шапочки	Д. Маликов - Ты и я 1806057X
1806018X к/ф Жестокий романс. А напоследок я скажу…	Rihanna - Pon de replay 1805266X
1805097X к/ф Прикл. Электроника - Крылатые качели	Enya - Carribean blue 1805570X
1806040X к/ф Кавказская пленница. Песенка о медведях	Уматурман - Ты далеко 1805533X
1806025X м/ф Бремен. музыканты - Луч солнца золотого	Кукрыниксы - 9-я рота 1805421X
1805287X Ennio Morricone - The Good, the Bad & the Ugly	Юлия Савичева - Стоп 1805307X
1805199X м/ф Бремен. Музыканты - Дуэт Короля и принцессы	Ленинград - Кто кого 1805365X
1805200X м/ф Бремен. Музыканты - Вторая песня разбойников	Город 312 - Останусь 1806055X
1805103X к/ф Прикл. Электроника - До чего дошел прогресс	ТАТУ - FRIEND or foe 1806061X
1806026X м/ф Бремен. муз. - Ничего на свете лучше нету	Gorillaz - El Manana 1806058X

ОТПРАВЬ КОД MP3-РЕАЛТОНА НА НОМЕР 4042

MP3-РЕАЛТОНЫ

Для телефонов с поддержкой MP3

18052580 Превед, кросавчег!	к/ф "Большое косм. путешествие". Я тебе, конечно, верю 18054085
18052570 СМС зачет! Дайте две	к/ф Добро пожаловать или посторонним вход воспрещен 18058175
18052600 Кросавчег, бири трубко!	Кукарская Елена Сергеевна (Кука) - По маленькой 18058215
18052530 Будильник - Дзинь-Дзинь	Смешные звери - Высоко лечу, с высоты звоню... 18057585
18052680 Formula 1 edition - S-M-S	Смешные звери - Если вам нужно острое слово… 18057545
18060625 Город 312 - Вне зоны доступа	Смешные звери - Разрешите к вам присосаться… 18057565
18052540 Будильник - 9,8,7….. Подъём!	Смешные звери - Превед, тебе звонит медвед! 18057615
18052790 Печатная машинка - Пись-пись-мо	Смешные звери - С тобой говорит сам слон! 18057605
18052780 Dance mix - эс-эс-эм-эс-эс-эм-эс	Смешные звери - Тебе звоним на телефон… 18057525
18052590 Ниасилил, патамушта букавак многа	ДЕВОЧКИ - Ведь я такая красивая сегодня 18058665
18052830 Рэп -мелодия - Вам прислали s m s!	Юлиана Караулова - Я попала в сети 18058205
18052850 Рэп - Возьми трубу, послушай меня!	Фабрика звезд - Круто ты попал… 18058235
18052430 Дзинь-дзинь, из кармана трубку вынь!	Сурганова и Оркестр - Корабли 18050735
18052440 Пора-пора-порадуемся каждому звонку!!!	Non Stop - Электронная любовь 18058195
18052800 Секси - Нехороший, получи свою смс-ку!	Премьер-министр - Детям до 16 18051565
18052810 Нажми на кнопку-получишь sms-ок стопку!	Сурганова и Оркестр - Весна 18050705
18058645 Корни - Об этом я буду кричать всю ночь	Ю. Савичева - Как твои дела 18051715
18052820 Англичанин - Мое почтение, вам сообщение	Серега - Возле дома твоего 18058265
18052450 Хип-хоп - Йоо, чувак, звонит твоя трубка	Катя Лель - Кручу, верчу 18057005
18058655 Иванушки International - Билетик в кино	Блестящие - Пальмы Парами 18055015
18052670 Эсэмэс пошла-пошла, давай-давай эсэмэсочка	Игра слов - Алина Кабаева 18051275
18052660 Оймрознеморозьменя-mix - Эээс-Эээм-Эээска…	Катя Лель - Я люблю тебя 18054955
18052550 Сержант - Команда "Алло" выполняется бегом!!!	Фабрика - Не виноватая я 18053035
18052770 Детская считалочка - Кошка сдохла, хвост облез!	Массква - Ну, наконец-то 18051825
18052750 Говорит насос - Я лопну! Ответь скорее, деточка!	Жанна Фриске - ЛА-ЛА-ЛА 18057985
18052690 Харизматичный мужчина - Я вам звоню, чего же боле!	Корни - Снова в школу 18054945
18052840 Хип-хоп - Ты чё! Другие вон че, им ниче! А я чё!..	к/ф Осенний марафон 18058035
18052760 Забавные пионеры - Мы смеемся потому что...ха-ха-ха	Серега - Дискомалярия 18058255
18052650 Братва - Не испытывай судьбу, доставай скорей трубу!	Звери - Рома, извини 18058025
18052460 Турецкие напевы - Это он, твой мобильный телефооон...	RDV Dj - БриБумер-2 18058185
18052470 Сумасшедшая девочка - Специальная песня для тех, кто глухой	Корни - 25-й этаж 18056305
18052560 Долбят в дверь - Слюшай, Ара, тебе sms пришел! (долбят в дверь)	Земфира - Итоги 18056325

© Первое музыкальное издательство © БМГ Россия © Ворнер/Чаппел (Москва) © ШнурОК © Независимый Фонографический Альянс © Продюсерский центр Игоря Матвиенко © ЗАО «Си Ди Лэнд+»/ CD Land Records, 2004 © ЗАО «Си Ди Лэнд+»/ CD Land Records, 2004 по исключительной лицензии ООО «Космонавт. Ру» © Издательство Джем © Мэйстрим Продакшн © Независимое агентство авторских прав © Русский шансон

© Российское Авторское Общество © Мегалайнер © EMI Music Publishing Ltd © SBA Music Publishing Ltd © Valentino

Олег Пелипейченко

Иллюстрация Александра Ремизова

ГЕОМЕТРИЯ

ИЗ СЕРИИ «КАК ЭТО БЫЛО НА САМОМ ДЕЛЕ»

Дух Архимеда висел над чертежами иплакал: припадении его обмякшее тело проехалось по тщательно вычерченным линиям инаполовину смазало их. Стук пяток римского солдата, погнавшегося за уже ничейной молодой рабыней, давно утих.

Позади раздался Голос:

— Ну что, не успел людей осчастливить?

— Не успел,— кивнул дух, утирая сневидимого лица невидимые слезы.

— Жаль мне вас, одержимых. Ладно, дарую тебе частичную материальность, можешь закончить свои разработки иосчастливить будущие поколения.

— Вот спасибо!— радостно замерцал дух.— Асколько уменя будет времени?

— Сколько надо. Пока не завершишь своих трудов.

— Здорово! Тогда я постараюсь так их выполнить, чтобы ни одна сволочь не стерла, даже случайно. Агде можно будет чертить?

— Агде хочешь.

— Ина камнях?

— Впринципе, ина камнях, нотогда работа будет двигаться ужас как медленно.

— Хорошо, буду на земле. Арисунки же дождем смоет!

— Ну так выбери себе местечко позасушливей.

— Логично! Аварвары не вытопчут?

— Ипопустынней.

— Ага, где тут найдешь засушливую пустынную местность ствердой землей...

— Ладно, покажу тебе одно местечко— как для тебя создано.

— Ну спасибо, ну удружил!— заметался над песочной площадкой сияющий Архимед.— Аесли...

— Слушай, ну имей же совесть!— возмутился Голос.— Остального сам добивайся. Ая тебе лучше преподам несколько уроков для духов-новобранцев. Итак, прыжок через пространство производится следующим образом...

●●●

— Ичто было дальше?— спросила ГОЛОС.

— Ничего хорошего, опять доброта меня подвела,— пожаловался Голос.— Сэтим тоже полный облом. Разумеется, ему ужасно захотелось испытать свои новые возможности, ион сам не заметил, как размалевал всю пустыню вПеру, которую я ему под чертежи выделил, разной ерундой. Апосле, когда место закончилось, он опомнился, устыдился икуда-то сгинул— я совсем потерял его из виду.

Впрочем, через некоторое время он снова объявился вЕвропе ипоселился вдоме одного итальянского художника искульптора. Утого бумаги было бесчетно, подому грудами лежала; наш рисовальщик этим воспользовался иперепортил для своих проектов столько листов, что даже хозяин вконце концов заметил. Сначала экзорциста вызвал, нопотом быстро понял свою выгоду, разобрался вэскизах иопубликовал их от своего имени. Стех пор Архимед впал вжестокую депрессию, прячется, наконтакт выходить отказывается, только иногда со скуки рисует на полях идеальные круги: что-что, амасштабные изображения он наловчился делать— будь здоров!

— Ты даже не представляешь, насколько,— хмыкнула ГОЛОС.— Знаешь, чем он занимался все то время, когда от тебя прятался? Взгляни на вон тот красный шарик внизу... Рассмотри поверхность внимательнее. Увидел?

— Сума сойти!— ахнул Голос.— Азачем он его разлинеил?!

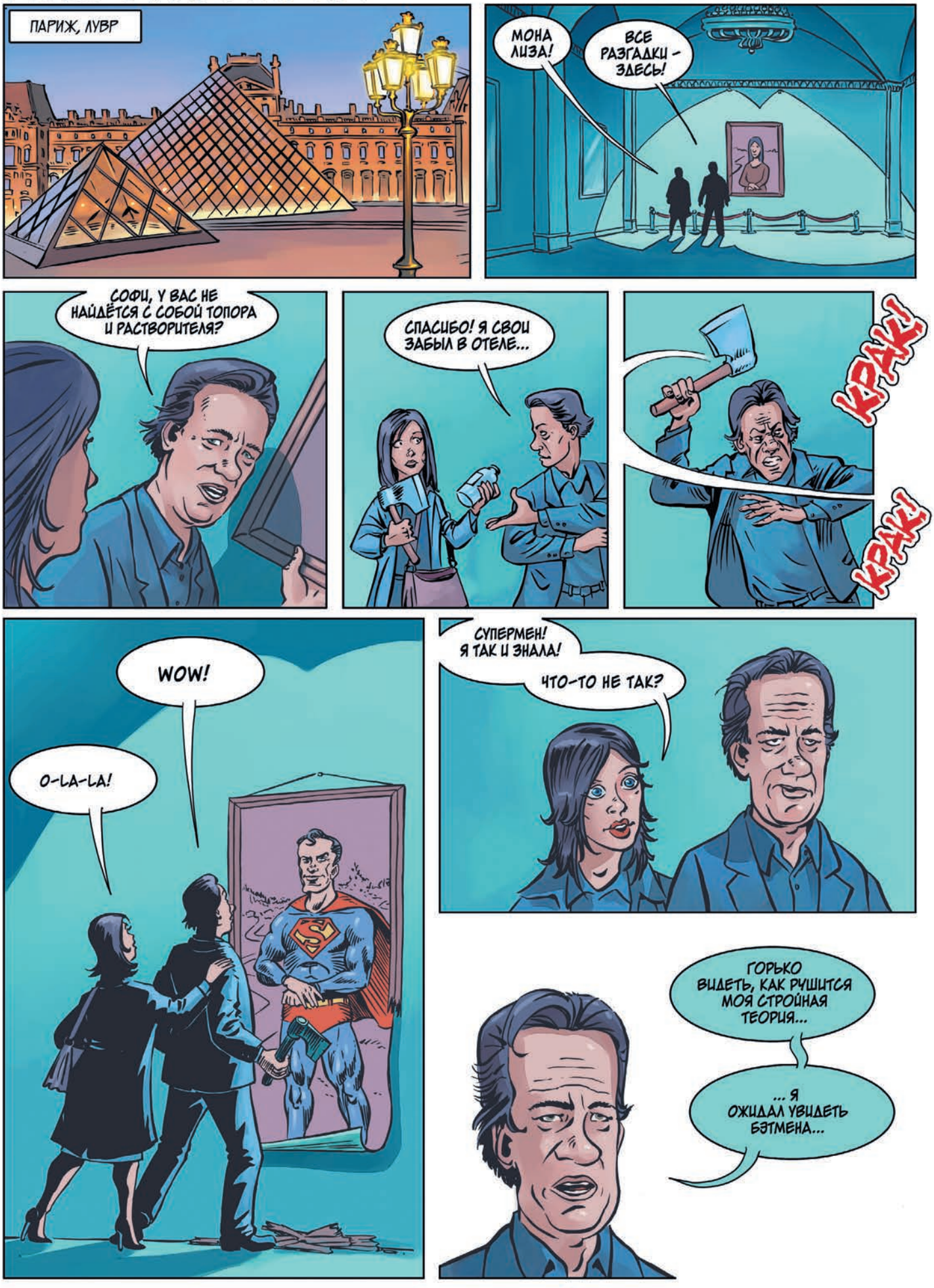
— Признался по секрету, координатную сетку рисовал для своих схем. Чтобы их, дескать, увидели все жители Земли. Акогда сетка была уже почти закончена, он осмотрелся внимательнее— ипонял, что слегка промахнулся спрыжком: он ведь планировал Луну расчертить, ане далекий, еле видимый Марс. Оттакой невезухи унего весь запал исчез, да инаука изрядно вперед ушла, покуда этот трудяга каналы долбил. Так что он тогда решил действовать не настолько глобально. Ну и... вот.

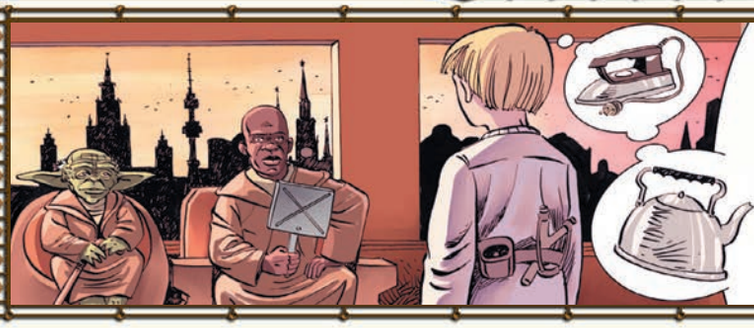
— Да уж,— опечалился Голос.— Видать, что успел вживом виде сделать— то итвое, залюдьми ипри жизни поспеть нелегко. Надо будет забрать унего частичную материальность.

— Хорошо, что ты наконец исам это понял,— похвалила его ГОЛОС.— Надеюсь, после этого я могу забрать утебя частичное всемогущество?

КОД СУПЕРМЕНА

СЮЖЕТ И РИСУНОК – АЛЕКСАНДР РЕМИЗОВ





ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

Предлагаем традиционный конкурс от «Мира фантастики»: «Фантастическую викторину». Под каждым из вопросов указаны по четыре варианта ответов. Нужно выбрать правильный ответ к каждому вопросу.

Ответы в виде «1-а, 2-б, 3-в...» присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой «Викторина — август». Обязательно пишите полностью **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Призы, как всегда, получат десять читателей, правильно ответивших на вопросы викторины. На сей раз это стартовый набор и два дополнительных бустера **Marvel:X-Men**, любезно предоставленные компанией «***Волшебный мир***» (www.vs-system.ru). Если правильных ответов будет больше, победителей мы определим жеребьевкой. Ну а первому читателю, приславшему правильные ответы, мы подарим симпатичный и функциональный mp3-плеер **Qumo Cute** (512 mb) от компании ***Qumo*** (www.qumo.ru).

Желаем успехов!

qumo mp3_players

1. В оригинале словосочетание «правило волшебника» в названиях произведений Терри Гудкайнда встречается:
А. один раз;
Б. три раза;
В. девять раз;
Г. вообще ни разу, такое есть лишь в русском переводе.

2. Человек-невидимка Гриффин мог стать видимым:
А. по собственному желанию;
Б. лишь в состоянии неконтролируемой ярости;
В. только после смерти;
Г. никогда более не мог.

3. Произведение, описывающее альтернативный мир эпохи античности, где произошел технологический анахронизм, относится к:
А. стоунпанку;
Б. сандалпанку;
В. миддлпанку;
Г. клокпанку.

4. В линейке Мира Тьмы Werewolf: The Apocalypse вервольфы являются воинами:
А. жизни;
Б. хаоса;
В. упорядочения;
Г. уничтожения.

5. Впервые идея космического лифта была выдвинута:
А. Артуром Кларком;
Б. Брэдли Эдвардсом;
В. Юрием Арцутановым;
Г. Гарри Гаррисоном.

6. По легенде, Робин Гуд умер из-за:
А. отравления;
Б. переедания;
В. неквалифицированной медицинской помощи;
Г. упавшего с неба метеорита.

7. Доктор Сальватор усовершенствовал Ихтиандра, пересадив ему:
А. жабры акулы;
Б. лёгкие касатки;
В. рог нарвала;
Г. плавники тунца.

8. Гербовыми цветами колледжа Хаффлпафф в Хогвартсе являются:
А. золотой и красный;
Б. зелёный и серебряный;
В. синий и бронзовый;
Г. жёлтый и чёрный.

9. Согласно легенде, столицей государства амазонок был город:
А. Эфес;
Б. Смирна;
В. Пафос;
Г. Фемискира.

10. Эльфийскую княжну, возглавившую крупнейшее и закончившееся полным провалом восстание эльфов (мир «Ведьмака»), звали:
А. Аэлирэнн;
Б. Шиадалль;
В. Йеннифер;
Г. Паветта.

11. Первое произведение о машине времени называлось:
А. «Четвёртое измерение»;
Б. «Часы, которые шли назад»;
В. «Ветвь времени»;
Г. «Машина времени».

12. В Сердце Мира Exo находится:
А. королевская резиденция;
Б. торговая площадь;
В. озеро;
Г. тюрьма.

ИГРОВОЙ КОНКУРС

SpellForce 2 Shadow Wars

Фанаты вселенной **SpellForce** и мира Эо!

Скажите, вы не задумывались о том, как живут ваши любимые герои в перерывах между бесконечными сражениями? Точат мечи и копья? Полируют магические жезлы? Проводят время в медитациях и чтении древних манускриптов? Вовсе нет! Они живут точно такой же жизнью, как и все нормальные люди, герои и боги: пируют, развлекаются и рассказывают анекдоты. Материала для разных смешных историй в Эо — масса, жаль только, что по большей части они остаются «за кадром», вытесненные гораздо более прозаичным занятием — битвой за само существование мира.

Мы предлагаем вам исправить эту несправедливость! Придумайте веселую историю или анекдот с участием персонажей из Вселенной SpellForce и получите призы от компании GFI!

Свои произведения присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой «Конкурс по игре SpellForce 2: Shadow Wars». Обязательно пишите полностью **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

А теперь о призах!

Победитель конкурса, приславший самый смешной анекдот или лучшую историю, получит главный приз — **видеокарту GeForce 7600 GT**, предоставленную компанией ***XFX***, и DVD-бокс с официальной русской версией игры **SpellForce 2: Shadow Wars**. Еще пятеро наиболее отличившихся участников получат каждый по DVD-боксу с игрой и различные сувениры от компаний ***GFI*** и «***Руссобит-М***».

Редакция «Мира фантастики» выберет наиболее интересные истории и анекдоты, которые будут опубликованы на диске журнала в разделе «Творчество читателей». Итоги конкурса мы подведем в октябре. Успехов!

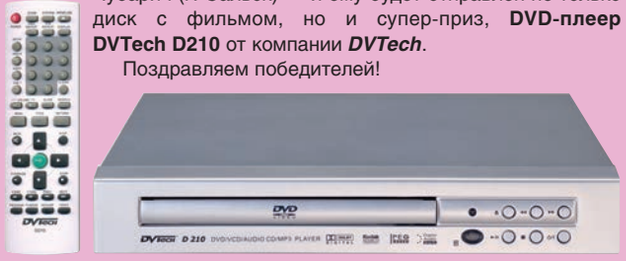
Ответы на видеоконкурс («МФ», июнь 2006)

1 — «Кинг Конг» (King Kong, 2005), кадры 2,3,1,4; **2** — «Очень страшное кино — 4» (Scary Movie 4), кадры 4,3,2,1; **3** — «Звездные войны: Эпизод 2 — Атака клонов» (Star Wars: Episode 2 — Attack of the Clones), кадры 4,2,3,1; **4** — «Властелин Колец: Возвращение короля» (The Lord of the Rings: The Return of the King), кадры 2,1,4,3. Как абсолютно верно отметили многие читатели, часть кадров вошла лишь в режиссерские версии фильмов либо взята со съемочной площадки, но о том, где бы они могли быть по сюжету, можно было догадаться, внимательно посмотрев фильм.

Призы — DVD-диски с готической сказкой Тима Бертона «**Труп невесты**» от компании ***Universal Pictures Rus*** — достаются следующим читателям: Алексей Паплин (г. Москва), Юлия Крымкина (г. Самара), Михаил Верещагин (г. Новосибирск), Станислав Первин (г. Екатеринбург), Иван Синяк (респ. Украина, г. Киев), Владимир Марчук (респ. Украина, г. Острог), Сергей Стерликов (г. Тюмень), Илья Зверев (г. Москва), Сергей Петров (г. Владимир).

Жеребьевку среди десяти победителей выиграл Александр Чубарич (г. Сальск) — и ему будет отправлен не только диск с фильмом, но и супер-приз, **DVD-плеер DVTech D210** от компании ***DVTech***.

Поздравляем победителей!



Страшная жара плавит мозги редакции. Руки потеют исоскальзывают смышки. Пот застилает глаза. Извините за неприятные гротескные подробности— просто хочется показать, как редакция отважно бьется сокружающей средой за новый номер журнала. Акондиционеры-то унас, конечно же, имеются.

Умногих читателей продолжается летний отдых. Возможно, этот номер вы листаете, сидя под кактусом на берегу океана. Мы вам завидуем белой завистью итоже хотим на пляж. Люди из редакции по очереди сбегают вотпуск, нона сроках сдачи нового номера это не сказывается: оставшиеся продолжают вкалывать.

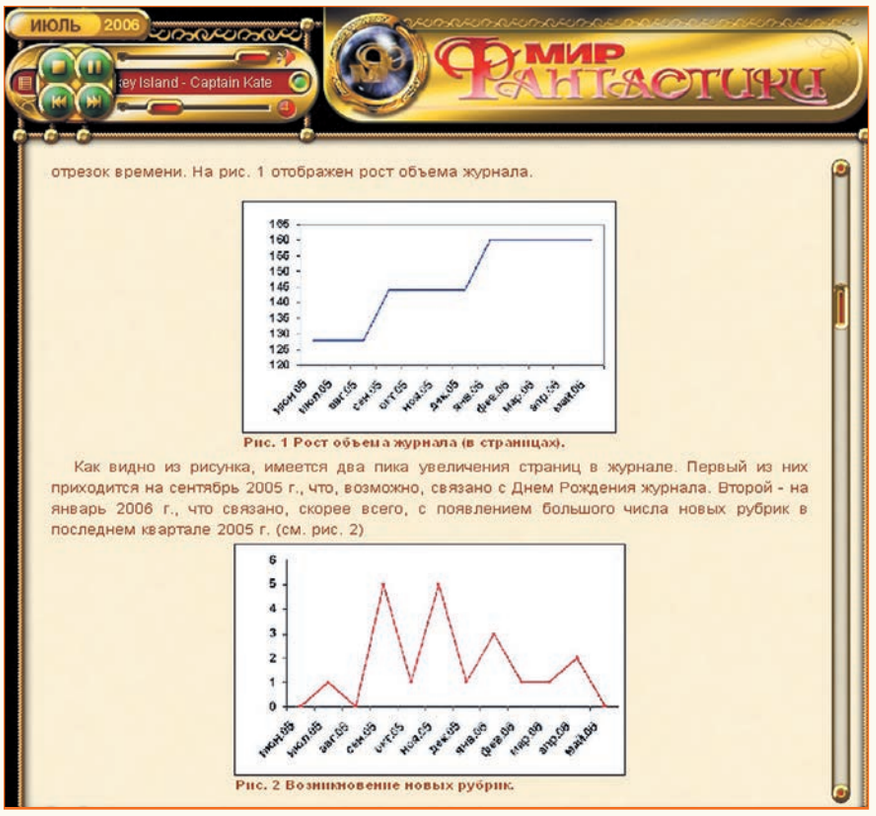
Письмо номера

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Впервые письмом номера признается *настоящее научное статистическое исследование*, которое провел наш читатель из Якутска, скрывающийся за псевдонимом **Ларго фон Деккен**. Из-за объема этого научного труда, большого количества графиков идиаграмм (!), атакже текста, редакция журнала вынуждена опубликовать произведение Ларго на диске вразделе «Библиотека». Пойдя на такой шаг, нам удалось сохранить вцелостности весь текст иллюстративные материалы исследования.

Работа Ларго фон Деккена посвящена эволюции «Мира фантастики», его содержания, статей, рубрик вдолгосрочном периоде. Автор исследования приводит интереснейшие цифры иделает оригинальные выводы. Итог: рекомендуется кпрочтению для всех поклонников нашего журнала! Труд Ларго помещен ина CD, ина DVD «Мира фантастики», так что не имеет значения, вкакой комплектации вы купили августовский номер. Прочесть этот замечательный материал вы все равно сможете, главное, чтобы под рукой был компьютер. Вставляйте диск иотправляйтесь враздел «Библиотека».

Каждый автор «Письма номера» потрадиции получает от «МФ» ценный подарок. Ларго фон Деккену достается книга Вадима Панова из цикла «Темный город»— роман «Кафедра странников». Натитульном листе книги Вадим собственноручно начертал свои пожелания читателю «Мира фантастики». Спасибо автору письма за его научное исследование!



отрезок времени. На рис. 1 отображен рост объема журнала.

Рис. 1 Рост объема журнала (в страницах).

Как видно из рисунка, имеется два пика увеличения страниц в журнале. Первый из них приходится на сентябрь 2005 г., что, возможно, связано с Днем Рождения журнала. Второй - на январь 2006 г., что связано, скорее всего, с появлением большого числа новых рубрик в последнем квартале 2005 г. (см. рис. 2)

Рис. 2 Возникновение новых рубрик.

Месть научной фантастике

Привет сочень Крайнего севера! Здравствуйте, глубокоуважаемый Николай!

Долго собиралась ивот решилась написать всвой любимый журнал.

Почему он мне нравится? Причин три.

Во-первых, я живу, мягко говоря, очень далеко от центра России (около 7000км) и«на материк» выбираюсь всреднем раз втри года, поэтому приобретение новых книг внашей местности изатруднено, идостаточно обременительно финансово. Поэтому, прежде чем пополнять свою личную библиотеку, я всегда предельно внимательно читаю рецензии на книги, иесли вы ставите книге высокий балл, то стараюсь ее приобрести (через друзей или интернет).

Вторая причина (она вытекает из первой) — вперерывах между выпусками журнала читаю «Творчество наших читателей» надиске.

Третья причина. Журнал — это практически единственная литература, которую охотно читает моя десятилетняя дочь, чему я несказанно рада, поскольку заставить дражайших чад читать что-либо, помимо школьной программы, мало кто всостоянии.

Я являюсь большой поклонницей фэнтези, очень люблю произведения В.Камши, М.Семеновой, В.Угрюмовой, аиз зарубежных — А. Нортон, У.Ле Гуин и, конечно же, Дж. Р.Р.Толкина. Кстати, именно из вашего журнала узнала отом, что наконец-то вышла очередная книга «Отблесков Этерны», иуже оставила заявку на сайте.

Единственное, что меня периодически огорчает, так это заявления многих авторов ичитателей отом, что фэнтези — это эскапизм, бегство от действительности, авот НФ — это не просто круто, аочень круто. Намой взгляд, главное все-таки вэтой жизни не научно-технический прогресс, алюди иих внутренний мир, аиз всей НФ (поверь-

те, ее мне тоже довелось прочитать достаточно — ею увлекается мой супруг, и надо быть в курсе) внутренний мир человека, его становление, изменения и т.п. наиболее хорошо удается раскрывать лишь С. Лукьяненко. А в большинстве своем герои НФ — это люди, которые никогда ни в чем не сомневаются, до предела уверены как в себе, так и в своей правоте. Вероятно, такие люди есть, но за тридцать с лишним лет жизни мне как-то слабо везет на таких.

Качество фэнтезийной литературы иногда удручает (взгляните хотя бы на ваши оценки). В связи с этим очень хочется больше умных и глубоких, а самое главное, *добрых* книг, потому что зла хватает и в реальном мире. Наверное, у меня очень отсталые взгляды на жизнь, но я считаю, что каждая крупица тепла и доброты очень дорога, и ее надо ценить.

Мне кажется, что это сродни работе старателя (или геолога, к каковым я по своей профессии отношусь), когда для того чтобы найти что-то стоящее, требуется перерыть, а иногда и перебрать вручную, огромное количество пустой породы, и здорово, что вам и «Миру фантастики» это удается.

Спасибо вам за ваш труд и за то добро, которым вы так щедро делитесь с нами, читателями.

Остаюсь с огромным уважением к вам

Оксана Васильевна Тарских.

(Сообщением по электронной почте.)

Лет десять назад приобретение книжных новинок в 7000 км от столицы нашей родины было бы делом затруднительным. Но прогресс делает свое дело: по интернету можно заказывать и новые книги, и фильмы, и игры, и вообще любую продукцию, даже нефантастическую. Кстати, через интернет можно выписать и номера «Мира фантастики», в том числе и выпуски прежних лет — обращайтесь на **www.mirf.ru**.

Оксана Васильевна пишет о том, что «МФ» с удовольствием читает ее 10-летняя дочь, и мы рады этому. Это означает, что тексты журнала составлены удачно с литературной точки зрения, и они доступны для понимания даже младшим школьникам. Редакция совершенно этого не стесняется, а наоборот — гордится. Воспитаем новое поколение любителей фантастики!

И главное, ради чего я опубликовал это письмо: отношение к научной фантастике. Своеобразная месть поклонницы фэнтези всем тем серьезным НФ-писателям и читателям, которые скептически смотрят на фэнтезийную литературу. О подобном взгляде на фэнтези как на «низкий» жанр мы беседовали в прошлом выпуске «Почтовой станции».

Может быть, и есть смысл «дать сдачи» тем любителям научной фантастики, которые презирают фэнтези. Может, и стоит упрекать НФ в шаблонности героических образов, в отсутствии у персонажей души, в наивной вере в светлое (или темное) будущее. А можно взглянуть на проблему с другой стороны: все жанры фантастики хороши, просто кому-то нравится киберпанк, а кому-то — юмористическая литература. У каждого жанра есть положительные и отрицательные стороны, поклонники и противники.

Те же авторы, другие вселенные

Здравствуйте, уважаемая редакция «Мира фантастики»!

Я очень благодарен вам за тот вклад в фантастику, что вы несете. Ничего подобного в нашей республике еще не было. Хотя ваш журнал тяжело найти. Двух предыдущих номеров у меня нет. Был бы очень рад, если бы вы иногда приезжали и к нам. У нас тоже бывают книжные ярмарки, хотя нет конвентов фантастики.

Хотел бы высказать свои предложения, о том, чтобы сделать журнал еще лучше. Очень хочется увидеть на страницах вашего журнала рубрику с уроками рисования. Неужели нельзя выделить под нее хотя бы одну страничку? Вон у раздела «Диск МФ» их сколько, можно и поменьше сделать. Думаю, многим вашим читателям было бы интересно нарисовать какого-нибудь орка или дракона в пошаговом режиме. И это будет большим плюсом журнала.

Так же хочу спросить, почему вы не пишете о других мирах Ника Перумова, Сергея Лукьяненко и других замечательных авторов. Столько миров пропадает!

С уважением за внимание, ваш постоянный читатель Александр ака Redman, Казахстан, г. Алма-Ата.

В следующем, сентябрьском номере впервые в истории «Мира фантастики» будет объявлено о начале конкурса на лучшую иллюстрацию (смотрите анонс следующего номера в конце журнала). Полагаю, это первый шаг к созданию рубрики в помощь начинающим художникам. Вполне возможно, что в «Мастер-классе», где сейчас публикуются советы молодым авторам, появится и информация для тех, кто начинает работать с карандашом, кистью или компьютерным планшетом. В конце концов, иллюстрации — не менее значимое фантастическое проявление, чем тексты. А пока — могу порекомендовать внимательнее читать интервью с известными иллюстраторами в рубрике «Художники». Мастера живописи нередко делятся тайнами своего искусства. В следующем номере

выйдет новое интервью: на вопросы «Мира фантастики» ответит один из самых ярких отечественных художников Илья Комаров.

Вопрос о «других мирах» известных авторов разрешен уже в этом выпуске «Врат миров». В этом разделе обозревается мир Анклавов, придуманный Вадимом Пановым и стремительно набирающий популярность. До этого, как помнят внимательные читатели, мы рассказывали о Тайном городе, другой авторской вселенной Панова.

Поэтому вы можете быть уверены: «Мир фантастики» знает, что творчество Сергея Лукьяненко не ограничивается Дозорами, а Ника Перумова — вселенной Упорядоченного. И обзоры других вселенных, созданных теми же писателями, обязательно будут опубликованы в «МФ». «Лабиринт отражений», «Империя превыше всего» и другие популярные миры ждут своего часа.

●●●

В этот раз «Почтовая станция» занимает не привычные три, а только две страницы. Причина тривиальная: журналу не хватает бумажного пространства, и приходится чем-то жертвовать. Поэтому главный редактор вызывает огонь на себя и жертвует собственной рубрикой.

Как мы решаем подобные проблемы, наши читатели со стажем прекрасно знают. В этом номере журнала было 160 страниц, а в следующем — будет **176 страниц**, что на 16 страниц больше! Подробности смотрите на последней странице номера, в анонсе сентябрьского выпуска «МФ».

Увидимся!

Николай Пегасов
Главный редактор

Связь с редакцией:
- ***Email редакции: pochta@mirf.ru***
- ***111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»***
- ***форум на сайте www.mirf.ru***

Мир Фантастики

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В СЕНТЯБРЕ 2006

+16 страниц

С сентября— в каждом номере «Мира фантастики»

176 страниц

Как будет использована эта прибавка к журнальной площади?

Во-первых, редакция намерена увеличить количество рецензий на фантастическую литературу. Несмотря на то, что сейчас в каждом номере журнала обозревается около 30 новых книг, некоторые интересные романы и сборники рассказов вынужденно остаются за бортом. С увеличением рубрики «Книги номера» «МФ» сможет рассказывать читателям обо всех достойных новинках на полках книжных магазинов.

Во-вторых, до сих пор редакции приходилось чередовать некоторые популярные рубрики журнала: они появлялись не во всех номерах. Редакция надеется, что с сентября появится возможность публиковать статьи из рубрик «Доска почета» («Топ-10») и «Фантастические профессии» в *каждом* номере «МФ».

В-третьих, редакция собирается открыть новые рубрики: «Портрет героя» в разделе «Врата миров» («персональная» рубрика, посвященная самым популярным героям фантастики и фэнтези) и «Классики» в «Видеодроме» (подобная одноименной рубрике в «Книжном ряду»).

В-четвертых, редакция откроет «Трибуну», с которой смогут выступать известные писатели, критики, переводчики, организаторы конвентов, художники и другие профессионалы от фантастики и фэнтези. Они будут высказываться об актуальных, острых проблемах в наших любимых жанрах, причем мнение «докладчика» может не совпадать с мнением редакции.

В-пятых... Пожалуй, остановимся на этом: ведь в грядущих нововведениях должна быть какая-то интрига! Не станем раскрывать все карты. Но есть и другие задумки по изменению существующих рубрик и созданию совершенно новых. Конечно, редакция физически не сможет реализовать все планы именно в сентябрьском номере— инновации, как обычно, будут вводиться постепенно. Главное, в чем могут быть уверены читатели— с сентября в «МФ» будет больше на 16 страниц, посвященных фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

ДОСКА ПОЧЕТА

ЗВЕЗДНЫЕ КОРАБЛИ

ТОП-10 КОСМИЧЕСКИХ СУДОВ: ГРАЖДАНСКИХ, НАУЧНЫХ И БОЕВЫХ

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

АРТЕФАКТЫ

ТАИНСТВЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ» В СЕНТЯБРЕ

ИЗВЕСТНЫЙ ФИЛЬМ В ЖАНРЕ ВОСТОЧНОГО ФЭНТЕЗИ

БИШУНМО: ЛЕТЯЩИЙ ВОИН

(Bichunmoo; Южная Корея, 2000)

А ТАКЖЕ:

- ОЧЕРЕДНОЙ СЮЖЕТ ИЗ СЕРИИ «ЛЯПЫ И ИНТЕРЕСНОСТИ В ЗНАМЕНИТЫХ ФИЛЬМАХ»
- ВИДЕОРОЛИКИ ИЗ СНИМАЮЩИХСЯ КИНОЛЕНТ
- ФАНФИЛЬМЫ

ЕСЛИ БЫ...

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

БЫСТРЕЕ СКОРОСТИ СВЕТА

КОНТАКТ

ЮРИЙ НИКИТИН

ХУДОЖНИКИ

ИЛЬЯ КОМАРОВ

КОНКУРСНАЯ ПЛОЩАДКА

КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ ИЛЛЮСТРАЦИЮ

ИЗОБРАЗИТЕ ЛЮБИМОГО ГЕРОЯ ФЭНТЕЗИ И ПОЛУЧИТЕ ОТЛИЧНЫЕ ПРИЗЫ!

В жюри конкурса известнейшие художники Владимир Бондарь, Илья Комаров и Роман Папсуев.

А ТАКЖЕ:

- **«ЖАНРЫ»: СОВЕТСКАЯ ДЕТСКАЯ ФАНТАСТИКА**
- **«КОНВЕНТЫ»: «АЭЛИТА 2006»**
- **БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ**

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.