

АНИМЕ
РУБАКИ

ВАТТЕСЧ
КЛАНЫ

СУПЕРПРИЗ

ВЫИГРАЙ
DVD-ПЛЕР

БОЛЕЕ 100 КНИГ,
50 ФИЛЬМОВ
И 30 ИГР
В НОМЕРЕ И НА ДИСКЕ

WWW.MIRF.RU

Мир фантастики

№ 6 ИЮНЬ
(22) 2005

на DVD !!!
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
ФИЛЬМ
«ХРАНИТЕЛЬ
ДУШ»

X-FILES

РАСЕКРЕЧЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

КЕНТАВРЫ

ДЕТИ ОБЛАКА

КИТЕЖ-ГРАД

РУССКАЯ АТЛАНТИДА



WARHAMMER

МРАЧНАЯ ВСЕЛЕННАЯ ФЭНТЕЗИ

НА СТРАНИЦАХ "МФ"

КОНТАКТ: АЛЕКСАНДР ГРОМОВ
ЖАНРЫ: БОЕВАЯ ФАНТАСТИКА
КОНВЕНТЫ: «ПОРТАЛ»
АРСЕНАЛ: ОРУЖИЕ В ФЭНТЕЗИ

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

Василий ГОЛОВАЧЕВ
«СОЛО НА ОБОРВАННОЙ СТРУНЕ»
Александр ИВАНОВ
«МУДРОСТЬ ПОЛКОВОДЦА»

НА DVD

ФИЛЬМ: «ХРАНИТЕЛЬ ДУШ»
ТЕМА ДИСКА: Warhammer Fantasy
НОЧНОЙ ДОЗОР RACING
МАРСОХОД: ВИДЕО



ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

0510ЖК: WARHAMMER, Games Workshop

Акелла

COLD FEAR™

От создателей
ALONE IN THE DARK



UBISOFT™ DARKWORKS

Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ❖ Ледянящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
- ❖ Жаждающие крови мутанты поджидают вас на многочисленных палубах корабля-призрака
- ❖ Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
- ❖ Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратите против своих врагов!



М.Видео

Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella", © 2005 Ubisoft, © 2005 Darkworks
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



Главный редактор
Николай Пегасов
Заместитель главного редактора
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, Александр Трифонов
Ведущие разделов
Ксения Аташева, Василий Владимирский,
Борис Невский, Александр Чекулаев
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Новости на сайте **MIRF.RU**
Борис Невский
Арт-директор
Роман Грыныха
Художник-иллюстратор
Александр Ремизов
Художник-оформитель
Вячеслав Ястремский
Дизайн и верстка
Денис Недыпич
Программирование сайта и CD
Денис Валеев, Ирина Сидорова,
Ирина Овсянникова
Программирование и дизайн DVD
Антон Логвинов, Александр Матросов
Технический координатор
Изабелла Шахова

Иллюстрация на обложке журнала с DVD
Алекс Бойд
Иллюстрация на обложке журнала с CD
Ральф Хорсли
Иллюстрация на постере Warhammer
Эдриан Смит
Иллюстрация на постере Star Wars
Вячеслав Ястремский

ИЗДАТЕЛЬ ООО "ТЕХНОМИР"

Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО "ИГРОМЕДИА"

Тел./факс (095) 730-4014
Менеджер проекта "Мир фантастики"
Анна Глотова (anna@mif.ru)
PR-менеджер
Николай Фролов (nick@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru)
Дмитрий Емельянов (emelya@igromania.ru)
Серьян Смакаев

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

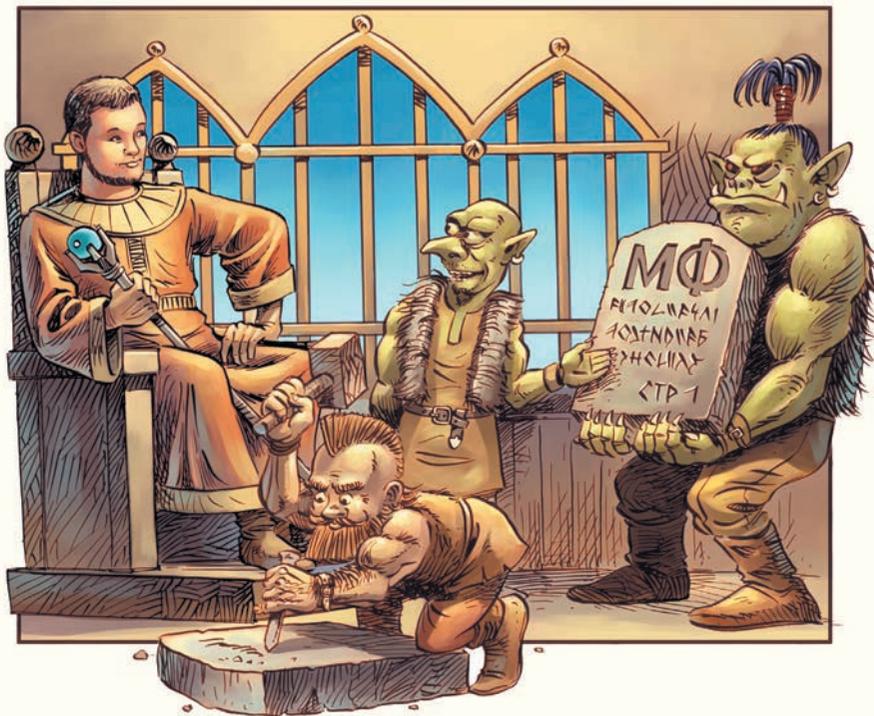
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1
(Игромания)
Тел./факс (095) 231-2365, (095) 231-2364
e-mail журнала: mif@mif.ru
сайт: WWW.MIRF.RU

Последние номера журналов "Мир фантастики",
"Игромания", "Лучшие компьютерные игры"
и "Mobi" можно приобрести в онлайн-магазине:
www.igromania.ru/newshop

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 31.000. Отпечатано в ОАО "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс", тел.: (095) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548.
© "Мир фантастики", 2003-2005 год.

МИР ФАНТАСТИКИ

ИЮНЬ 2005



О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЖИВОПИСИ И ГОТИЧЕСКОМ ФЭНТЕЗИ

Здравствуйтесь, дорогой читатель!

Лето пришло. А вместе с ним — каникулы и пора отпусков. Сотрудники «Мира фантастики» по очереди отправляются отдыхать, а остальные, оставшиеся в Москве, завидуют им нечеловеческой завистью. Например, прямо сейчас Петр Тюленев топчет асфальт в далекой стране Голландии, верстка зарывается в песок на берегу Черного моря, а одинокий главный редактор заканчивает работу над первым летним номером «МФ». Тем номером, который вы держите в руках.

В июне продолжает качественно развиваться новая рубрика «Художники». На этот раз вы обнаружите ее не во «Вратах миров», а в разделе «Видеодром» — большая статья Надежды Маркаловой посвящена художникам, работающим в кино. Многие современные гранды фантастической живописи были причастны к созданию эскизов и декораций для знаменитых фильмов.

Говоря о художниках, хочу обратить ваше внимание на новое имя в составе редакции «МФ». Вячеслав Ястремский — автор оформления страниц, с которых начинается каждый из шести разделов журнала, а также содержания. Ну, а об уровне его мастерства свидетельствует неофициальный постер Третьего эпизода «Звездных войн», который Вячеслав нарисовал специально для этого номера «Мира фантастики». Так что прошу любить и жаловать!

Как вы, наверное, помните, на обложке мартовского номера «МФ» красовался

эльдар из космического мира Warhammer 40000. На обеих обложках нынешнего выпуска «Мира фантастики» (а с этого номера у журнала с DVD и журнала с CD или без диска — разные обложки) снова сверкает слово Warhammer. Но на сей раз речь пойдет не о научно-фантастической вселенной «40000», а о совсем другом мире — о мрачном, готическом фэнтези, о мире «Warhammer Fantasy Battle».

Только здесь полчища ящеров-индейцев сталкиваются с паровыми танками Империи. Только здесь армии нежити возглавляются мумиями и вампирами. Только здесь гномы из пистолетов и ружей расстреливают орды мутантов, которые поклоняются богам Хаоса. Этот темный мир с антуражем позднего средневековья занимает почетное место в галактическом каталоге «МФ».

Кстати, 26 июня в Москве пройдет очередная «День игры», посвященный вселенным Warhammer и Warhammer 40000, а также другим играм от Games Workshop. Редакция «Мира фантастики» приглашает читателей на это интересное мероприятие: обещаем интересные конкурсы, розыгрыши призов, распродажу журналов и сувениров с символикой «МФ», и, конечно же, автографы тех, кто делает ваш любимый журнал. Ну, а главными событиями на «Дне игры» станут захватывающие турниры по военно-тактическим играм. Подробности — в «Почтовой станции», на страницах которой мы встретимся вновь.

Николай Пегасов
Главный редактор

Рассказы и рисунки в "Мире фантастики"

«Мир фантастики» рассматривает все приходящие рассказы и рисунки, но мы не можем публиковать все произведения на журнальных страницах. Зато на диске выкладываются рассказы и рисунки читателей. Если, посылая нам рассказ или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку «Можно публиковать на диске», мы опубликуем произведение на диске, и с ним смогут ознакомиться тысячи читателей. Посылая произведение в «МФ», пожалуйста, следуйте требованиям:

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



СОДЕРЖАНИЕ

Книжный ряд

11



- Литературные новости 12
- Контакт: **Александр Громов** 14
- Рецензии: **Книги номера** 16
- Анонсы новых книг 26
- Жанры: **Боевая фантастика и фэнтези** 30
- Конвенты: «Портал» 33
- Что почитать? 34

Видеодром

35

- Новости киноиндустрии 36
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 37
- Рецензии: **После финальных титров** 40
- Новинки видео 44
- Фильм на DVD: «Хранитель душ»  46
- История кинофантастики: Художники в кино 48
- Новости аниме 54
- Аниме-сериал: «Рубаки» 56
- Что посмотреть? 60



Игровой клуб

61



- Новости компьютерных игр 62
- Лучшие компьютерные игры 64
- Полевые игры сезона 2005 66
- Новости настольных игр 70

Врата миров

71

- **Секретные материалы** Мир сериала «X-Files» 72
- **Warhammer Fantasy** Мрачная вселенная фэнтези 75
- Семь королевств: «Воронов пир» 82
- Сфера Battletech: **Кланы Периферии** 84





ИЮНЬ 2005



- Бестиарий: **Кентавры** 88
- Информаторий 94



Машина времени

95



- Хронология фантастики 96
- Вперед в прошлое: Китеж-град 97
- Арсенал: **Оружие в фэнтези** 100
- Если бы: **Оккультные тайны нацистов** 105
- Будущее — сегодня 110
- Сети интернета 112



Зона развлечений

113

- Александр Иванов «Мудрость полководца» 114
- **Василий Головачев «Соло на оборванной струне»** 116
- Конкурс «Знакомые лица» 123
- Комната смеха: «Квартирный вопрос» 124
- Зона комикса 125
- Почтовая станция 126



Реклама в номере



- «Акелла» 1, 53
- «АлеГриС» 63
- «Альфа-книга» 55, 87
- АСТ 59
- «Звезда» вторая обложка
- Информ-Мобил 93
- «Саргона» четвертая обложка
- ИД «ТехноМир» 8, 13, 38, 43, 45, 111
- «Цитадель Олмера» 25
- «Эксмо» 69
- «Элвис-Телеком» 51
- Nescafe-IMAX 2
- Nikita третья обложка





Значительная часть тиража «Мира фантастики» комплектуется компьютерным компакт-диском. Вас ждут разделы «Видеодром», «Компьютерные игры», «Настольные игры», «Выставочный зал», «Рубрики журнала», «Все для компьютера» и «Библиотека». Компакт-диск обладает удобной системой навигации, графическим интерфейсом и, конечно же, музыкальным сопровождением из популярных игр и кинофильмов.

Минимальные системные требования: P200, 64 Мб RAM, современный cd/dvd-дисковод, Windows DirectX 9 (либо выше). Если DirectX у вас не установлен, вы можете поставить его, запустив инсталлятор из каталога CD:\DirectX (установка происходит автоматически).

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

Лето — время, когда все меняется. Наш июльский CD/DVD тоже претерпел некоторые нововведения. С июня ответственный за электронные закрома нашего журнала — ваш непокорный слуга Иван Шелуханов.

Второе нововведение наверняка сильно поможет нашим читателям. Мы получали множество писем с жалобами на интерфейс оболочки нашего диска: дескать, он неудобен и даже сложен. Присмотревшись внимательнее, мы обнаружили, что причина таких жалоб — то, что читатели используют далеко не все возможности диска. Поэтому, начиная с этого выпуска и постоянно, мы размещаем в электронном хранилище чрезвычайно полезный текст — руководство по использованию диска. Отныне, щелкнув на вопросительный знак наверху правой панели интерфейса, вы получите исчерпывающую информацию об устройстве нашего компакта. Приятного вам просмотра!

ФИЛЬМ НА DVD

«Мир фантастики» выходит не только с CD, но и с DVD-диском. На последнем, помимо основного содержания компакта, расположатся многочисленные дополнения. Первое и главное — лицензионный фильм, относящийся к одному из проявлений фэнтези и фантастики. Второе, пятое, девятнадцатое — расширенный вариант компакта. Подробнее о том, как работать с DVD, вы узнаете далее по тексту.

О, это сладкое слово «трэш». Что вы о нем знаете? Как «ничего»? Тогда вперед читать статью в разделе «Фильм на DVD» — про стебно-трэшовой ужастик «Хранитель душ». Демоны прорываются в наш мир (как банально), а герои истребляют их пачками (уже интереснее), попутно спасая мир от вторжения дьявола (да ну?). А вот если такой фильм приправить черным юмором, отличной актерской игрой и потрясающими спецэффектами, и все это при очень небольшом бюджете

фильма, то в результате получим зрелищный приключенческий комедийный ужастик, который, несмотря на свою трэшшевость, попадает в группу «смотреть обязательно!». Не знаю, как у вас, а у меня он уже занимает почетное место в коллекции фильмов.

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.

Думаю, многим из нас в детстве хотелось стать полководцами и генералами. Вести в бои армии, захватывать города, принимать лавры победителя. Но если

DVD «Мира фантастики»

Если вы приобрели «Мир фантастики» с DVD, возможно, этот текст будет для вас полезен. Ну, а если вы побоялись купить «МФ» с DVD, поскольку понятия не имеете, что это за странная аббревиатура такая, — то данный текст редакция считает обязательным к ознакомлению.

Что такое DVD

Итак, DVD (по-русски произносят и «дигви-ди», и «дэ-вэ-дэ») расшифровывается как «Digital Versatile Disc», то бишь «диск цифровой универсальный». По форме и размеру он один в один повторяет CD (компакт-диск), но информации на нем помещается в разы больше. Обратите внимание, что устройство для чтения CD не может считывать информацию с DVD: несмотря на то, что CD- и DVD-проигрыватели используют схожие технологии, в основе лежат различные решения.

DVD-диски бывают *однослойные* и *двухслойные*. Если однослойный DVD вмещает 4,7 гигабайта информации, то двухслойный — уже 8,5 гигабайтов (для сравнения: на компакт-диск «влезает» всего 0,7 гигабайта). DVD «Мира фантастики» — *двухслойный*.

Как смотреть кино на DVD

Технически DVD «Мира фантастики» ничем не отличается от любого лицензионного DVD с кинофильмом. Фильм с диска «МФ» можно смотреть как на обычном DVD-проигрывателе, так и на компьютере.

DVD-проигрыватель, подобно любому видеоманитовону, подключается к телевизору. Обратите внимание: с помощью проигрывателя вы сможете просмотреть только фильм на диске, остальные файлы — исключительно компьютерные. DVD-проигрыватель сейчас можно приобрести за 2000 рублей.

DVD-ROM (устройство для чтения DVD на компьютере) еще дешевле — от 600 рублей. С помощью DVD-ROM'a можно смотреть фильмы на экране монитора. За годы существования DVD разработано множество программ, позволяющих смотреть видео этого формата на персональном компьютере. Возможно, у вас уже установлена одна из них — в таком случае вы сможете воспользоваться ею и для просмотра нашего DVD. Если нет — установите с этого диска «МФ» программу Windows Media Player, а затем — набор утилит K-Lite Codec Pack. После этих нехитрых операций в 999 из 1000 случаев фильм должен запускаться. Если этого не произойдет — пишите нам, сделаем все возможное, чтобы вам помочь. В своем письме расскажите, какие именно у вас проблемы с диском, и сообщите информацию о вашем дисковом или DVD-проигрывателе.

Только читатели "Мира фантастики" могут украсить дисплеи мобильных телефонов новыми фэнтези-иллюстрациями от лучших отечественных художников! Если вы регулярно читаете "МФ", вы без труда узнаете картинку из карточной игры "Берсерк". Картинки-заставки имеют размер 128*128 и 128*96 пикселей. Нужный вариант размера, зависящий от модели телефона, выбирается автоматически. Сервис по загрузке картинок обеспечивает контент-провайдер Solvo.

ЧТО НУЖНО, ЧТОБЫ СКАЧАТЬ КАРТИНКУ

Картинку можно закачать на любой телефон, у которого есть цветной дисплей и возможности WAP-соединения. Телефон должен быть подключен у оператора (МТС либо "Би Лайн"), а также правильно настроен. Проверить настройку можно, попытавшись загрузить сайт вашего оператора (для МТС — war.mts.ru, для "Би Лайн" — war.beeline.ru). Если все получилось, можно делать заказ. Если нет (или если у вас не поддерживаются SMS-сообщения) — обратитесь в сервисную службу вашего оператора, вам с удовольствием помогут.

ДЛЯ ЗАКАЗА КАРТИНОК

Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной картинки на номер: 1004 — для абонентов "Би Лайн", 1243 — для абонентов МТС. Обратите внимание: в сообщении должен быть только код **выбранной картинки** и ничего больше. Через несколько минут вы получите SMS-сообщение с временным адресом картинки. Загрузите и сохраните ее. WAP-ссылка, которую вы получаете, заказав картинку, действует в течение 3-х дней. Услуга эта стоит 60 центов, так что будьте аккуратны — не путайте код, не посылайте одно сообщение несколько раз. Каждый раз, когда вы посылаете SMS на упомянутые номера, происходит оплата услуги. И убедитесь, прежде чем посылать SMS, что у вас работает WAP (см. выше). У Solvo есть техподдержка, в которую можно обратиться по e-mail'y support@mlgic.ru.



раньше для этого надо было потянуть солдатскую ляжку, то с появлением варгеймов военные маневры во вселенной «Молота войны» стали доступны любому. Итак, тема CD/DVD — «Warhammer Fantasy».

Статью об этой вселенной вы можете найти в разделе «Врата миров». А вот на дисках обнаружите массу информации для игроков: отрядные вымпелы, карточки магии, списки боевых единиц и т. д. Официальный сценарий, который предлагает вам встать во главе наемничьего отряда мертвых под руководством Рихтера Крегара. А также наброски рас и героев — какими их видели создатели до того, как воплотили в фигурках.

Музыкальное сопровождение нынешнего CD/DVD частично состоит из звуковой дорожки к небезызвестной компьютерной игре «Молот войны: Тень рогатой крысы». Вы даже на мобильный телефон их поставить сможете: мы подготовили архив с мелодиями в формате MIDI. Также — обои для рабочего стола, поделенные по расовым признакам. И, конечно же, фирменный шрифт «Молота войны».

И на сладкое: несколько видеороликов из «Warhammer Online» и демо-версию игры «Warhammer: Dark Omen».

ВИДЕОДРОМ

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

Война миров

Этот фильм — один из самых ожидаемых проектов лета. А как же иначе — режиссер Спилберг, в главной роли Том Круз, а сам фильм основан на романе Герберта Уэллса «Война миров». Сюжет прост: на

Землю опять нападают инопланетяне, живущие не в других галактиках и созвездиях, а совсем рядом с нами — на Марсе. Но согласятся ли земляне быть рабами пришельцев? Об это нам расскажет фильм «Война миров». До премьеры осталось всего ничего, а пока мы выкладываем ролики к ленте. Ну, и конечно же — обои для рабочего стола.

А также

Несколько видеороликов, обоев и куча раскрасок для WinAMP по приключенческому аниме-сериалу в фэнтезийном жанре «Slayers». Новые ролики к еще одному потенциальному блокбастеру «Batman Begins». Ролик к ужасу «Проклятье Эль Чарро». Кадры из ленты, фотографии со съемочной площадки и концепт-арт фильма «Братья Гримм». Обои для рабочего стола по фильмам «Звонок-2» и «Бугимен». Ну, и для полной коллекции — обои и экранные заставки, созданные американцами в ожидании мировой премьеры «Ночного дозора».

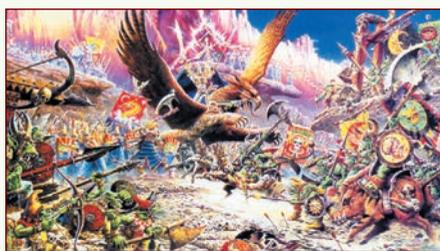
На DVD

Вы думаете, что Спилберг — единственный, кто брался за постановку «Войны миров»? Никак нет, и до него было несколько экранизаций этого бессмертного творения Уэллса. В этом вы можете убедиться сами — на нашем DVD мы выкладываем трейлеры этих фильмов. Другой DVD-бонус — видеоролики к фильмам, которые рекомендуются нами в рубрике «Что посмотреть?». Оцените их и согласитесь с нами — такие фильмы заслуживают внимания.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

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

Что ожидает нас на компьютерных просторах? А ожидают нас обои для рабочего стола и скринсейверы к играм «Massive Assault: Расцвет лиги» и «Star Wars: Republic Commando», ролик «Ночной дозор Racing» с КРИ 2005 и экранная графика из «Heroes of Might and Magic V».



4241848	4241854
4241794	4241836
4241833	4241830
4241811	4241808
4241819	4241853

Зоны доставки услуг:
Абонентам Би Лайн GSM
 Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Ижевск-Ом, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Магнитогорск, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Челябинск, Челябинск, Элиста, Ярославль.
Абонентам МТС
 Москва, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Курган, Киров, Коми, Нижний Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Смоленск, Саратов, Тюмень, Тамбов, Тверь, Тула, Челябинск, Ярославль.

ОТКРЫТА ПОДПИСКА НА МИР ФАНТАСТИКИ С DVD!

В апреле началась подписная кампания на второе полугодие 2005. С июля этого года вы можете получать журнал в новой комплектации («Мир фантастики» + DVD) с доставкой на дом!

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

1

КАТАЛОГ «РОСПЕЧАТЬ»

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



2

ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»

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



3

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»

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



На DVD

Продолжаем выкладывать материалы к фантастическим играм, любезно предоставленные братским журналом «Лучшие компьютерные игры». В апреле вас ждут статьи о следующих проявлениях фантастического игрового мира: «Scrapland: Хроники Химеры», «Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy», «Vampire: The Masquerade — Bloodlines», «Planescape: Torment», «Disciples 2», «The Chronicles of Riddick», «Evil Genius», «Sacred», «Демииурги», «Freelancer».

ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ

В этом разделе у нас тоже изменения — теперь здесь вы найдете электронный журнал «Легион». «Интересный журнал для интересующихся людей», — девиз этого издания. «Да это же про наших читателей!» — подумали мы. И сразу решили, что «Легион» заслужил право разместиться на электронных просторах «Мира фантастики», тем более что его тематика тесно связана с нашей. Так что прошу любить и жаловать.

А также

Обои для рабочего стола по циклу Александра Зорича «Завтра война». И, разумеется, традиционные галереи рисунков, присланных нашими читателями.

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 интересные.

Dungeons & Dragons

В этом месяце вас ждут: материалы из энциклопедии об ужасных созданиях и непроизносимого зла «Lords of Madness», руководства «Races of Eberron», а также описание нового бестселлера — «D&D для чайников». Ну и, конечно же, новая порция обоев, сетевых дополнений, географических карт различных миров, несколько приключений как для новичков, так и для продвинутых игроков D&D.

А также

Правила и списки карт самых популярных в нашей стране коллекционных карточных игр — «Берсерк» и «Magic The Gathering».

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

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



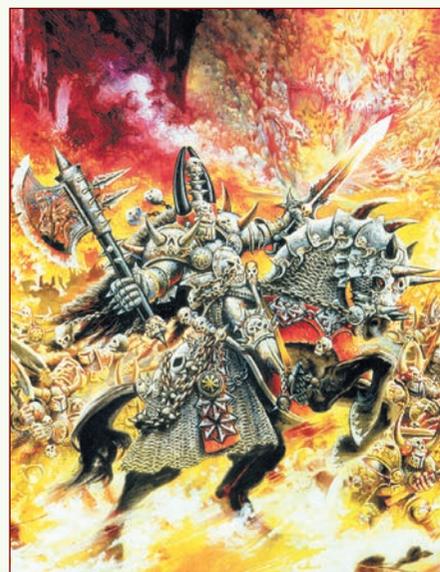
В разделе «Врата миров» вы найдете статью о кланах вселенной Battletech, ну, а на компакт вас ждет подборка изображений для рабочего стола. И, конечно же, клановые логотипы.

В «Видеотеке» читайте статью о кинохудожниках. Она богато иллюстрирована — но бездонные пространства диска помогут вам еще лучше познакомиться с работами этих замечательных людей.

Лето, по традиции, ознаменуется множеством полевых игр. Не знаете, куда стоит поехать? Тогда смотрите обзоры игр в «Игровом клубе». А на диске — краткое руководство для отправляющихся на полевую игру впервые и множество материалов по главным играм этого сезона.

Несколько видеороликов к новостям науки и техники «Будущее — сегодня». А именно: демонстрация возможностей боевого меха «Land Walker» и видео о марсоходе, сконструированном по многоклеточному принципу.

Статью о «Секретных материалах» читайте в разделе «Врата миров», а на диске вы найдете целую кучу «X-файлов»: подборку обоев, тем для рабочего стола и видеороликов.



МИР ФАНТАСТИКИ

И, разумеется, старые номера «Мира фантастики»: январский номер этого года на CD и полный архив за 2003 — начало 2005 на DVD.

На DVD

Вас заинтересовала вселенная Battletech и вам хочется попробовать себя в роли одного из клановцев? На нашем DVD вы найдете облегченные правила этой настольной игры, а также описания группировок, которые существуют в этом альтернативном будущем.

Другой приятный сюрприз — коллекция официальных роликов к «Секретным материалам»: как к сериалу, так и к полнометражному фильму.

ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

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

Здесь находится необходимый минимум утилит для полноценной работы с нашим диском. Если у вас их еще нет, то настоятельно рекомендуется установить. Здесь находится проигрыватель видеофрагментов QuickTime, DivX и Windows Media Player, архиватор WinRAR (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске), просмотрщик pdf-файлов Acrobat Reader и флэш-браузер Best Flash Player. А кроме того — последняя версия лучшего в мире музыкального проигрывателя WinAMP и эмулятор операционной системы DOS, который потребуется для запуска некоторых старых компьютерных игр.

БИБЛИОТЕКА

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

Фрагменты романов Александра Громова, интервью с которым читайте в этом номере «МФ»: «Властелин пустоты», «Наработка на отказ», «Антарктида online» (в соавторстве в В. Васильевым), «Завтра наступит вечность» и «Первый из могикан». Огромное спасибо автору за предоставленные отрывки.

А также — отрывок из детской фантастической книги «Артемис Фаул. Секретные материалы».

Творчество наших читателей

Начнем, пожалуй, с космоса и будем потихоньку возвращаться на Землю. «Водопроводчик в космосе» Николая Желунова — хорошая НФ «ближнего прицела», посвященная сложностям человеческой жизни в замкнутом пространстве планетолета. Кто-то мыться по ночам ходит, кто-то наркотиками балуется... «Этика войны» Александра Богова — из времен более отдаленных. Что может остановить безжалостную бойню двух разумных рас? Но человечество и само способно себя уничтожить — читайте об этом в рассказе «Разгар войны» Дмитрия Левши. А вот герой рассказа



Настольные игры: «Diablos & Dragons: Lords of Madness».



Выставочный зап.: Творчество наших читателей.



Рубрики журнала: Художники-кинематографисты.



Тема диска: «Матрица фантазии».



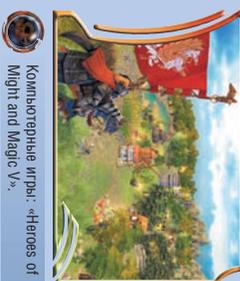
Фильм на DVD: «Креститель душ».



Видеоролик: «Война миров».



Будущее — сегодня: Land Walker.



Компьютерные игры: «Heroes of Might and Magic V».



Аниме-сериал: «Рыбаки».

ТЕМА ДИСКА

«МАТРИЦА ФАНТАЗИИ»

ВИДЕОРОЛИК • КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ • НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ • РУБРИКИ ЖУРНАЛА
 ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАП • ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА • МОБИЛЬНАЯ ФАНТАСТИКА • БИБЛИОТЕКА

ДЕМО-ВЕРСИИ
 • MASSIVE ASSAULT RAGEBET LINE
 • STAR WARS: REPUBLIC COMMANDER
 • МАТРИЦА ФАНТАЗИИ: ДАКК ОМЕР
 ТЕКСТЫ
 • ПРОИЗВЕДЕНИЯ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ
 РОМАНЫ
 АЛЕКСАНДРА ГРОМОВА
 «МАТРИЦА ФАНТАЗИИ»

ВИРТУАЛЬНОЕ ИЗМЕРЕНИЕ ЖУРНАЛА №6 ИЮНЬ 2005

БОЛЕЕ 600 МEG АБАКТ ФАНТАСТИКИ НА CD
 И БОЛЕЕ 1200 МEG АБАКТ ФАНТАСТИКИ НА DVD

WWW.MIRF.RU

МАТРИЦА ФАНТАЗИИ

Тема диска

- Warhammer Fantasy
- материалы для игроков
- контент-арт
- фирменный шрифт
- демо-версии компьютерных игр
- музыка

Видеодром

- Война миров
- видеоролики
- фрагменты из фильмов
- трюльных лет
- обои

- Рубаки
- видеоролики
- раскраски для WinAMP
- обои
- музыка

Проклятие Эль Чарро

- видеоролик
- Бэтмен: Начало
- видеоролики
- интервью с актерами
- ролики со съемочной площадкой
- Братья Гримм
- графика
- Звончок-2
- обои
- экранная заставка
- Бугимен
- обои

Ночной дозор

- обои
- экранная заставка

Компьютерные игры

- Massive Assault: Расцвет лиги
- демо-версия
- видеоролик
- музыка
- обои
- Star Wars: Republic Commando
- демо-версия
- видеоролик

- музыка
- экранная заставка
- обои

Ночной дозор Racing

- видеоролик
- Heroes of Might and Magic V
- графика

- Руководства и прохождения
- «Scarland: Хроники химеры»
- «Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy»
- «Vampire: The Masquerade Bloodlines»
- «Planescape: Torment»
- «Disciples 2»
- «The Chronicles of Riddick»
- «Evil Genius»
- «Sacred»
- «Демидурги»
- «Feelance»

Настольные игры

- Magic The Gathering
- правила
- статьи

- Dungeons & Dragons
- FAQ и EtRata
- Lords of Madness
- Races of Eberron
- Dungeons & Dragons For Dummies

Берсерк

- правила
- карты

Выставочный зал

- Журнал «Легион»
- Завтра война
- обои
- Работы наших читателей

Рубрики журнала

- Кентавры
- графика
- заставка
- Land Walker
- видеоролики

Марсход ТЕТ

- видеоролики
- Художники кино
- Дэвид Дорман
- Даг Чан
- Дрю Суэзан
- Лен МакКейг
- Братья Хилдсбраундты
- Галар МакКуорри

BattleTech

- обои
- облегченные правила
- руководство
- Полевые игры
- ролики
- карты миров
- правила
- начинающему игроку

X-files

- ролики
- обои
- экранные заставки
- аксессуары для компьютера

- Архив «Мира фантастики»

Все для компьютера

- Adobe Acrobat Reader
- Best Flash Player
- DirectX
- DivX
- K-Lite Codec Pack
- QuickTime
- Windows Media Player
- WinAMP
- WinRar

Библиотека

- Информация о диске
- Рассказы наших читателей
- Фрагменты романов
- Александра Громова
- Основы «Magic The Gathering»



ФИЛЬМ НА DVD: «ХРАНИТЕЛЬ ДУШ»

«Бег времени» (автор — Даниил Безмолвный) пытается успеть вернуться на Землю из дальнего путешествия. Можно ли обогнать время? Автор подсказывает решение — одновременно изящное и несколько печальное. «Багровая луна» Антона Баронова — об инопланетянах и охотниках за ними, о дружбе и расставании. Молодой уфолог и не подозревает, сколько близко находилась истина на протяжении долгих лет.

Два последних автора отметились на июньском диске и другими произведениями. Даниил Безмолвный — философской миниатюрой «Без названия»: зачем стремиться к небу, если оно может оказаться так рядом? Антон Баронов — городской фантастикой «Долгая зима»: чтобы зима закончилась, кто-то должен пожертвовать сердцем. Другой похожий — городской и зимний — рассказ, «Хозяин зеркал» Александра Кимова, возможно, заставит вас по-новому взглянуть на традиционные гадания. Фэнтезийный рассказ Джулии Доусон «Все, что может подарить ей бог...» — о безответной любви и о самопожертвовании. Фэнтези здесь — только декорация, на фоне которой развиваются непростые человеческие (или сверхчеловеческие?) отношения. «Странствующий рыцарь» Александра Прыткова — еще одна вариация на тему драконоборчества. «Ветер» Надежды Сиверс — о странной встрече в лесу и о том, что последовало за ней. И, наконец, «Фонтан, полный крови» Марка Форейтора — в чем-то продолжение его же «Эллегии», опубликованной на мартовском диске «МФ». Смесь из одиночества, странствий и воспоминаний, рождений и смертей — не лишено красоты и наводит на всевозможные размышления.

А также

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

Упорядочиванием фантастических грузов в компактово-дисковых закромах «Мира фантастики» заведует **Иван Шелуханов**.





КНИЖНЫЙ РЯД

Литературные новости: ИЮНЬ 12

Контакт: АЛЕКСАНДР ГРОМОВ 14



Самый научный из современных фантастов. Писатель, который чрезвычайно любит ставить человечество на грань выживания. Родоначальник нового жанра альтернативной географии. Александр Громов — на страницах июньского «Контакта».

Книги номера: РЕЦЕНЗИИ 16

Первая половина этого года оказалась богатой на интересные книги. Сегодня в центре нашего внимания: Кодзи Судзуки «Звонок», Вадим Панов «Московский клуб», Стивен Кинг «Песнь Сюзанны», Нил Гейман «Дым и зеркала», Пол Ди Филиппо «Рибофанк» и другие книги.

Новинки издательств 26

Вся фантастика издательств России, выпущенная в этом месяце.

ВОЕННАЯ ФАНТАСТИКА И ФЭНТЕЗИ 30



Что получается, когда фантасты начинают писать о войне? Какие приемы и методы они используют? Чем военная фантастика отличается от фантастического боевика? И самое главное — кто из писателей отличился в этом жанре? Весь спектр военной фантастики и фэнтези — в очередном «жанровом» обзоре.

Конвенты: ПОРТАЛ 33

На крупнейшую украинскую фантастическую конференцию приехали в числе прочих гостей Роберт Шекли и Анджей Сапковский. И, разумеется, делегация «МФ» — о чем мы вам и рассказываем.

Что почитать? 34

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



Борис Невский, Анатолий Гусев



ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ



Великое закрытие

На седьмом году существования официально закрылась серия «Секретные материалы», которую московское «АСТ» выпускало совместно с петербургскими издательствами «Terra Fantastica» и «Северо-Запад». Первоначально в серии публиковались повести отечественных авторов, написанные по мотивам культового телесериала Криса Картера, однако постепенно писатели все дальше уходили от первоисточника. В проекте «Секретные материалы» приняло участие рекордное количество российских фантастов: Вячеслав Рыбаков, Андрей Лазарчук, Андрей Столяров, Елена Хаецкая, Антон и Елена Первушины, Виктор Точинов, Дмитрий Янковский, Владислав Гончаров и многие другие. С 1999 года в России вышло больше томов под грифом «X-Files», чем во всех англоязычных странах мира. «Секретные материалы» стали уникальным явлением в отечественной фантастике, собрав огромную армию поклонников. Тираж некоторых «икс-файлов» вместе с допечатками и переизданиями перевалил за сотню тысяч экземпляров. Однако после ухода сериала с центральных телеканалов популярность Малдера и Скалли начала падать, и было принято решение закрыть серию. Сборник «Седьмой исход» стал последней книгой цикла, изданной в твердой обложке. Впрочем, «АСТ» не исключает возможность допечаток и переиздания отдельных «файлов» в мягкой обложке.



Финалисты АБС

Объявлены очередные финалисты Премии имени братьев Стругацких. Согласно положению о премии, Б. Н. Стругацкий единолично определяет участников финала в номинациях: «художественное произведение» и «критико-публицистическое произведение». По формулировке Бориса Натановича, «премия присуждается за лучшее фантастическое произведение года, причем под фантастическим понимается любое произведение, в котором автор в качестве художественного сюжетообразующего приема использует элементы невероятного, невозможного, небывалого. Таким образом, рассмотрению подвергается

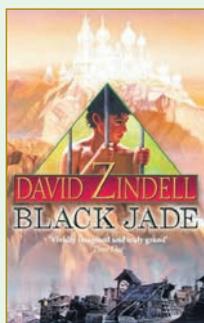


чрезвычайно широкий спектр произведений». По итогам 2004 года на финишную прямую вышли А. Громов и В. Васильев с романом «Антарктида online», М. и С. Дяченко с романом «Варан» и Е. Лукин с книгой «Портрет кудесника в юности». Среди «публицистов» выделены Д. Володихин, А. Кубатиев и В. Точинов. Победители станут известны после голосования литературного жюри, состав которого определяется Борисом Стругацким. В состав «АБС-Премии» помимо памятной медали входит небольшая денежная сумма. Церемония награждения традиционно пройдет в Санкт-Петербурге 21 июня 2005 года.

Кирпичики магических вселенных

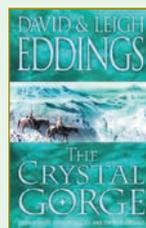
Ряд опытных авторов представляют на суд читателя свои новые работы в разных направлениях фэнтези.

Дэвид Зинделл продолжил эпический цикл о мире Эа, третий том которого называется «Черный Нефрит» («Black Jade»).



Мало стать великим героем. Мало завладеть Камнем Света и волшебным мечом Алкададуром. Надо еще суметь повергнуть Властелина Тьмы Морджина...

Дэвид Эддингс совместно со своей женой Ли осчастливит фанатов «Кристаллическим ущельем» («The Crystal Gorge»), третьей книгой героико-эпической саги «Мечтатели». Эддингс всегда много внимания уделял божественным разборкам, а история Мечтателей посвящена им целиком.



Орсон Скотт Кард вернулся к городской сказке романом «Улица магии» («Magic Street»).

Британец Майкл Кобли представляет роман «Маска теней» («Shadowmasque»), третий том сериала о Повелителях теней.

Юбилей

Исполнилось тридцать пять лет творческой деятельности Василия Васильевича Головачева, одного из самых продуктивных и высокотиражных отечественных фантастов. Автор «Спящего джина», «Черного человека», «Реликта» и десятков других популярных романов не раз получал литературные премии по фантастике, в том числе «Золотой змей», «Золотой

шлем» фонда «Третье тысячелетие», «Звездный мост» и другие. На «Росконе-2003» Головачеву присуждено звание «Фантаст года» — за самые высокие тиражи по итогам года. В качестве почетного гостя он объехал практически все авторитетные конвенты России и стран СНГ, от «Звездного моста» (Харьков) до «Аэлиты» (Екатеринбург). В этом году писатель награжден медалью

Суворова за вклад в литературное и культурное наследие России, стал лауреатом премии Александра Фадеева, а Союз космонавтов России удостоил автора медалью «Фантаст №1».



В этом номере «МФ» вы можете прочитать новый рассказ В. Головачева — «Соло на оборванной струне».

Возвращение в страну Оз

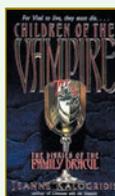
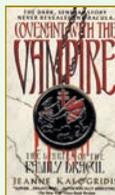
Книга Шервуд Смит «Изумрудная палочка страны Оз» («The Emerald Wand of Oz») возвращает читателя в мир фантазий Л. Фрэнка



Баума. Современные детишки Эм и Дори — потомки той самой девочки Дороти из Канзаса, которую ураган занес в волшебную страну. Романтичная Дори любит читать старые книги про Оз, мечтая лично повстречать сказочных героев. А вот ее младшая сестренка Эм считает, что Оз — байки для младенцев. Но когда торнадо внезапно переносит сестер в страну, где единороги проводят конкурсы красоты, а при поливке огорода используют магию, девочки понимают, что родной Канзас остался далеко позади. Однако Дори и Эм оказались в современной стране Оз, которая сильно отличается от времен, когда Дороти путешествовала по дороге из желтого кирпича...

В семье не без урда

Издательством «Эксмо» куплены права на трилогию американки Джин Калогридис «Фамильные дневники Дракулы», которая рассказывает о нескольких эпизодах из истории семейства легендарных упырей. В центре первых двух книг — приключения добросердечного вампира Аркадия Цепеша, которому приходится терпеть разные неприятности от зловредного дядюшки Влада («Соглашение с вампиром» и «Дети вампира»). Действие происходит за полвека до знаменитого романа Брэма Стокера. В заключительной истории «Повелитель вампиров» отважный Абрахам Ван Хелсинг отказывается уйти на покой, пока окончательно не зареет мерзкого Дракулу. Однако герою придется серьезно побеспокоиться о своей бессмертной душе, ибо ему противостоит грозный Повелитель вампиров.



На звездных трассах

Романом «Выбор Электоров» («Alector's Choice») Л. Э. Модезитт возвращается в мир Коруса, о котором поведал в эпической НФ-трилогии «Коруанские хроники». Люди и не подозревают, что за их деяниями стоят могущественные Электоры. Но скоро на Корус придут истинные Властители, для которых Электоры лишь слуги, а люди — и вовсе домашний скот...

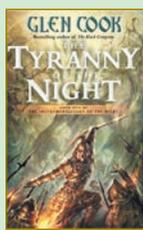
Ларри Нивен совместно с Брендой Купер представляют роман «Обустройство Луны Арлекина» («Building Harlequin's Moon»). Звездолет «Джон Гленн» с группой колонистов на борту угнан спятившим искусственным интеллектом. И вместо древней планеты Юмир команда «Джона Гленна» оказалась заброшена на спутник газового ги-

ганта Арлекина. Здесь новым робинзонам придется обустроить временный дом. А для полета к Юмиру звездолетчикам надо воссоздать запасы антиматерии. Но в помощниках у членов команды лишь группа необразованных детей...

Космоопера Алана Дина Фостера «Световые годы у меня под ногами» («The Light-years Beneath My Feet») продолжает цикл о приключениях молодого бизнесмена Маркуса Уолкера, похищенного инопланетянами. Уолкер понимает, что он — всего лишь часть груза «зверушек» с других планет, которым суждено стать домашними животными у высокоразвитых галактов. Но Маркус, бывшая звезда американского футбола (а значит, парень здоровый и выносливый), мозгами тоже не обижен. Игра для него только начинается!

Жемчужины июня

Романом «Тирания Ночи» («The Tyranny of the Night») Глен Кук начинает новый фэнтезийный цикл. В этом мире человечеству противостоит Ночь, где властвуют демоны и темные боги. А люди еще враждуют и между собой. В Святой Земле, колыбели двух религий, находится источник могучего волшебства. Патриархи Запада организуют крестовые походы, дабы отобрать святыню у местных жителей прама-



нов. Юный праман Ильс, победитель демона, отправляется шпионить на Запад. Ильсу удается примкнуть к войску крестоносцев и настолько перевоплотиться, что он начинает сомневаться в своей вере. Тем временем агенты Ночи отправляются на поиски победителя демона, дабы уничтожить его...

Еще одна яркая новинка июня — роман Лоис Макмастер Буджолд «Священная охота» («The Hallowed Hunt»), третья книга серии исторической фэнтези, начатой «Проклятием Шалиона».



Мир Фантастики



ищете старые номера?

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

но есть большинство из них стало раритетом!

верный способ:

интернет-магазин

www.igromania.ru/newshop/



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»

С писателем разговаривал Дмитрий Тарабанов

ТЫСЯЧА И ОДИН СПОСОБ ПОКОНЧИТЬ С ЧЕЛОВЕЧЕСТВОМ

БЕСЕДА С АЛЕКСАНДРОМ ГРОМОВЫМ



Как Александра Громова только ни называли — от последователя Стругацких по «социальной» линии до лидера «новой волны». Однако одно определение закрепилось за Александром по праву — «самый научный фантаст России». Еще бы! Написать столько талантливых книг и ни в одной не изменить жанру твердой НФ — даже в фэнтезийной пародии «Запретный мир»! Сам Громов относится к столь почетному званию спокойно. Мол, за неимением более научных, приходится с ним соглашаться.

«Если нет Америки, какой может быть Пасифик?»

В прошлом году вышел роман Громова «Антарктида online», написанный в соавторстве с Владимиром Васильевым. Книга уже удостоилась «Серебряного кадуцея» и «Бронзового Роскона» и собрала охапку пространных, противоречивых, но в большинстве — восторженных рецензий. Выделяет «Антарктиду» из сотен других фантастических книг не только мастерство авторов, но и необычность жанра — новоизобретенной альтернативной географии.

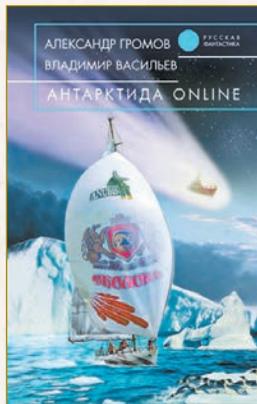
Александр, уместно ли будет назвать вас и вашего соавтора Беллинсгаузеном и Лазаревым нового жанра?

Вообще-то мы с Володей не первооткрыватели. Спокон веков люди писали о вымышленных странах — вспомнить хотя бы платоновскую Атлантиду или Утопию Томаса Мора. Мы, в свою очередь, попытались сделать акцент на альтернативности. Что будет, если Антарктический материк «перескочит», или какого-то другого континента не будет, или вообще никогда не было? Как в таком случае пойдет история? Как будет выглядеть наша жизнь? Хотелось выпятить именно альтернативную гео-

графию, как саму по себе самостоятельную мысль, в чистом виде.

Антарктида — не единственный континент, пострадавший от вашего пера. В соавторстве с Сергеем Лукьяненко вы пишете роман «Транспасифик», разрабатывающий жанр альтернативной географии... в мире без Америк.

Верно, роман с рабочим названием «Транспасифик» основан на еще одном географическом допущении: американских континентов никогда не существовало. Не было ни эмиграции в Америку, ни известного нам научно-технического прогресса, ни «погонялки» для старушки-Европы. В результате, в наши дни — ситуация примерно второй половины 19 века. Викторианство. Паровая цивилизация. Неуклюжие самобеглые коляски, дирижабли, проволочный телеграф, венский вальс и кринолин.



Уже сейчас ясно, что рабочее название не сохранится. Если нет Америки, какой может быть Пасифик?

Как сильно повлияет на климат планеты отсутствие двух континентов?

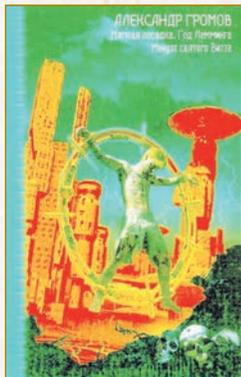
Если подойти к моделированию мира серьезно, в первую очередь следует обратить внимание на картину океанских течений. Она будет совершенно иной и приведет к сильному изменению климата. Сгладится резкая разница между тропиками и полярными странами. Уровень моря поднимется. Климат севера Скандинавии станет схож с климатом юга Испании. А раз во всей Европе климат станет теплее, история человеческой цивилизации с древних времен пойдет совершенно иначе. Поэтому мы были вынуждены закрыть на это глаза.

Пару слов о сюжете?..

Россия — громадная монархия, более или менее устойчивая. Наследник престола, пьяница и безобразник, отправлен императором вокруг света — проветриться и, может, мозги на место поставить. Впрочем, не только путешествия ради он пересечет великий Атлантопасифик. Ему предстоит подписать мирный договор с Японией. Затем от Владивостока по новопостроенной Транссибирской магистрали он отправится в Петербург. Возвращению в меру сил будут препятствовать англичане, Пиратская республика Исландии, Шпицбергена и Ньюфаундленда. А приключений там будет масса...

«Жить-то хочется»

Большинство книг Александра Громова посвящены расчетливому и методичному уничтожению человечества: «Мягкая посадка», «Год лемминга», «Завтра наступит вечность», «Крылья черепахи». На пожелание объяснить причину такого перекоса Александр, довольно улыбаясь, ответил: «Это просто личная склонность. Люблю».



«Транспасифик» — проект вдумчивый и вялотекущий. Пока созревает альтернативный мир, работаете ли вы над чем-нибудь еще? Может быть, над очередным романом

в фирменном стиле «Все счастливы, все умерли»?

Да, конечно. Я пишу роман «Феодал» о мире взбесившихся физических законов, где, как ни странно, единственным общественным укладом, худо-бедно сулящим человечеству выживание, является феодализм эпохи Раздробленности.

Взбесилось в этом мире все — время, пространство. Парадокс на парадоксе и парадоксом погоняет. Пожалуй, ближайший аналог — Зона у Стругацких. В одном эпизоде «Пикника на обочине» упоминается, что где-то на дальней окраине Зоны даже люди живут. Какие-то пастухи... Но живут! Так же и у меня будут жить, в странном мире со множеством смертельных опасностей — в небольших оазисах, где человек может шатко-валко существовать, занимаясь сельским хозяйством. А феодал — некто вроде Сталкера, тот, кто может безбоязненно перемещаться из оазиса в оазис.

Будет ли дано объяснение столь странному поведению физики?

Есть у меня такой герой — объяснить, правда, не сможет, но гипотезы строить будет. А гипотеза одна: мир образовался в результате некоего божественного вмешательства, и что-то перебросило в него людей из нашей реальности. Я, как атеист, не намерен выдумывать нормального бога — разве что сильно продвинутого инопланетянина. Получается этакая разновидность контакта между разумами, только контактировать будем не со всей этой продвинутой цивилизацией, а с одним ее представителем, для которого люди — просто подопытные особи, вроде белых крыс. Вот инопланетянин и создал для них лабиринт, чтобы они там бегали и питались. А что людям еще оставалось делать? Жить-то хочется!

«Работать со словом — мазохистское удовольствие!»

Книги Громова, выполненные в жанре подзабытой сейчас классической НФ, изобилуют свежими, ори-

гинально поданными техническими идеями. Эти идеи, впрочем, отнюдь не перетягивают на себя сюжетное одеяло. Они играют роль фундамента для построения человеческого общества, которому частенько под конец книги приходится если не рухнуть, то покоситься.

Александр, вы чуть ли не единственный отечественный писатель-фантаст, кто обратился в своем творчестве к проекту космического лифта (роман «Завтра наступит вечность»). Разделяете ли вы надежды энтузиастов, которые прочтут революционному транспортному средству будущее?

Космический лифт — штука безумная. Самое интересное, что современные технологии дают надежду когда-нибудь эту задачу решить. Так это же замечательно! Мы живем в таком гравитационном колодце, из которого серьезно осваивать космос — очень сложно. Мы тратим чудовищное количество топлива. Мы загрязняем атмосферу. Мы разрушаем озоновый слой. С лифтом действительно было бы проще. Но, как инженер по специальности, я представляю, сколько проблем придется решить и при строительстве, и при эксплуатации. Очень много.

Параллельно с написанием книг, занимаетесь ли вы научной деятельностью?

Я никогда не был научным работником. Моя должность в НИИ Космического приборостроения называлась «инженер-

исследователь», но в последние годы моей работы там исследовать-то было особенно нечего. У меня была отдельная комната, где я запирался, и никто не мешал писать тексты. Там стоял примитивный компьютер, «двочка», и его мне вполне хватало. Пару лет назад я из института ушел, сейчас работаю дома.

Вам предлагали экранизировать ваши романы или создавать по их мотивам игры?

Один режиссер прочитал моего «Вычислителя» и сказал: «Да, это можно снять. Но ведь получится фестивальное кино, не блокбастер! Кто на это выделит денег?».

Что же касается компьютерных игр... Мне предлагали этим заниматься. Я отказался. Конечно, удовольствие что-нибудь придумать — весьма заманчивое. Но работать со словом — это ведь тоже извращенное, мазохистское удовольствие! Если б я занимался сценариями компьютерных игр, мне пришлось бы от этого удовольствия отказаться.

Надеемся, что по мотивам произведений Александра Громова будут созданы и глубокомысленные фестивальные кинофильмы, и зубодробительные блокбастеры, и всех мастей компьютерные игры, позволяющие окунуться в атмосферу незабываемых книг. А пока пожелаем писателю новых шедевров — и удовольствия от их создания!

Фотографии предоставлены Александром Громовым.

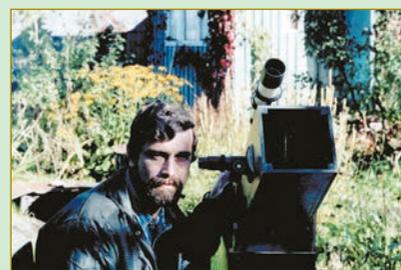
Досье: Александр Громов

Александр Громов родился в 1959 году в Москве, где сейчас и проживает. Получил техническое образование в Московском энергетическом институте. До последнего времени работал инженером-радиотехником, иногда подрабатывал на стройках. В 2002, давно будучи известным писателем, ушел на вольные хлеба.

Начал писать Громов в восьмидесятых, но первая публикация состоялась лишь в 1991 году. В 1994 журнал «Уральский следопыт» напечатал первый роман автора «Наработка на отказ». Позже, в 1995, роман вышел отдельной книгой. С тех пор увидели свет тринадцать романов и несколько сборников. Последнее время писатель активно выступает в малой и средней форме, иногда пишет критические статьи, в основном посвященные НФ-ляпам и клише.

Александр — лауреат почти всех премий отечественной фантастики: «Интерпресскона», премии А. Р. Беляева, «Роскона», «Фанкона», «Странника», «Сигмы-Ф», премий «Звездного моста». «Рекордсмен» писателя по премиям — повесть «Вычислитель».

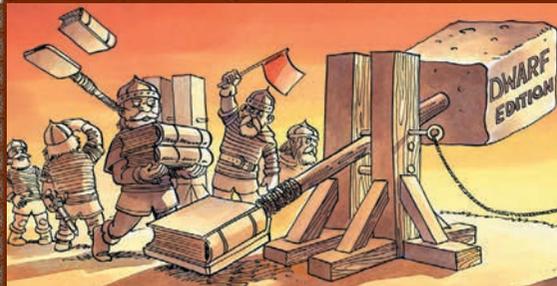
Александр Громов женат, растит дочь. Один месяц в году путешествует по



рекам Севера — плавает на байдарке, рыбачит. Другое увлечение писателя — любительская астрономия: собственноручно построил два телескопа и наблюдает через них галактики. Из компьютерных игр предпочитает головоломку «Lines» и кости — но только как средство «поставить мозги на место» после длительной работы. Из зарубежных авторов читает Хайнлайна, Воннегута и Бестера, из отечественных — Лукьяненко, Дивова, Логинова, Рыбакова и многих других, работающих в жанре социальной и научной фантастики.

В ближайшее время в издательстве «Эксмо» выйдет новый роман писателя — «Феодал».

Официальная интернет-страница писателя — www.gromov.ru



КНИГИ НОМЕРА

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



ЧЕЛОВЕЧЕСТВО БЕЗ ЧЕЛОВЕКА

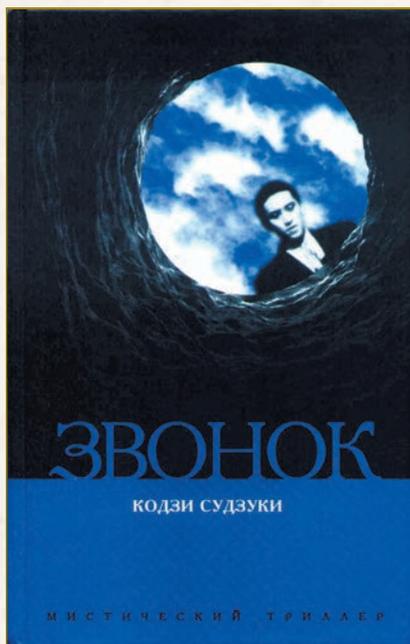


КОДЗИ СУДЗУКИ ЗВОНОК

Роман — пер. с японского Elena Babikov — СПб.: «Амфора», 2005 — серия «Мистический триллер» — 431 стр. — 3000 экз.

КОДЗИ СУДЗУКИ ЗВОНОК-2. СПИРАЛЬ

Роман — пер. с японского Elena Babikov — СПб.: «Амфора», 2005 — серия «Мистический триллер» — 492 стр. — 7000 экз.



Рассказывать о сюжете «Звонков» — дело в высшей степени неблагодарное: даже если вы не видели ни одного из фильмов, то наверняка слышали о зловещей видеокассете. Но прочитать романы Кодзи Судзуки стоит непременно, и прежде всего из-за той неповторимой атмосферы, в которую погружают они читателя. Япония ведь сама по себе фантастична на наш довольно-таки европейский взгляд. Читаешь и удивляешься: неужто люди могут

так жить — пусть даже на другой стороне земного шара? Что-то подобное можно найти у Мураками, но по закрученности сюжета «Звонки» выигрывают даже у «Охоты на овец».

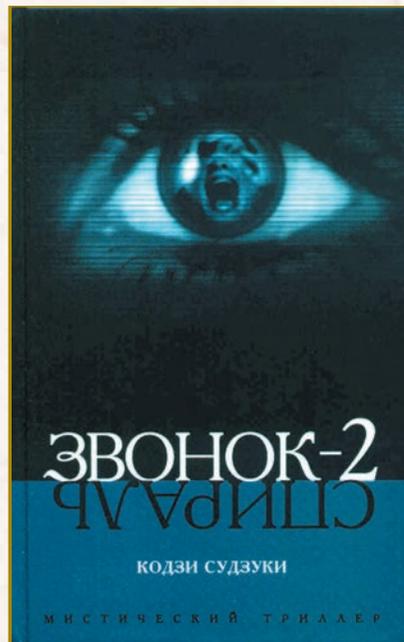
Время — вот главный герой первого «Звонка». У журналиста Асакавы, который работал над своим последним проектом целый месяц, осталась всего неделя — да нет, уже шесть дней — на поиск «противоядия» от кассеты. И начинается детектив — только без состава преступления и верхом на мине замедленного действия. Тут-то понимаешь, что сюжет романа мог происходить только «здесь и сейчас» — в современной Японии. С одной стороны, громадное количество накопленной информации тут и там подсказывает ключи к загадке: Асакаве почти без труда удастся найти связь между таинственными смертями подростков, его друг Рюдзи тоже быстро понимает, откуда «растут ноги» видеозаписи. Но одновременно эта же масса знаний выступает против обреченных детективов: начиная с забитой кассетой стойки в отеле и заканчивая огромным архивом, который надо перерывать сверху донизу. В конце концов и автор, и ге-

рои понимают, что расставить все по своим местам им помогла только случайность.

Второй «Звонок» стремится ответить на вопросы, оставленные первым. Вплоть до научного обоснования — и тут вставленные в текст цепочки ДНК и таблицы аминокислот заставляют вспомнить геологические чертежи из «Гибели дракона» Сакё Комацу. Возможно, это и перегиб: мы бы простили автору, если бы он ограничился мистическим объяснением смертей. Но мне видится в этой научности намек на главный смысл романов. Видеокассета уничтожена — но мертвая гермафродитка Садако уже обрела физическое тело, и ей больше не нужно пристанище на электромагнитной ленте. Она начинает свое триумфальное шествие по миру, ее не остановить, на ее стороне, сами того не зная, играют издательства, киностудии, телевизионные сети... И если финал первого «Звонка» можно было назвать открытым, то «Спираль» не оставляет человечеству никакой надежды.

А есть ли она, эта надежда? Нет, не на страницах книги — а здесь и сейчас? В мире шесть с половиной миллиардов людей, и человечеству, по большому счету, все равно, кто из них умрет сегодня, а кто — через год. Мы все равны перед этим гигантским бездушным организмом, мы все для него — винтики.

А есть ли она, эта надежда? Нет, не на страницах книги — а здесь и сейчас? В мире шесть с половиной миллиардов людей, и человечеству, по большому счету, все равно, кто из них умрет сегодня, а кто — через год. Мы все равны перед этим гигантским бездушным организмом, мы все для него — винтики.



Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем каждую книгу по десятибалльной шкале.

Сюжет — то, насколько захватывает повествование, насколько непредсказуем сюжет.

Мир — то, насколько глубоко проработан авторский мир, насколько он интересен и оригинален.

Персонажи — то, насколько удались образы героев книги, насколько они продуманы, насколько логично их поведение.

Стиль — авторский язык и манера изложения; все те элементы авторского мастерства, которые не описывают три предыдущих критерия.

Качество издания — то, насколько книгу приятно держать в руках и листать. На это влияют и внешний вид, и иллюстрации, и полиграфия.

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.

Сборники и нехудожественные произведения могут оставаться без оценки.

«ЗВОНОК», «КОЛЬЦО» ИЛИ «РИНГ»?

Любители аниме знают, что японцы нередко используют для имен и названий английские слова, часто неузнаваемые из-за местного произношения. Так и со «Звонками» — в оригинале книги называются «Ringu», от английского «Ring». У нас история видеокассеты известна прежде всего по фильмам, которые вполне оправданно переводили как «Звонок». Но в «Спирали» Кодзи Судзуки однозначно объясняет название: вирус Садако имеет форму кольца. Видимо, поэтому более ранний перевод Фёдора Деркача называется не «Звонок», а «Кольцо». Впрочем, есть и третий вариант, «для экстремалов» — оставить японское «Рингу».

Садако, мечтающая заселить своими клонами весь мир, по сути, олицетворяет этот организм. Не зря она наделена чертами и мужчины, и женщины. И ДНК тут тоже не зря — ведь вирус-то не на видеокассете, он «в нашем смехе, и в наших слезах, и в пульсации вен». Есть ли у нас те пресловутые семь дней, чтобы его побороть?

ЗВОНОК

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

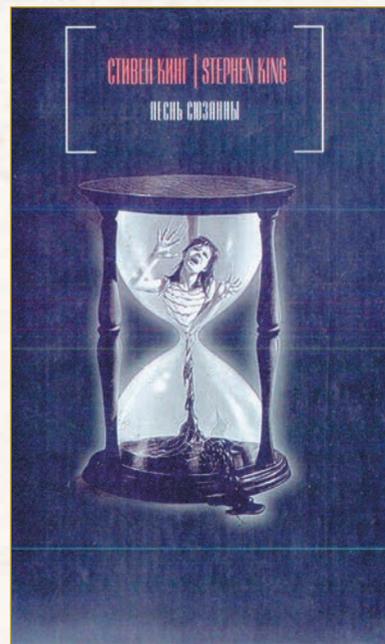
ОЦЕНКА МФ
10

ЗВОНОК-2. СПИРАЛЬ

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●●●	8
МИР.....	●●●●●●●●●●	10
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●●●	8
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●●●	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ...	●●●●●●●●●●	9
ПЕРЕВОД.....	●●●●●●●●●●	7

ОЦЕНКА МФ
9

Петр Тюленев



реживший очень многое, Роланд сразу же привлёк внимание читателей — впрочем, это «сразу же» случилось лет через десять после начала работы над романом: Кинг закончил и опубликовал его только в 1982.

Загвоздка, однако, была в том, что книга завершалась на самом интересном месте. Казалось бы, чего уж проще: такой удачный зачин для сериала, читатели требуют продолжения, издатель тоже — садись да пиши! Однако следующий том, «Извлечение троих», Стивен Кинг закончил лишь в 1987. И эта скверная традиция длинных перерывов продолжилась: в 1991 вышли «Пустоши», в 1997 — «Колдун и кристалл», в 2003 — «Волки Кальи». Вместе с тем сама Темная Башня начала появляться в тех романах Кинга, которые, казалось бы, к циклу отношения не имеют.

И вот несколько лет назад Кинг заявил: всё, братцы, баста — сажусь и дописываю эпопею! Слово свое он сдержал, на английском вышел уже последний том (под названием «Темная Башня», разумеется), а на русском — перевод шестого, «Песнь Сюзанны».

Роланд и его спутники вплотную приближаются к таинственной Башне. Но прежде чем сделать последний шаг, им предстоит решить некоторые насущные проблемы. Сюзанна беременна от демона и вот-вот должна родить ребенка, который, по пророчеству, станет причиной смерти Роланда. При этом «няня» ребенка, угнездившаяся в сознании Сюзанны, завладевает ее телом и сбегает обратно в наш мир. Да еще похищает волшебный шар, способный творить зло, если «проснется». Кроме того, на некоем пустыре посреди Нью-Йорка растет роза, от безопасности которой зависит судьба всего мироздания. Роланду надлежит перекупить пустырь и позаботиться о сохранности цветка.

«Песнь Сюзанны» — роман предфинальный: не все, но многие сюжетные линии и тайны из предыдущих книг находят здесь свое логическое завершение. Более того, Кинг дает объяснение связям между другими своими романами и Темной Башней, и — чего уж мелочиться! — вводит себя как одного из персонажей. Писатель, действующий на страницах своей же книги, — прием не новый. Но чтобы герои эпопеи приходили к автору, который пишет эту эпопею, и влияли на процесс создания самой эпопеи!.. В оригинальности и изящном решении сразу множества загадок, книжных и реальных, Кингу не откажешь! Равно как и в смелости: ведь финал книги якобы загоняет автора в тупик. Подробней объяснять не решаюсь, чтобы не портить удовольствия тем, кто еще только собирается прочесть роман.

В целом же конец «Песни...» оставляет мрачное впечатление: героям предстоят нешуточные испытания и вряд ли компания дойдет до Башни без потерь. Да и сама Башня... что ожидает в ней Роланд и друзья? По некоторым данным, ответ мы узнаем уже в этом году, выход последнего тома на русском анонсирован на лето.

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

ОЦЕНКА МФ
9

Владимир Пузий



СТИВЕН КИНГ УМЕР! ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

СТИВЕН КИНГ ПЕСНЬ СЮЗАННЫ

Роман — пер. с англ. В. А. Вебера — М.: «АСТ», 2005 — 640 стр. — 15000 экз.



Это действительно так: Кинг мертв, и Король ужасов убил самого себя великолепно, за что заслуживает всяческих похвал. Звучит абсурдно? Поверьте, ничуть не более абсурдно, чем вся эта история с Темной башней. Представьте: молодой, еще никому не известный Кинг начал писать ее задолго до выхода первого из своих романов. История Роланда, последнего из стрелков в мире, который сдвинулся, напоминала одновременно фэнтези в постапокалиптических декорациях и безумный вестерн. Скупой на слова, явно пе-

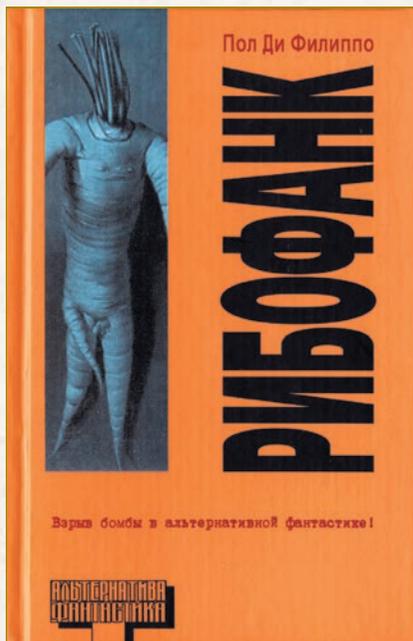
ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Переводчик «Песни Сюзанны» Виктор Вебер проделал достойную уважения работу: книга снабжена примечаниями, разъясняющими те или иные реалии, которые могут быть не известны отечественному читателю. Также даны отсылки к другим книгам Кинга и даже других авторов.
- На английском первые четыре тома «ТБ» Кинг выпустил в отредактированном, переработанном варианте, увязав все семь книг между собой, убрав логические нестыковки и т. п. Не исключено, что и на русском рано или поздно эти «новые редакции» будут изданы.
- Существует двухтомный «Путеводитель по мирам Темной Башни», созданный Робин Ферт «с благословения» Кинга. Надеюсь, и он когда-нибудь выйдет на русском.
- Ну, а сам автор, грозивший после окончания «ТБ» завязать с писательством, изменил свои планы. В октябре 2005 выходит его новый роман «The Colorado Kid» — история двух журналистов, проводящих расследование таинственной смерти на острове у побережья штата Мэн.

**БЛИСТАТЕЛЬНЫЙ
МИКС**

**ПОЛ ДИ ФИЛИППО
РИБОФАНК**

Сборник — пер. с англ. Г. Корчагина — М.: «АСТ», «Люкс», 2005 — серия «Альтернатива. Фантастика» — 320 стр. — 5000 экз.



Пол Ди Филиппо начал создавать мир рибофанка более пятнадцати лет назад — в конце восьмидесятых. К этому моменту шумные войны между «киберпанками» и «гуманистами» уже отгремели, вчерашние бунтари, заполучившие все возможные премии, превратились в признанных законодателей литературной моды, и в фантастике наступило временное затишье. А побунтовать хотелось... И тогда Ди Филиппо решил запустить на орбиту новый жанр — рибофанк.

фанк.

Как ясно уже из названия, рибофанк создавался на основе жанровых клише, введенных в оборот Уильямом Гибсоном, Брюсом Стерлингом и компанией. Только вместо хитрой электроники, позволяющей выходить в «киберпейс» и всячески модифицировать сознание, герои Ди Филиппо используют последние достижения биологии. Персонажи книги постоянно хирургически усовершенствуют тело и мозг, глотают разные порошки и пилюли — как правило, не наркотические, но перестраивающие разум... Однако главный сюжетный двигатель большинства рассказов — это, конечно, трансгены, «помеси», лишенные всех прав полулюди, созданные на основе человеческих генов и генного материала различных животных. Противостояние между людьми и абсолютно бесправными трансгенами, выведенными для разных чисто служебных надобностей, отодвинуло на задний план все расовые и религиозные конфликты, которые переживало в прошлом человечество.

Разумеется, Ди Филиппо не оригинален. Отдельные элементы, которые он использует в тринадцати новеллах, составивших цикл «Рибофанк», уже встречались у классиков киберпанка Гибсона и Стерлинга, у Джорджа Алека Эффинджера («Когда под ногами бездна»), Дейва Волвертона («На пути в Рай») и многих других авторов, вплоть до Сэмюэля Дилэни («Нова», «Вавилон-17»). Однако в остроумии Ди Филиппо не откажешь. К своей задаче он подошел творчески и весьма изобретательно, сделав из этих элементов блистательный «микс». На мой взгляд, Ди Филиппо — один из самых умелых стилистов американского «поколения девяностых», наши читатели уже имели возможность убедиться в этом по сборнику «Потерянные страницы». Практически все части «Рибофанка» представляют собой стилизацию, причем под абсолютно несхожие произведения — от «крутого детектива»

ПОЭЗИЯ РИБОФАНКА

Образчик творчества членов подпольной террористической организации «Фронт Освобождения Трансгенов» (ФОТ):

Сами садик мы посадим,
Сами будем поливать,
Человечьими костями
Будем садик удобрять.

тридцатых а-ля Хэммет до классической британской детской сказки. Рассказы насыщены специальной терминологией и неологизмами, великолепно переведенными Геннадием Корчагиным. Как и в случае с «Потерянными страницами», сборнику повезло с переводчиком. Корчагин чудесно передает ироничную и выразительную авторскую манеру Ди Филиппо — остается только поздравить с несомненной удачей и автора, и издателей.

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

ОЦЕНКА МФ
9

Василий Владимировский

**ЭПИЧЕСКИЙ
КОРПОРАТИВНЫЙ ПОСТЪЯДЕР**

**ВАДИМ ПАНОВ
МОСКОВСКИЙ КЛУБ**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Анклавы» — 480 стр. — 35000 экз.



Похоже, то время, когда имя Вадима Панова и словосочетание «Тайный город» были почти равнозначны, закончились. Один из лидеров нашего городского фэнтези решил примерить потрепанную куртку киберпанка — и в очередной раз показал свое умение творить эпические картины.

Согласно мирозданию по Панову, планету Земля ожидает не слишком счастливое будущее. Ужасные вой-

ны в корне изменят политическую карту мира, христианство падет под давлением ислама, а на смену идеалам демократии придут деньги. Крупнейшие транснациональные корпорации построят несколько величественных городов-государств — Анклавов.

Изо всех государств лишь Народная Республика Китай имеет в новом мире какую-то силу, пытается как-то бороться за влияние и мощь. Единственный способ, которым можно вести эту борьбу — тайными путями пытаться добиться чего-либо через Анклавы. Хотя это и запрещено законом. Вокруг попытки реализовать очередной план по улучшению благосостояния Поднебесной и вертится сюжет романа. Полковник Тао и его начальство завербовали ломщика Чайку для взлома сети корпорации «МосТех» с целью похищения важных научных данных и, кроме того, заручились поддержкой финансового магната. Китайцам противостоит всего лишь Служба Безопасности Анклава Москва, но в игру вступает и ряд иных, могущественных сил, которые не могут сквозь пальцы следить за происходящим.

Анклавы — это мир, в котором на первом месте стоит ум, ловкость, сила, и лишь затем сострадание, любовь и милосердие. А потому те люди, которые еще сохранили способность чувствовать, вынуждены с утроенной силой противостоять окружающему миру. И нередко именно на их чувствах пытаются сыграть оппоненты. Совсем немногие персонажи «Московского Клуба» сохранили умение радоваться жизни, красоте мира. И особый психоло-



гиз произведения показывает, как эти люди становятся холодными, бездушными машинами, когда выходят за пределы своего круга. Потому что добиться в этом мире чего-то может только боец, готовый каждый день выходить на вечный поединок.

Поражает масштабность полотна, созданного Пановым, — автор охватил не только узкую полоску борьбы в Анклаве Москва, но и не оставил без внимания иной мир, показав, как Анклавы влились в мировую политическую структуру, затронув космические исследования и попросту вкратце поведав историю Земли до эпохи корпораций. Наконец, при нынешней корпоратизации всего мира будущее а-ля «Московский Клуб» не выглядит столь невозможным.

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●	8	ОЦЕНКА МФ 8
МИР.....	●●●●●●●●	8	
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●	8	
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●	8	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	●●●●●●●●	8	

Константин Бобов



«РАДОСТЬ МОЯ, СЕРДЦЕ МОЕ...»

ЭЛЕОНОРА РАТКЕВИЧ БЛИЖЕ СМЕРТИ И ДАЛЬШЕ СЧАСТЬЯ

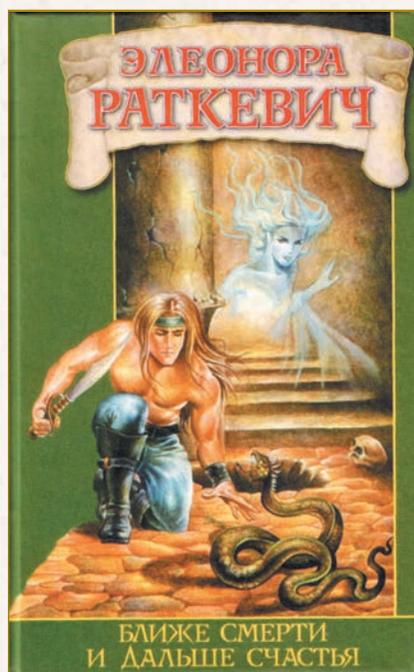
Сборник — М.: «АСТ», «Люкс», 2005 — серия «Заклятые миры» — 350 стр. — 7000 экз.

В новой книге Элеоноры Раткевич сразу два подвоха. Один — для давних ее поклонников, собравших на полках все выходившие ранее книги любимого автора: им придется покупать фактически полкниги по цене целой. Две повести из предложенных нам в сборнике четырех издавались в дебютной книге писательницы (сборник «Наемник мертвых богов», 1996). Другой — для читателя, пока с творчеством этого автора незнакомого: заглянув в содержание, он наверняка уверится, что покупает роман в трех частях, а скромное «сборник» в выходных данных заметит не всякий. Однако для тех (а их немало), кто начал знакомиться с творчеством Элеоноры Раткевич с «Деревянного меча» и с тех пор не пропустил ни одной ее книги, этот сборник станет настоящим подарком.

Итак, четыре повести и шесть коротких рассказов...

«Ближе смерти и дальше счастья» — дебютная повесть писательницы, публиковавшаяся в 1991 году в газете. Уже вполне узнаваемая тщательность построения фэнтези-мира, от религии и мифологии до архитектурных деталей — но пока еще в НФ-обертке. Поместив сознание земного наблюдателя в разум авантюриста далекой, типично фэнтезийной планеты, можно

получить очень даже интересный сплав жанров! И будут в нем Лабиринт Смерти и ритуальные танцы в храме богини соседствовать с геодезической съемкой и пробами почв на кислотность, а техногенные фобии — с темными средневековыми страхами. И будем мы сочувствовать трудностям контакта не просто двух очень разных культур — а двух личностей, двух сознаний в одном теле. И будут подняты те вечные темы, которыми отличается все творчество



во Элеоноры Раткевич: трусость и верность, предательство и любовь, жизнь и смерть...

А вот «Превыше чести» — повесть свеженькая, написанная специально для этого сборника. Типичное — на первый взгляд — «европейское» фэнтези. Эльфы и орки (вовсе даже не шаблонные!) в королевском оркестре. Шпили и купола, цветное стекло стрельчатых окон, городская стена, наштампованная оберегами от ходящих мертвецов — Шайл. От какой малости, оказывается, зависит жизнь этого города: от чьей-то совести и чести, от нескольких мгновений, от испачканного в чужой крови края плаща...

Жестокое будущее постапокалипсиса в «Слушай, флейтист!», напоминающее «ниндзюшные» «Парадоксы младшего патриарха» и «Меч без рукояти». «Палач Мерхины», герои которого действуют в мире «Наемника мертвых богов». Какая нам разница, как именно умерла цивилизация: кончился ли бензин и привычное оружие — или перестала действовать светлая магия? Гораздо важнее пройти вместе с героями их путь. Сделать выбор и ощутить в полной мере ответственность за него. Посмотреть в глаза Злу — и не опустить взгляд. И не так уж важно, в европейском или «восточном» колорите написаны книги Элеоноры Раткевич — автора, который не стесняется из раза в раз, снова и снова напоминать нам о том, что раньше называлось «вечными ценностями», а теперь окрещено «банальностью». О Верности. Чести. Дружбе. Любви. О том самом Добре, которое, побеждая Зло, не занимает его место, а остается Добром...

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

Алла Гореликова



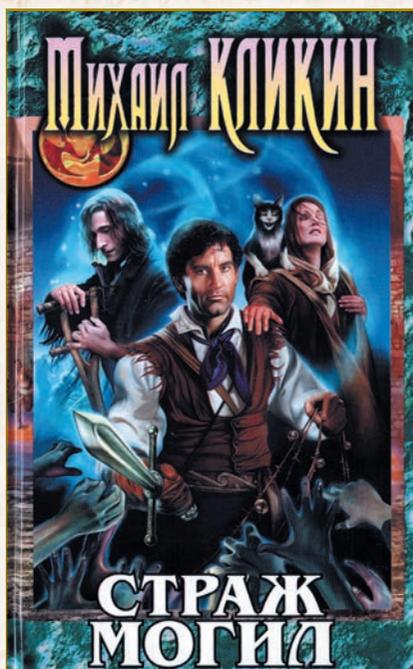
ФИЗКУЛЬТПРИВЕТ ОТ КТУЛХУ

МИХАИЛ КЛИКИН СТРАЖ МОГИЛ

Роман — М.: «Эксмо», 2005 серия «Фэнтези Н. Перумова» — 480 стр. — 7000 экз.

Сколько бы ни спорили критики, первое и главное, на что обращает внимание читатель, — сюжет произведения. В этом плане роман Кликина не разочарует любителей фантастики... по крайней мере, поначалу. Михаил умеет закрутить интригу, увлечь публику неожиданной загадкой. Ключ к Главной Тайне «Стража могил», например, следует искать в детстве главных героев. Трое подростков, нарушивших главные правила обращения с «живыми мертвецами» (не прикасаться, не разговаривать, не смотреть в глаза), дорого заплатили за свою ошибку. Девочка ослепла, один мальчик перестал чувствовать ногу, другого каждую ночь преследуют кошмары... Но постепенно дети растут, и становится ясно, что встреча с неупокоенным изменила их не только физически. Сверхъестественные способности, просыпающиеся в подростках, делают их париями, но в то же время дарят калекам новый смысл жизни. Девушка становится собирательницей душ, один из юношей — охотником на мертвяков, а второй... Впрочем, об этом умолчу, дабы не портить вам удовольствие от чтения. Ведь тот, с кем свела героев судьбы, был не рядовым мертвяком, а самим Кхутлу, великим и ужасным некромантом, чуть было не поставившим весь мир с ног на голову. Не зря его имя так напоминает лавкрафтовского Ктулху...

Увы, лишь необычное, из ряда вон выходящее проявление зла способно испугать человека. Мертвяки же, как постепенно выясняется, вполне рядовое явление для мира, который описывает Михаил Кликин. Справедливо заметил при обсуждении этого романа один популярный писатель: пока «живых мертвецов» можно пересчитать по пальцам, от каждого мороз проби-



рает по коже. Но если «зомби» начинают маршировать по дорогам колоннами, это чувство притупляется. И вот тогда Кликин принимается нагнетать обстановку. Оказывается, могущественный Кхутлу не умер, а хитро спрятался. Теперь он набрал достаточно сил для новой попытки воплотить в жизнь давнюю мечту: наводнить мир мертвяками, поправ таким образом самую смерть. Как принято в жанровой литературе, судьба вселенной зависит от выбора, который при-

дется сделать героям в самый последний момент. К сожалению, умение закрутить интригу не всегда подразумевает умение из этого хитросплетения выпутаться: финал «Стража могил» достаточно банален, ближе к концу возникает искушение перелистать страницы, не читая.

К несомненным достоинствам прозы Михаила Кликина относится кажущаяся простота стиля. Точные формулировки писателя не требуют дополнительных пояснений и лишних эпитетов — такого эффекта можно достичь лишь благодаря тщательной и кропотливой работе над текстом. В то же время стиль Кликина не становится телеграфным, автор не сбивается на «он пошел/она сказала», фразы эмоционально окрашены и не лишены выразительности. Но самое важное — в своей книге Михаил пытается в меру сил примирить нас со Смертью. В «Страже могил» именно упокоенные на вселенском Кладбище тела становятся тем компостом, из которого прорастают цветы новой жизни. Авантюрно-приключенческое фэнтези, конечно, не самый подходящий жанр, чтобы поднимать столь сложную и болезненную тему. Но сама попытка автора выйти на философское обобщение подобного уровня уже заслуживает аплодисментов читателей.

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●	7
МИР.....	●●●●●●●●	8
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●	8
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	●●●●●●●●	7

ОЦЕНКА МФ

8

Василий Владимировский



ТЕО В СТРАНЕ ЧУДЕС

ТЭД УИЛЬЯМС ВОЙНА ЦВЕТОВ

Роман — пер. с англ. Н. Виленской — М.: «АСТ», «Ермак», 2005 — серия «Золотая серия фэнтези» — 3000 экз.

Завершив цикл «Память, горе, тернии», принесший ему всемирную популярность, Тэд Уильямс отошел от жанра фэнтези. Его следующий цикл «Иноземье» можно отнести скорее к жанру киберпанка. Но почти через десять лет Уильямс вернулся к тому, с чего начинал.

Впрочем, «Война цветов» в большей степени напоминает сказку, чем фэнтези. Правда, это не та сказка, в которую мечтают попасть. В чудесной стране эльфов кризис: из собственных сородичей, эльфов-плебеев, не удастся «выкачать» достаточно энергии, чтобы хватало на весь Город.

Что делает любой нормальный эльф, когда своими силами не справиться? Правильно — подставляет людей, так еще Элронд делал... В общем, решает группа эльфийской знати во главе с лордом Чемерицей расправиться со всем человечеством, которое живет в параллельном мире (то есть на нашей родной Земле) и не знает магии. А что? Двух зайцев убить можно: и проблему с энергией решить, и под шумок с политическими конкурентами покончить.

Конечно, на старушке Земле живет и ни о чем не подозревает обычный человек, Тео Вильмос — музыкант и неудачник с таинственным происхождением, от которого будет зависеть судьба обоих миров. Как это обычно бывает у Уильямса, центральный персонаж скучен и предсказуем, зато почти все второстепенные, как положительные, так и отрицательные герои прописаны великолепно.

Быть бы «Войне цветов» очередным сереньким романом из серии «Янки при дворе короля Халтура», если бы не автор. Банальная завязка и достаточно предсказуемый сюжет — это только фон. Фон для сказки в стиле конца двадцатого века. Мрачная, урбанистическая реальность, где даже сказочные существа разъезжают на поездах, эксплуатируют окружающую среду и всех, кого считают ниже себя. А благородная эльфийка готова заняться любовью фактически с первым встречным. Фон для пронизывающих всю книгу отсылок к музыкальным и литературным произведениям над всем, что только можно, начиная от политики и социального неравенства и заканчивая, конечно, фэнтезийной литературой. Досталось в том числе и «Dungeons & Dragons»: «...это фэнтези без приключений (во всяком случае, без драконов и темниц, имеющих спрос у малолеток)». Правда, этой шутке еще повезло: далеко не все из остроумия Уильямса были поняты и полноценно переданы переводчиками.

Само действие при таком подходе отходит на второй план — хотя от автора такого уровня мы вправе ждать чего-то большего. Восстание гоблинов, любовь главного героя, развязка интриги, да и сама интрига вряд ли способны сами по себе заинтересовать искушенного читателя. Тем более что события развиваются вяло, и у любителей зубодробительного экшена вряд ли вызовут что-нибудь, кроме скуки и зевоты. Все-таки «Война цветов» — совсем не развлекательное чтение, в нее надо вчитываться, что не всегда просто.

Судя по всему, «Война цветов» была экспериментом Уильямса, в котором главное — содержание, а не форма. Правда, не могу не отметить, что депрессивные моменты и явно отрицательный взгляд на мир время от времени начинают бить через край. В общем, «Война цветов» — фэнтези, далекое от стандартов и шаблонов, а значит — очень характерное для самого Уильямса.

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●	5
МИР.....	●●●●●●●●	8
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●	7
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	●●●●●●●●	7
ПЕРЕВОД.....	●●●●●●●●	6

ОЦЕНКА МФ

7

Дмитрий Злотницкий



ПАНОПТИКУМ ТЬМЫ

САЙМОН ГРИН
АГЕНТЫ СВЕТА И ТЬМЫ.
ТЕМНОЕ СЕРДЦЕ ЛОНДОНА

Романы — пер. с англ. Н. Свицерской. — М.: «Эксмо», СПб.: «Домино», 2005 — серия «Зарубежная фантастика» — 432 стр. — 5000 экз.



Британец Саймон Грин известен как автор героического фэнтези, где обильное кровопускание соседствует с детективным сюжетом и элементами готического хоррора. Новый цикл Грина «Темная Сторона» заметно выделяется из ряда традиционных для писателя тем. Прежде всего, действие происходит не в сказочном псевдосредневековье, а в современном мире — пусть и частично. Но самое главное — писатель попытался отказаться от привычных сюжетных схем.

Впрочем, ничего нового Грин не предложил — всего лишь взял за основу иные шаблоны. Стержнем романов о приключениях Джона Тейлора стал классический нуар.

Частный сыщик Джон Тейлор обитает в современном Лондоне. Он одинок, неприкаян и не слишком удачлив. Правда, у него есть замечательная способность разыскивать вещи или людей. Особенно хорошо это получается на Темной Стороне.

Главная удача романов о Тейлоре — выразительное описание Темной Стороны, магической зоны посреди Лондона, куда люди отправляются в поисках запретных удовольствий. Здесь всегда царит ночь, отсутствие солнечного света возведено в принцип, как будто это параллельное пространство затемнено мириадами преступных мыслей его обитателей. Темная Сторона — перекресток разных миров, здесь маги и демоны могут столкнуться с пришельцами из космоса и путешественниками во времени. Такой мир просто не должен существовать — его можно лишь выдумать.

Джон Тейлор здесь родился, его отец умер от алкоголизма, а мать... О, это отдельная песня! Герой всячески пытается уз-

нать правду о своей матери, но разгадка все время ускользает от него. Чем-то это напоминает поиски истины Фоксом Малдером из «Секретных материалов». Кажется, тайна вот-вот раскроется, но, увы и ах... очередной путь ведет в никуда.

В романе «Темное сердце Лондона» Тейлор совершает традиционный нуаровский квест. Богатая женщина разыскивает пропавшую дочь и нанимает для этого героя. Тейлор, скрепя сердце, отправляется на Темную Сторону, покинутую им пять лет назад, и перед нами разворачивается выразительная картина странного, изломанного мира. Герою повсюду грозит опасность, еще с раннего детства здесь его не раз пытались убить. Внятные причины столь жестокой охоты Джону неизвестны. Правда, и Тейлор не лыком шит. Оказывается, он обладает не только даром ищейки, но и рядом иных паранормальных способностей...

Вот здесь автора и поджидает ловушка. Как будто Грин сам запутался в собственных логических цепочках и сюжетных построениях. Поначалу Джон Тейлор — явный слепок с Фила Марлоу с добавлением магических свойств. Однако с каждой новой главой он становится все круче и круче. В романе «Агенты Света и Тьмы» наш сыщик запросто противостоит посланцам Ада и Рая, которые наводят ужас на самых могущественных обитателей Темной Стороны. Усталый неудачник обернулся очередным суперменом — какой печальный конец!

Однако, несмотря на логические нестыковки и сюжетные прорехи, читать книги о приключениях Джона Тейлора стоит. Хотя бы ради причудливых персонажей Темной Стороны, которые рождены бурной фантазией Саймона Грина. Впереди еще как минимум два романа...

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

ОЦЕНКА МФ

7

Борис Невский



РУССКИЕ ИДУТ!

ЭЛЕЙН КАННИНГЕМ
ДОЧЬ ДРОУ

Роман — пер. с англ. Е. Ластовцевой — М.: ИЦ «Максима», 2004 — серия «Забывтые Королевства» — 7000 экз.

Умом, как известно, Россию не понять. По крайней мере, умом американским. Тем не менее, время от времени находят писатели, которые решают проверить на себе эту аксиому. В свое время это пытались сделать, внося в свои книги альтернативную Россию, и Майкл Стэкпол, и Крис Банч, и другие именитые авторы. Каннингем поступила осторожнее и написала роман только об одном «славянине».

Как, вероятно, знают хотя бы в общих чертах знакомые с «Забывтыми королевствами», создатели этого мира постарались захватить в его рамки все возможные виды стран, народов и организаций. Нашлось место и альтернативной России — Рашемени, который находится на самых задворках мира и о жителях которого большинство «цивилизованных» обитателей «Королевств» только слышали. Народ там вольный, храбрый, верный традициям и совершенно неуправляемый. По всей видимости, Каннингем почитала наши народные сказки и на их основе стала писать о рашеменском — читай «русском» — богатыре Фиодоре. Уж избушка на курьих ножках — точно не собственная идея писательницы. Да и басенки, которые рассказывает Фиодор, — явно простенькие переделки наших старых сказок.

Герой получился достаточно обаятельный, и даже, как ни удивительно, правдоподобный. Заштампованность американского взгляда на русских, конечно, местами присутствует, но ни пошлости, ни откровенного вранья нет. По большому счету, получится

ЧТО ТАКОЕ НУАР

Термином «нуар» называется разновидность детективного жанра, созданная в тридцатых годах прошлого века Дэшилом Хэмметом и Рэймондом Чандлером. У нуара есть четкие признаки. Герой — всегда одиночка, обычно частный детектив (реже — полицейский), который противостоит жестокому миру, где господствует страх и насилие. Настроение классического нуара самое пасмурное, героя окружают одни мерзавцы, да и сам он далек от образа «рыцаря в сверкающих доспехах». Впрочем, за суровой и неприветливой внешностью героя, за его способностью совершать мрачные и жестокие поступки скрывается золотое сердце, тоска по идеальной любви и робкая надежда на лучшее будущее. И пусть надежды героя практически всегда оказываются тщетными, он продолжает верить...

Самый известный персонаж нуара, послуживший образцом для многих последователей, — частный сыщик Фил Марлоу из серии романов Р. Чандлера.

Авторы мистико-фэнтезийных детективов довольно часто используют нуар — вспомним циклы Глена Кука о Гаррете, Джима Батчера о Гарри Дрездене, Лорел Гамильтон об Аните Блэйк, Тани Хафф о Викки Нельсон.



весьма забавно, если молодые американские поклонники фэнтези будут судить о России по Фиодору. С теми, кто гольими руками (и немного — зубами) убивает медведя, лучше не шутить, верно?..

Вторым главным персонажем романа стала та самая дроу Лириэль Бэнр — дочь Архимага Мензоберранзана. С легкой руки Роберта Сальваторе «хорошие» темные эльфы стали плодиться, как грибы после дождя. Безоговорочно злых дроу вообще скоро надо будет заносить

в Красную книгу. Авторы торопятся придать всем героям положительные черты, придумать оправдание даже самым мерзким поступкам. В «Дочери дроу» нашелся даже один темный эльф, ни разу в жизни не убивавший! И это один из сильнейших магов города — чудеса, да и только!

Надо сказать, что хотя использованная Каннингем идея глубоко вторична, ее воплощение оказалось весьма удачным. Лириэль не похожа на вместилище всех возможных положительных черт, каким был Дзиррт. Героиня действительно в большинстве ситуаций ведет себя, как нормальная темная эльфийка. Впервые встретив Фиодора, который ей сразу нравится, она пытается сделать из него раба. Да и помогает она богатырю не от врожденного благодушия, а из любопытства. Причем не лезет вперед с шашкой наголо, а использует магию и оружие дальнего боя.

К сожалению, с сюжетом не все так хорошо, как с героями. Набившие оскомину погони за очередным могущественным артефактом вряд ли способны подарить книге настоящую интригу. Да и легкость, с которой молодая жрица уходит из родного города, вызывает сильное удивление.

Если закрыть глаза на некоторые недостатки, причина которой — в самой серии, а не в писательнице, можно смело утверждать, что «Дочь дроу» — произведение вполне удачное. Потенциал у Каннингем есть, ну, а воплотит ли она его в хорошие романы?.. Посмотрим.

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

ОЦЕНКА МФ

7

Дмитрий Злотницкий



НА ФРАНЦУЗСКОЙ СТОРОНЕ, НА ДРУГОЙ ПЛАНЕТЕ...

АЛЕКС КОШ ОГНЕННЫЙ ФАКУЛЬТЕТ

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 442 стр. — 8000 экз.

Нет, господа, вы можете сколько угодно говорить о том, что «Гарри Поттер» — книга для всех возрастов, но иногда хочется почитать что-нибудь одновременно похожее и вместе с тем... более взрослое, что ли? Именно такую книгу написал молодой московский писатель Алекс Кош. Впрочем, давайте обо всем по порядку.

Империя Элиров — одно название: из конца в конец за несколько дней пути пересечь можно. И морской порт тут только один, и армия невелика... Но вот правит ею настоящий Император, и соседний Шатерский Халифат пока что ограничивается лишь заточкой зубов на элирские земли. А все почему? А все потому, что в центре имперской столицы, города Литы, возвышается семидесятиэтажная башня Академии Ремесла — единственного места, где обучают самых настоящих волшебников. Они-то и являются основной опорой Империи.

В Академию совершенно случайно — магические способности почти нулевые — поступает главный герой, золотой юноша Закери. Золотой в прямом смысле: как представитель высшей аристократии, он носит одежду из золотой ткани. Богатые дома в Лите, надо сказать, тоже золотом облицовывают, не мелочатся. Но вступительные испытания пройдены (точнее сказать — обойдены), и Закери приходится сменить одежды на желтую — огнеупорную! — ливрею Огненного факультета.

В стенах Академии и разворачиваются приключения романа. Сознательно или нет, но сюжет во многом заимствован из первой книги Джоан К. Роулинг. Неожиданное поступление в магическую школу, влюбленность в однокурсницу, издевательства невзлюбивших Закери преподавателей и недругов с параллельного факультета, детективная интрига и триумф главного героя в самом конце. Ну и, разумеется, добро пожаловать на второй курс в Хогвар... тьфу, в Академии — ждите следующего тома. Вот только все это не по-детски, а по-настоящему, «по-взрослому». Совет Ремесленников обнаруживает, что среди студентов затесался глубоко загниотизированный шатерский шпион, — и решает вывести его из гипноза с помощью шоковой терапии. Поскольку личность предателя остается тайной до конца книги, шоковой терапии подвергаются все студенты — и прежде всего Закери, на свою беду, тоже загниотизированный, но совершенно по другому поводу. Попробуйте представить себе Альбуса Дамблдора, который стравливает Поттера и, предположим, Рона Уизли. Конец, разумеется, награждает всех заслуженными пряниками и тумаками — но сколько безвинных нервов потрачено ради этого!

Отдельного упоминания заслуживает мир, собранный автором из разных кирпичиков. Здесь и люди-долгожители, и тролли, и друиды, и нежно любимые писателем вампиры, в том числе не боящиеся солнечного света. Навороченная техномагия, игры с течением времени, пророческие сны из других миров — точнее, из нашего. Разумеется, в таком коктейле неизбежны и несостыковки: например, как могут студенты разных курсов одновременно учиться в Академии, набор в которую проводится раз в четверть века?

Взрослым аналогом Гарри Поттера книги о Закери Никерсе, конечно, не станут, но как легкое чтение для любителей незаштампованного фэнтези, несомненно, сгодятся.

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●	7
МИР.....	●●●●●●●●	7
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●	6
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●	4
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ...	●●●●●●●●	7

ОЦЕНКА МФ

6

Петр Тюленев



ЭВОЛЮЦИЯ КОНФОРМИСТА

ГАЙ ЮЛИЙ ОРЛОВСКИЙ
РИЧАРД ДЛИННЫЕ РУКИ —
ВЛАСТЕЛИН ТРЕХ ЗАМКОВ

Роман — М.: «Эксмо», 2004 — серия «Баллады о Ричарде Длинные Руки» — 480 стр. — 25000 экз.

Перед нами — шестая книга сериала «Ричард Длинные Руки». «Наш человек в их мире» постепенно приближается если не к разгадке сокровенных тайн этого самого мира, то, во всяком случае, к их средоточию. Впрочем, давайте по порядку.

Дима, типичный конформист 21 века, непонятным образом угодивший во вроде бы средневековый мир. Дик, простолудин, под давлением обстоятельств присягнувший принцессе воюющего со Злом королевства. Оруженосец. Рыцарь. Паладин. Далеко же может завести привычка «быть как все!» С волками жить, как известно, по-волчьи выть, а в обществе рыцарей и воинов Христа — уж будь добр, веди себя по-рыцарски!

Правда, мир, в котором постепенно обживает наш герой, явно играет с пришельцем в поддавки. За средневековым фасадом то и дело проглядывают остатки знакомых Диме высоких технологий. Да и сюжет сериала строится по лекалу компьютерной игры. По мере повышения ранга Дик обрастает полезными в хозяйстве артефактами, магическим оружием и прочими высокоуровневыми прибамбасами. Чего стоит хотя бы конь, подобранный в одном из странствий — бронетранспортер, да и только!

В начале четвертой книги сэр Ричард отправляется на Юг, в исконные, по местным представлениям, земли Зла, с неким поручением... и бесконечный квест выходит на новый виток. С фантастической легкостью наш супергерой обрастает замками, деревнями, вассалами. Вот уж и щит над воротами — не абы какой, а с собственным гербом. Вот уже принято приглашение на рыцарский турнир — хотя чуткая интуиция всю сигналит о ловушке! — и Ричард де Амальфи, нет, даже де ля Амальфи, в гордом одиночестве отправляется еще дальше к Югу, на встречу приключениям шестой книги.

Мир продолжает услужливо прогибаться под героя. И зловещий Черный Пес, терроризировавший новообретенные деревни, оказывается не исчадием Ада, а тоскующим по твердой хозяйской руке Бобиком. И спасенный от смерти скромный монах вовсю творит чудеса... Чего б не совершать подвиги при такой поддержке! Но если вы полагаете, что за неполных полтыщи страниц наш герой успел преодолеть расчетные две недели пути на турнир — вы глубоко заблуждаетесь. Подворачивается, так сказать, дополнительная

миссия — доставить из пункта А в пункт Б некую знатную девицу. И всего-то три дня, не отклоняясь от основного маршрута... однако девица, как водится, оказывается влюблена, да еще и в беспринципного негодяя, с коим и ухитряется сбежать. А дальше — погоня, засады, драки и неременная финальная битва, предвращает которую беготня по подземельям в стиле Индианы Джонса, а венчает до смерти надоевшая девица в роли жертвы злобного колдуна, опять же а-ля Индиана Джонс...



ПОРЯДОК ЧТЕНИЯ КНИГ СЕРИАЛА

1. Ричард Длинные Руки
2. Ричард Длинные Руки — воин Господа
3. Ричард Длинные Руки — паладин Господа
4. Ричард Длинные Руки — сеньор
5. Ричард де Амальфи
6. Ричард Длинные Руки — властелин трех замков

Казалось бы, очередной бесконечный квест, «махалово-стрелялово» — однако есть у сериала своя изюминка. За первым слогом, где обильно брызжет кровь и столь же обильно попадают на пути героя блондинки и монстры, — второй. Бог и Сатана, почти в открытую ведущие спор за душу атеиста и скептика Димы. Путь Сатаны в этом мире — путь прогресса, политкорректность и терпимость — идеалы цивилизации Юга, да и вообще Сатана выглядит понимающим, интеллигентным собеседником... но почему-то не по душе он сэру Ричарду. Хотя роль паладина и рыцаря Церкви Дима принял, просто чтобы «быть как все»; хотя на вопрос о служении Богу он отвечает: «Собачки служат!»; хотя ему кажется позорным выпрашивать у Бога милости: «Будто тому больше делать нечего, как льготы распределять»...

Прячась за картонными монстрами и клюквенной кровью квестового антуража, Добро и Зло ведут реальный бой на единственной истинной арене — в душе человека. Мелькает калейдоскоп странных мест, новых врагов и соратников, спасенных красоток, сэр Ричард, владетельный сеньор и паладин, изрекает глубокомысленные сентенции и вздыхает о компе с выделенкой. А мы ждем — чем же кончится бой за его душу... дождемся ли?

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●	4
МИР.....	●●●●●●●●	5
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●	4
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	●●●●●●●●	8

ОЦЕНКА МФ

6

Алла Гореликова



ВСТРЯХНУТЬ, НО НЕ СМЕШИВАТЬ

РОМАН ЗЛОТНИКОВ, АНДРЕЙ НИКОЛАЕВ
ОХОТА НА ОХОТНИКА

Роман — СПб.: «Лениздат», «Ленинград», 2005 — 400 стр.

Есть среди множества «бродячих» литературных персонажей несколько таких, что одним своим появлением делают близким и узнаваемым любой сюжет. Например, Великий Любовник — Дон Жуан. Или Великий Идеалист — Дон Кихот. Сколько книг написано об этих героях! А в скольких персонажах угадываются их черты! К той же славной когорте принадлежит и Джеймс Бонд, Великий Шпион, неподражаемый мистер «встряхнуть, но не смешивать». очередной его двойник появляется на страницах романа «Охота на охотника», предыстории цикла «Вечный».

На сей раз секретного суперагента зовут Дик Сандерс. Он молод, уверен в себе, ценит крепкие напитки и прекрасный пол, но при этом обладает выдающейся интуицией. За что прозван Счастливчиком в своем Бюро и наделен самыми широкими полномочиями. Заметим, что именно фантастическое везение — главное оружие джеймсбондов всех времен и народов. Это-то и отличает «рыцарей плаща и кинжала» от прочих суперменов, порожденных современной массовой литературой.

Мир, в котором живет Дик Сандерс, на проверку мало отличается от нашего с вами. Да, человечество тут давно расселилось по Галактике, установило контакт с иным разумом и наплодило разнообразных мутантов. Но коммунизм люди не построили, пилюлю бессмертия не изобрели, и даже от товарно-денежных «игр обмена» не отказались. Разве что Российскую Империю пангалактического масштаба отгрохали — вот где настоящая фантастика!.. Короче, отношения между людьми по-прежнему строятся на тех же принципах, что и в середине XX века. Неудивительно, что на ожив-



вы молящиеся, таковы и боги, что к ним прислушиваются...

Но шила в мешке не утаишь: агент Дик Сандерс в компании Касьяна Полубоя, мичмана флота Российской Империи, отправляется на планету, где, согласно агентурным данным, скрывается пират. Далее авторы разыгрывают все, как по нотам: нападение на космический корабль, где летят наши герои, противостояние с боссами преступного мира, сражения с мутантами... Приключения так и сыплются на напарников, не давая ни минуты передышки. Роковые красотики, роскошные космические яхты, головокружительные погони, киногоеничные перестрелки — все это не раз заставит читателя вспомнить эпическую сагу о приключениях Джеймса Бонда. Увы, книге катастрофически не повезло с редактурой: одно и то же слово может повторяться в предложении два-три раза, знаки препинания расставлены хаотически — коротче, налицо явные признаки спешки. Впрочем, сам Роман Злотников утверждает, что результатами совместной работы с Андреем Николаевым вполне удовлетворен. А значит, и поклонникам цикла «Вечный» новая книга, скорее всего, придется по душе.

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●	5
МИР.....	●●●●●●●●	5
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●	6
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	●●●●●●●●	7

ОЦЕНКА МФ

6

Олег Викторов



РАССКАЗЫ-ВИРУСЫ НИЛА ГЕЙМАНА

НИЛ ГЕЙМАН
ДЫМ И ЗЕРКАЛА

Сборник — М.: «АСТ», «Люкс», 2005 — серия «Альтернатива. Фантастика» — 384 стр.

АСТ продолжает баловать любителей хорошей литературы, выпуская в серии «Альтернатива. Фантастика» книги, которые не прочесть невозможно! Впрочем, одновременно продолжает издывать: качество переводов и редактуры оставляет желать лучшего.

Сборник Нила Геймана не исключение: изданный на скверного качества бумаге, не избавленный от множества корявых фраз, он, тем не менее, оставляет после себя потрясающее впечатление. В чем-то эти небольшие по объему тексты схожи с вирусами: прочитай, «впустив» их в себя, вы становитесь «инфицированы» — и всегда с легкостью сможете вспомнить, о чем в них шла речь.

Гейман не ограничивает себя ни жанрами, ни формой изложения. В «Дыме и зеркалах» вы найдете и старую добрую НФ, и фэнтези, и зарисовки из жизни писателя, и стилизации под древние легенды, и несколько рассказов, посвященных Лавкрафту. С одинаковой виртуозностью Гейман пишет о мальчишке, который увлечен

ЭТО ГРУСТНО

Издание «Дыма и зеркал» выполнено в уже ставшей традиционной небрежной манере. Если стихотворения в переводе Н. И. Эристави читаются очень хорошо, то в рассказах (перевод А. А. Комаринца) нет-нет, да спотыкаешься на фразах вроде: «Мы отвезли Черного Кота к ветеринару, где нам дали антибиотики, которые мы скармливали ему каждый вечер в кошачьих консервах». Это что ж, их... э-э-э... «вынули» из котика и вернули хозяевам?!

Но особый восторг вызывают сноски. С одной стороны, переводчица не сочла нужным разъяснить, кто такой Галаад (вообще-то, Галахад!), с другой — дает сокращения РНА и ДНА, а в сноске сообщает, что это рибонуклеиновая и дезоксирибонуклеиновая кислоты (по-русски — РНК и ДНК). В таком духе и остальные комментарии: фраза «время перемен» отчего-то ассоциируется исключительно с песней группы «Скорпионс» «Ветер перемен»; «Ratus Norvegicus» расшифровывается как «чумная крыса» — в то время как любой словарь по зоологии дает перевод: «Крыса серая, или пасюк»... В общем, лучше бы вовсе не комментировали, чем так!

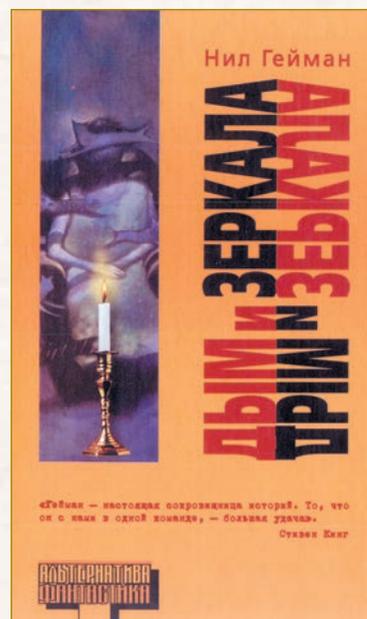
творчеством Майкла Муркока; о первом убийстве и первом расследовании в Городе Ангелов еще до создания Вселенной; о старушке, купившей в магазине подержанных вещей Святой Грааль. Гейман предлагает по-новому взглянуть на сказку о Белоснежке, с горечью высмеивает страсти современного общества к скидкам, создает вызывающие «Чужие члены» и порнографический «Каков ты на вкус?»...

Удивительно, однако при таком фейерверке тем, идей, декораций сборник выглядит вполне цельным. Уже авторское предисловие цементирует все произведения, сообщая читателю небольшие подробности о каждом из рассказов или стихотворений. Подобные разъяснения обычно до ужаса занудны, но Гейман ухитрился даже здесь преподнести сюрприз, вставив в предисловие... «ненаписанный рассказ»! Ну, и главное — с самого начала мы видим автора, стоящего за текстом: его привычки, мировоззрение, умение остроумно пошутить или поговорить всерьез. Интонацию беседы с равным себе Гейман сохраняет на протяжении всего сборника.

Отдельный разговор — о стихотворениях. Это скорее новеллы, написанные ритмизированной прозой (или, если угодно, белым стихом). Каждая рассказывает небольшую историю, причем стихотворения эти, пожалуй, оставляют самое сильное впечатление из всех вошедших в сборник вещей. Причудливый Лондон, в котором современные информационные технологии соседствуют с демоническим началом; воспоминания из детства о том, как бабушка и дедушка повели мальчика в цирк, где бабушка по приглашению фокусника поднялась на сцену, и...; детективное расследование, которое проводит сыщик-оборотень; перепев известных легенд про Синюю Бороду и мистера Лиса; научно-фантастическая зарисовка о новом вирусе, поразившем человечество...

Мы же, в свою очередь, можем лишь поражаться многогранности таланта Нила Геймана. Ведь на его счету нашумевшие «Американские боги» и другие, не менее интересные романы, а также рассказы, стихотворения, комиксы, детские сказки, наконец, киносценарии... Будем надеяться, это внешнее разнообразие не отпугнет издателей; во всяком случае, следующая книга, «Задверье», уже готовится к выходу.

Владимир Пузий



ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

**ВЛАД СИЛИН
КОРОЛЕЙ УБИВАЮТ НЕУДАЧНИКИ**

Роман, рассказы — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фэнтези Н.Перумова» — 384стр. — 7100экз.



Девять лет назад нашу планету посетили лодоши — аккуратные тушканчики в цветастых юбках. Единственное, что от них осталось — это Пустые Норы, через которые можно попасть с Земли в другие миры.

Разумеется, любопытное человечество не замедлило воспользоваться возможностью — о нелегких буднях исследователей иных миров и рассказывает книга.

Главный герой романа Денис Завацкий, детектив, маг-псионик, отправляется в один из миров, Тшиин, и расследует смерть жены местного градоначальника, попутно выполняя дипломатическую миссию. В результате выходит любопытный фантастический детектив, плавно перетекающий в приключенческий роман. Главное, что огорчает — это концовка: на фоне великолепного сюжета и любопытных персонажей она выглядит непонятной, полной каких-то неясных эмоций. Зато оригинальными идеями автор просто фонтанирует. Чего стоят, например, структура языка тшиинов, философия лодошей или изменение химического состава солярки по приказу короля.

Вердикт: не идеальный, но достойный авторский сборник, помимо всего прочего, бьющий все рекорды по упоминанию в тексте любимых писателей.

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

Константин Бобов

ЖАНРОВЫЙ КОКТЕЙЛЬ

**ДЭН ЧЕРНЕНКО
ПРОКЛЯТИЕ НИЗВЕРГНУТОГО БОГА**

Роман — М.: «Эксмо», СПб.: «Домино», 2005 — серия «Меч и Магия» — 560стр. — 7000экз.



Уже много лет правители королевства Аворнис ведут войну на несколько фронтов с переменным успехом. Особенно неудачно складывается противостояние с князьями ментеше, которым покровительствует низвергнутый бог. Но к власти в Аворнисе приходит бывший командор флота Грас, неплохой воин и прекрасный полководец. Благородным жестом он сохраняет бывшему правителю, юноше Ланиусу, не только жизнь, но и привилегии. Затем Грас поочередно побеждает всех внешних и внутренних вра-

гов, а Ланиус играет роль драматического персонажа, потихоньку взрослея.

«Bastard-king», как именуется роман в оригинале, сильнее всего напоминает трилогию Робин Хобб о Видящих. Персонажей можно проследить на условно черных и условно белых. Сюжет развивается неторопливо, с отступлениями и размышлениями, а основной акцент в книге поставлен на взаимоотношения персонажей, их характеры — а не политику и сражения. Вместе с тем сравнение с Хобб не в пользу Черненко: роман грешит массой «белых пятен» — расплывчатые описания местностей и мира в целом, отсутствие важных деталей в рассказе о битвах. Портит впечатление и перевод: персонаж Корвус пару раз превращается в Корваса, не говоря о других ляпах.

Вердикт: эпигероическое фэнтези с психологическим уклоном. Определение страшное, но роман стоит прочтения.

СЮЖЕТ	7	ОЦЕНКА МФ
МИР	5	
ПЕРСОНАЖИ	8	
СТИЛЬ	6	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7	
ПЕРЕВОД	3	6

Константин Бобов

СФЕРИЧЕСКИЙ КОНЬ В ИДЕАЛЬНОМ ВАКУУМЕ

**ТАТЬЯНА СЕМЕНОВА
МОНСЕГЮР**

Роман — М.: «За рулем», 2004 — серия «Фантазон» — 272стр. — 5000экз.

Историчное название, фэнтезийные картинки, но загнанные в бордюры Windows... Что может скрываться под такой обложкой? Ни много, ни мало — целый литературно-образовательный проект. Под соусом истории о путешествии троих надцатилетних из наших дней во времена — верно — осады Монсегиора читателю предлагают массу научных фактов из всех областей знания. Но на пути к благой цели автора встает несколько проблем...

Во-первых, научные сведения вытекают автором чуть ли не на каждой странице. В результате книга напоминает подготовку к экзамену

по всему: даже любясь звездами, персонажи думают о джоулях и парсеках. Во-вторых, в силу этого своего главные герои выглядят ну совершенно неправдоподобными. Такие выращиваются в особых парниках и попадают в пекло средневековой религиозной войны исключительно по слепой прихоти автора. В-третьих, Татьяна Семенова, в отличие от своей питерской однофамилицы, еще не расписалась: местами текст напоминает отрывки из школьных сочинений.

Вердикт: проект безынтесный, но лучше обратить внимание на вторую книгу серии, «Дочь Нефертити». Она написана под наблюдением именитого фантаста Анта Скаландиса и наверняка лишена хотя бы одного из недостатков «Монсегиора».

СЮЖЕТ	4	ОЦЕНКА МФ
МИР	6	
ПЕРСОНАЖИ	4	
СТИЛЬ	3	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8	
		5

Петр Тюленев

ПИСАТЕЛИ
ИЗДАТЕЛИ
ЧИТАТЕЛИ

ЧТО ИХ ОБЪЕДИНЯЕТ?
МЕСТО, ГДЕ ВСЕ ОНИ ОБЩАЮТСЯ!

КРУПНЕЙШИЙ РУССКОЯЗЫЧНЫЙ ФОРУМ
О ЛИТЕРАТУРЕ И НЕ ТОЛЬКО...

www.LitForum.ru
масла в переплете слов

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВА

Здесь собраны анонсы фантастических книг от ведущих российских издательств. На момент сдачи номера в печать упоминаемые книги еще не появились в продаже. Это значит, что авторский коллектив «Мира фантастики» еще не поддержал эти книжки в своих руках. Поэтому информация о каждой из книг основывается ис-

ключительно на официальном анонсе издательства. Это не рецензии, а лишь краткие аннотации произведений.

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

ФЭНТЕЗИ

Русское фэнтези

ВАЛЕРИЙ ИВАЩЕНКО

Воин и маг

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 410 стр. — 8000 экз.



Одни рождаются сильными, другие умными. А что делать молодому отпрыску древнего и славного рода, если он унаследовал сильнейший дар к черной магии? Стать грозным и навещающим жуть повелителем или, стиснув зубы, проторить свою тропу? Сберечь в себе чистоту души или пойти темной стороной Силы?

НАТАЛЬЯ ИГНАТОВА

Дева и Змей

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 423 стр. — 8000 экз.

Трое встретились в Ауфбе, еще не зная, что встреча их предопределена. Американская студентка — чистокровная феяри, не подозревающая об этом. Советский комсомолец — маг, отличник, старший наследник старинного рода Рыцарей Света. Стильный молодой человек — Принц Темных Путей, Крылатый Змей, зло, которое стережет целый город.

ГАЙ ЮЛИЙ ОРЛОВСКИЙ

Ричард Длинные Руки — виконт

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Баллады о Ричарде Длинные Руки».

Седьмая часть сериала о Ричарде.

Истинно благородные рыцари идут в крестовые походы, остальные предпочитают блистать на турнирах. Слава турнирного бойца всегда сияла неизмеримо ярче подвигов защитников Отечества. Однако сэру Ричарду позарез нужна победа именно в большом Каталаунском турнире.

ОКСАНА ПАНКЕЕВА

Шепот темного прошлого

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 442 стр. — 12000 экз.

Пятая книга сериала «Пересекая границы».

Неприятности начинаются именно тогда, когда кажется, что все уже благополучно закончилось. Например, кто подслушал беседу короля с министром? Что случилось с детонатором, который потерял королевский шут? Кто такие Небесные Всадники и что им нужно? И вообще, что из всего этого выйдет?

ЕЛЕНА САМОЙЛОВА

Синяя птица

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 375 стр. — 8000 экз.



Если ты почти взрослая ведунья и тебе нужно срочно искать новое место жительства, а подруга-витязь решила к тебе присоединиться, то почему бы заодно не помочь одной особе?

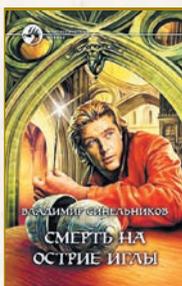
И уж тем более после того, как ее преследователи попытались ненавязчиво намекнуть, что в это дело лучше не ввязываться. В бой, ведунья!

ВЛАДИМИР СИНЕЛЬНИКОВ

Смерть на острие иглы

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 409 стр. — 12000 экз.

Если бы Иван только мог предположить, к чему приведут поиски пропавшего подарка дальней родственницы... В компании с коньком-горбунком и кандидаткой на должность Бабы Яги он узнает о скрытой стороне Земли, сталкивается со Змеем Горынычем, попадает на службу к Коцею Бес-



смертному... И пытается понять, кто же он — Иван-дурак или Иван-царевич?

ДМИТРИЙ СКИРЮК

Кукушка

Роман — СПб.: Азбука-классика, 2005 — 704 стр.

Последний роман четверокнижия Дмитрия Скирюка.

Осенний Лис, истоптавший дороги средневековой Европы, успешно противостоявший проискам Священной Инквизиции и козням «маленького народца», заводивший друзей среди людей и нелюдей, узнает, наконец, в чем заключается его истинная судьба и предназначение.

НИКОЛАЙ СТЕПАНОВ

Арлангур

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 409 стр. — 13000 экз.

Верховный маг, изгнанный сородичами, шестнадцатилетний юноша, не допущенный во взрослую жизнь, и говорящий зверь, именуемый хранителем... Доволь-

Переиздания

● Дмитрий Казаков

Я, маг!

Романы — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 6000 экз.

Под одной обложкой собраны романы «Я, маг!», «Истребитель магов» и «Маг без магии».

● Генри Лайон Олди

Восставшие из рая

Романы — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Триумvirат» — 5000 экз.

Переиздание романов из цикла «Бездна голодных глаз».

● Дмитрий Скирюк

Кровь земли

Роман — СПб.: Азбука-классика, 2005 — серия «Правила боя» — 352 стр. — 5000 экз.

Первая половина второй книги о травнике Жуге.



● Виктория Угрюмова

Пылающий мост

Романы — СПб.: Азбука-классика, 2005 — серия «Магический портал» — 768 стр. — 4000 экз.

В книгу вошли романы «Огненная река» и «Пылающий мост» — завершение тетралогии о Казтане.





но странная компания даже для Розга-рии, где каждое живое существо от рождения наделено магией. Одни их боятся, другие жаждут убить, но никто, кроме изгнанного мага, не знает, почему они вместе.

ДМИТРИЙ ЯНКОВСКИЙ

Воин. Знак пути

Роман — СПб: «Лениздат», 2005.

Продолжение сериала «Воин».

Молодой витязь Микула не может усидеть в стольном Киеве — сердце его жаждет подвигов, а не почестей, руки тоскуют по мечу, а не по кубку. А тут и предлог не надо искать — новые друзья, витязи таинственной Стражи, идут по следу Темного Меча, поработавшего волю его владельца.

Зарубежное фэнтези

КЭРОЛ БЕРГ

Песня зверя

Роман — пер. с англ. А. Бродоцкой — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — серия «Gold collection» — 480 стр. — 5000 экз.



Он потрясает сердца слушателей удивительным голосом и игрой на арфе. В 13 лет Эйдан обнаруживает, что крики боевых драконов даруют ему мелодии непостижимой красоты. В 14 он — живая легенда, искуснейший музыкант. В 21 — по приказу короля брошен в тюрьму и приговорен к молчанию. Ибо божественная песнь в его сердце стала песней зверя...

КЭРОЛ БЕРГ

Сын Авонара

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Меч и Магия» — 7000 экз.

Первая часть цикла «Мост д'Арно».

Сейри, лейранская аристократка живет в изгнании. Она не желает иметь дел с дворцовыми интригами, политикой силы, несправедливыми законами страны, но ее мир рушится, когда она спасает от лейранских солдат беглеца.

ЭД ГРИНВУД

Эльминстер в Миф Дранноре

Роман — пер. с англ. Н. Барковой — М.: ИЦ «Максима», 2005 — серия «Забывшие Королевства» — 384 стр. — 5000 экз.

Продолжение истории самого известного волшебника Забытых Королевств, начатое книгой «Эльминстер. Рождение мага».

Время смут настало в эльфийском королевстве Кормантор. Не лучшее время для туристических вояжей, но Эльминстер должен исполнить волю своей богини.

РИЧАРД КНААК

Кровавый прилив

Роман — пер. с англ. А. Альбинского — М.: ИЦ «Максима», 2005 — серия «Сага о копье» — 384 стр. — 5000 экз.

Император минотавров, заключив союз с людоедами, начинает вторжение на Анса-

лон. Но прежде чем воины сойдутся в схватке, другие, более судьбоносные битвы начинаются во владениях жестоких людоедов — Керне. Сбросивший иго рабства Фарос Эс-Келин, последний из Дома императора Чота, сеет хаос и разрушение среди людоедов.

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ

Патриот

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Плоский мир» — 2000 экз.

Впервые на русском — четвертая часть подцикла о Городской страже.

«Дорогие сограждане и все те, кто случайно забрел в Анк-Морпорк! Все вы уже слышали, что из моря поднялась исконно анк-морпоркская земля, славный остров по имени Лешп. Однако всем известные внучатые племянники шакала, живущие по другую сторону моря, нагло брешут, будто это их земля, хотя документы, подписанные и заверенные нашими почтенными историками, однозначно подтверждают: Лешп — наш! Не дадим же отчизну в обиду! Патриоты мы или нет?!»

Мы не приводим воззвание, распространенное между жителями Клатча. Желающим узнать его содержание следует заменить «Анк-Морпорк» на «Клатч».

РАЙМОНД ФЭЙСТ

Осколки разбитой короны

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Меч и Магия» — 7000 экз.

Четвертая часть «Змеиной войны», продолжение «Гнева короля демонов».

Мидкемия лежит в дымящихся развалинах, а на ее территорию уже посягают новые враги. Дэшел и Джимми Джейсоны — внуки герцога Джеймса Крондорского — намерены собрать воедино «осколки разбитой короны» и возродить былую славу Королевства Островов.

ФАНТАСТИКА

Русская фантастика

ИВАН АЛЕКСЕЕВ

Заморский рубеж

Роман — СПб: «Крылов» — серия «Историческая авантюра» — 320 стр. — 10000 экз.



Книга первая цикла «Дружина особого назначения».

По указу великого князя Александра Невского в поморских лесах создан тайный воинский стан. В нем, по примеру древней Спарты, воспитываются воины, способные в одиночку противостоять многочисленным врагам.

АНДРЕЙ ВАЛЕНТИНОВ

Омега

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Триумф-рат» — 8000 экз.

В этом мире — много миров. В этом мире нет Прошлого, оно еще не насту-

пило, оно ждет. Войска НАТО высаживаются в Крыму, три разноцветные таблетки покоряют Время, плато Караби не спешит открывать древние тайны. В новом романе Андрея Валентинова встречаются герои «Созвездья Пса» и «Сферы». Место встречи — недостижимая Точка Омега.

ЮРИЙ ВОЛОШИН

Казак в океане

Роман — СПб: «Крылов» — серия «Историческая авантюра» — 352 стр. — 10000 экз.

Продолжение романа «Казачьи-разбойники».

17 век. Европейцы осваивают Америку. Группа запорожских казаков, занесенных волею судьбы на острова Карибского моря, налаживает жизнь. Предприимчивый Лука завязывает дружеские отношения с индейцами, однако французам и англичанам такие соседи ни к чему.

АНДРЕЙ ГОРЮНОВ

Варяжский десант

Роман — СПб: «Крылов» — серия «Историческая авантюра» — 320 стр. — 10000 экз.



Капитан спецназа Николай Аверьянов, известный некоторым по роману «На пути Орды», получает задание хроноразведки России: обеспечить освоение викингами Нового Света в 985 году. Тем самым он предотвратит открытие Колумбом Америки в конце пятнадцатого века. Развитие США будет направлено в иное русло...

АЛЕКСАНДР ГРОМОВ

Феодал

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Русская фантастика» — 10000 экз.

Бесконечная, враждебная человеку пустыня другого мира. Люди, заброшенные сюда, могут выжить только под руководством феодала — человека, способного прокладывать безопасные маршруты от оазиса к оазису. Феодал Фома привык к сложившемуся жизненному укладу и не ожидал перемен. Но на границах его территорий возникла новая угроза...

Интервью с писателем читайте в этом номере «МФ».

НАТАЛИЯ ИПАТОВА,

СЕРГЕЙ ИЛЬИН

Врата Валгаллы

Роман — СПб: «Лениздат», 2005 — серия «Боевая фантастика».

Империя Зиглинда, далекое будущее. Неизвестные агрессоры атакуют Империю. Защита прогибается от внешней орбиты Зиглинды к самой планете. Превосходя «чужих» в мастерстве и технике, жители маленькой планеты испытывают острый недостаток в кадрах, в первую очередь — в пилотах.

АЛЕКСЕЙ КРИВОШЕИН Самоучитель для бога

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 443 стр. — 12000 экз.



Егор Светлов — обыкновенный инженер из города Хлынова. И жизнь он ведет обыкновенную: любимая девушка, веселые друзья, приятные коллеги, словом, все, как у людей. Но привычный расклад рушится за одну ночь. Егор спасает странного умалишенного дедушку, который в благодарность дарит ему возможность реализовать мечты...

ИРИНА И СЕРГЕЙ КРУСКОП

Охота на лис

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 377 стр. — 9000 экз.

Да, наш мир, возможно, не самый лучший с его войнами и грядущими экологическими катастрофами! Поэтому некоторые не прочь перебраться куда-нибудь, где почище и поуютнее. Но что делать, если ты как раз ни о чем таком не мечтала, а просто собиралась на дачу? А вместо этого оказалась совершенно в другом месте, к тому же превратившись в лису-оборотня.

ВЛАДИМИР ЛЕЩЕНКО Звездная пыль

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Абсолютное оружие» — 8000 экз.

Вся эта история, потрясая Галактику, началась с нездорового интереса капитана заштатного космического сухогруза «Туш-Кан» к маленькой симпатичной зверушке. Потом уже в ней приняли участие и Звездный Халифат, и злоеущая Темная Лига. Но если бы не хомячок — не началась бы эта история с амазонками и пиратами, войной и любовью...

АНДРЕЙ ЛИВАДНЫЙ Мост через бездну

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Абсолютное оружие» — 15000 экз.

...Киберпространство, ставшее единственной реальностью для тех, кто умеет манипулировать им, свело двух обитателей Космоса вместе, и разделявшие их три миллиона лет ничего не значили в этот миг. Где-то далеко, на одной из Вертикалей таинственной Аномалии, сейчас погибли тысячи людей. И эта встреча с ксеноморфом поможет Яне и Джону Митчеллу Сент-Иво спасти их...

ВЛАДИМИР МИХАЙЛОВ Решение номер три

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Абсолютное оружие» — 8000 экз.

Когда стреляют пушки, стучат клавиши компьютеров, шуршат казначейские билеты — колдуны и маги помалкивают, просто потому, что здесь, в мире, населенном

прагматиками и атеистами, их нет и быть не может. Но куда тогда могла исчезнуть целая планета, не оставив по себе и следа?

АЛЕКС ОРЛОВ Атака теней

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Русская фантастика» — 10000 экз.

Отставной легионер из спецотряда «Корсар» ушел на покой, занявшись грузовыми перевозками на собственном судне. Однако злодеи вовлекают его в аферу, представив отъявленным преступником. Теперь за ним охотятся полиция и чудовища из параллельного измерения. Ветерану предстоит выдержать проверку на прочность.

НАДЕЖДА ПЕРВУХИНА Государственная девственница

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 378 стр. — 10000 экз.

Отважные и невезучие герои книги «Проснуться живым» снова попали в приключения! Степан Водоглазов отправился в Тайную Африку и стал исполнять обязанности Царя государства-племени Вибути. А бывший маг Викентий Вересев живет себе в глухой русской провинции, вовсе не подозревая о том, как в далекой Тайной Африке нужна его помощь!

ДМИТРИЙ САМОХИН Война на пороге твоем

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 377 стр. — 12000 экз.

Ларс Русс. Полномочный Диктатор Земной Федерации, которая, того не подозревая, находится на пороге войны с воскресшей цивилизацией Предтеч. Люди и негуманы находятся перед выбором: чью сторону занять в грядущей войне? Но они бессильны перед движущейся угрозой... И только он, Ларс Русс, способен предотвратить войну.

СЕРГЕЙ СЕМЕНОВ Инквизитор

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 438 стр. — 13000 экз.



Однажды, вечность назад, Творец совершил свою единственную ошибку. И началась война, в которой невозможно победить. Свинец в стволах давно сменило серебро, а пространство снова и снова стонет под ударами могучих боевых заклятий древних дархов. И лишь Инквизитор, воин с чистым Сумраком в душе, способен остановить это безумие хотя бы на время.

НАДЕЖДА ФЕДОТОВА Вождей не выбирают

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 378 стр. — 9000 экз.

Еще каких-то пять минут назад самой большой проблемой в ее жизни был не-

Переиздания

Роман Злотников

Грон

Романы — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 6000 экз.

В сборник вошли романы Р. Злотникова «Обреченный на бой», «Смертельный удар» и «Последняя битва».

удачный опыт по смене имиджа, и тут на те вам — прочла безобидный стишок, и началось такое!.. Трепещите, нехристи: у нее красные волосы, взрывной темперамент и она — предводитель кочевников! Пусть шансов на успех маловато, и вообще предприятие сомнительное... Но кого и когда это останавливало?!

Зарубежная фантастика

САЛЛИ АЛЬТШУЛЕР

Центр мироздания

Роман — пер. с дат. Б. Жарова — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — серия «Секретная миссия» — 416 стр. — 5000 экз.

Странные вещи стали происходить с Аланом, когда он получил в подарок новейшую компьютерную игру. Граница между реальностью и виртуальным миром исчезла слишком быстро. Алан попадает в таинственный Замок, скрытый в глубинах всемирной сети. Здесь полно увлекательных приключений и неожиданных встреч. Кстати, совсем не всегда безопасных.

КАРЕЛ ВЕРЛЕЕН

Сэмми Стоквис

и тайна старого пирата

Роман — пер. с голландского Ю. Тележко — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — 224 стр. — 5000 экз.



Сэмми Стоквис живет жизнью обычного школьника. Но лишь до своего 11-летия. С этого момента Сэмми начинает странно себя вести: ночью встает тайком пить ром и даже нападает на одноклассников! Прапрадедушка Оог рассказывает Сэмми о проклятии, павшем на его предка-пирата. Из-за кражи магической драгоценности пять Князей зла обрели свободу.

Переиздания

Рэй Брэдбери

Воспоминания об убийстве

Рассказы — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Весь Брэдбери» — 3000 экз.

В этой книге собраны рассказы, написанные Рэем Брэдбери в жанре «детектив нуар».

Гарри Тертлдав

Пропавший легион

Романы — пер. с англ. А. Вейцкина — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — серия «Gold collection» — 784 стр. — 5000 экз.

Очередное переиздание одного из известнейших циклов альтернативной истории.



ЙОН КОЛФЕР**Артемис Фаул.
Секретные материалы**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Артемис Фаул».

Четвертая книга об Артемисе Фауле.

Когда отпечатанная книга уже лежала в типографии, с нами связался представитель некоего человека и предложил продать весь тираж на корню. Мы попытались навести справки, но покупатель и агент бесследно растворились. Однако нам удалось узнать, что родом покупатель был из Ирландии, а звали его Артемис Фаул.

ФРЭНК МИЛЛЕР**Город греха**

Графический роман — СПб.: «Амфора», 2005.

Город Грехов — мегаполис, даже днем живущий ночной жизнью. Это город, населенный сильными и неуправляемыми людьми, уличными хищниками и их жертвами, полицейскими и маньяками; город, душа которого опрокинута во тьму. Но именно благодаря этой тьме в Городе Грехов так хорошо виден каждый проблеск света. Здесь не остаются незамеченными ни самоубийственное благородство вора, ни полоснувшая по женской щеке слеза. Город такого не пропускает. И не прощает...

**МИСТИКА, УЖАСЫ,
ГОРОДСКОЕ ФЭНТЕЗИ****Отечественная
мистика****ВЛАДИМИР КОРНЕВ****Датский король**

Роман — СПб.: «Амфора», 2005 — серия «Новая волна».



В водовороте страстей и событий накануне Первой Мировой войны переплетаются судьбы прима-балерины Российского Императорского балета и начинающего художника. История легендарного чернокнижника доктора Фауста вновь обретает плоть и кровь в искушении чистых искусств, доводя человека до предельной точки творческого развития и... убивая.

ВАДИМ ПАНОВ**Королевский крест**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Тайный Город» — 5000 экз.

Юбилейный, десятый роман «Тайного Города».

Захватывающая история Колоды Судьбы, созданной знаменитым графом Сен-Жерменом, поломавшей планы Наполеона Бонапарта и ставшей предметом вождения мятежных вампиров из клана Саббат.

ОЛЕГ СИНИЦИН**Битва на смерть**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Инквизиция XXI» — 6000 экз.

Февраль 1942 года. Москва занята фашистами и разрушена до основания. Однако сопротивление продолжается. Рота красноармейцев, выполняющая приказ, попадает в лес, не отмеченный на картах — и погружается в языческий ужас. Зверь просыпается в человеке, в сугробах таятся монстры, мертвые возвращаются, а на небо восходит черная луна.

ВИКТОР ТОЧИНОВ**Тварь. Графские развалины**

Роман — СПб.: «Лениздат», «Ленинград», 2004 — 416 стр. — 6000 экз.

Не только в городишках штата Мэн дремлет затаившийся ужас. Неведомое совсем рядом с нами, стоит сделать шаг не в ту сторону — и вокруг начинается твориться бесовщина. Писатель Кравцов вернулся в места, где не было много лет, — и сделал этот шаг. Карты розданы. Игра начинается. Выиграть партию — не главное. Главное — остаться человеком.

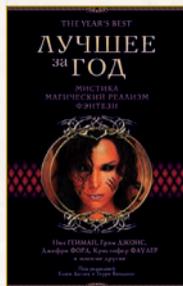
ВИКТОР ТОЧИНОВ**Тварь 2.
Сказки летучего мыша**

Роман — СПб.: «Лениздат», «Ленинград», 2005 — 448 стр. — 6000 экз.

Ужас, много лет таящийся в мирной Спасовке, продолжается. Погребенная в глубинах тварь рвется на волю. Близкие люди оказываются вдруг врагами, а враги — не совсем людьми. Писатель Кравцов, негаданно ставший персонажем собственного романа ужасов, пытается поставить точку в чужой беспощадной игре. Но цена слишком велика — собственная смерть.

Зарубежная мистика**ЛУЧШЕЕ ЗА ГОД**

Антология — пер. с англ. — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — 704 стр. — 5000 экз.



Впервые на русском языке — антология, собравшая под своей обложкой лучшие произведения жанров фэнтези, мистики, магического реализма.

Настоящее издание включает произведения таких мастеров, как Джеффри Форд, Кристофер Фаулер, Грэм Джойс, Нил Гейман, Зоран Живкович и других талантливых авторов.

УИЛЬЯМ ПИТЕР БЛЭТТИ**Легион**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Мистика» — 4000 экз.

Задуматься о жестокости смерти и тайнах человеческой души приходится

инспектору полиции Киндерману. Он стал не только свидетелем, но и невольным участником невообразимого кошмара, порожденного извращенным воображением убийцы.

ЕВГЕНИЙ ДЕМБСКИЙ**Властители ночи**

Роман — СПб.: «Крылов» — серия «Фантастическая авантюра» — 416 стр. 10000 экз.



Казалось бы, можно ли всерьез воспринимать просьбу сказочно богатой, но не вполне психически здоровой старухи найти злодеев, совершивших кражу... в ее собственном сне? Берясь за это абсурдное дело, Оуэн Йитс и предполагать не мог, что ему придется пережить множество опасных приключений и что под угрозой само существование мира...

ВАШИНГТОН ИРВИНГ,**ПИТЕР ЛЕРАНГИС****Сонная Лощина**

Роман — СПб.: «Амфора», 2005 — серия «Ред Фиш».



...Поселок Сонная Лощина охвачен ужасом. Одно за другим здесь происходят несколько жестоких убийств; все погибшие обезглавлены, а их головы исчезли. Местные жители уверены, что им мстит поднимающийся из могилы Безголовый Всадник. Однако констебль Крэйн убежден, что за всеми преступлениями действует безжалостный серийный убийца...

ТОМ ХОЛАНД**Спящий в песках**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Мистика» — 5000 экз.

Египет. 1922 год. В одном из малоисследованных уголков Долины царей археолог Говард Картер находит запечатанную гробницу, у входа в которую прикреплена табличка с начертанными на ней словами страшного проклятия. Но в чем состоит загадка таинственного захоронения?

ДЖЕЙМС ЭЛЛИСОН**Комната страха**

Роман — СПб.: «Амфора», 2005.

Ее плоть — семь тонн монолитного бетона. Ее кости — одна тысяча футов стального проката. Ее единственная дверь укреплена сталью. Ее придумывали три месяца, и еще пять строили. Ее назвали «комнатой страха». У нее есть только одна цель — держать людей от себя подальше! Самое главное — не остаться в этой комнате навсегда... ☞



КРОВЬ НА БРОНЕ И СТАЛЬ В КРОВИ

ВОЕННАЯ ФАНТАСТИКА И ФЭНТЕЗИ

Для истинной драмы необходим конфликт, и война — очень хорошее место для поиска конфликтов.

С. С. Форестер,
автор саги о Горацио Хорнблоузере

Война! Люди воевали всегда. Почти любое выяснение отношений кончалось кровопролитием. Сначала в ход шли камни и палки, затем пытливая мысль подарила человечеству оружие массового уничтожения. Скоро война протянет свою костлявую лапу и в космос...

Долгий путь прошла и литература о войне. От сказаний о подвигах лучших бойцов племени до многотомного анализа мировых войн. Но нас интересует военная НФ и фэнтези, которая посвящена теме войны и построена по куда более сложной схеме, чем простая космическая опера или героика.

Война или бойня?

Сначала — договоримся о терминах. В России широко распространено понятие «боевая фантастика», на Западе же существует термин «military sci-fi & fantasy» («военная НФ и фэнтези»). Разница может показаться невеликой, но она есть, и весь-

ма существенная. Ведь в центре внимания боевой фантастики — сама битва, кровавое «мочилово», тогда как военная показывает различные грани масштабного действия, именуемого войной. И описание схваток боевых драконов или звездных эскадр — лишь деталь повествования, важная, но не единственная. Есть еще политика и дипломатия, стратегия и тактика, мораль и этика — важные слагаемые войны.

Большая часть военной фантастики — все же чистая развлекаловка, та самая «боевка». Однако есть произведения, авторы которых затрагивают серьезные проблемы, стремятся на вымышленных примерах проанализировать причины и



следствия реальных исторических событий. Или спроектировать тактику войн будущего, показать поведение человека в экстремальной ситуации, донести до читателя свои идеи, например, антивоенные.

Геометрия войны

Одна из самых распространенных сюжетных схем — военная эпопея. Это не просто рассказ о том, как хорошие парни намылили шею плохим. Военно-фантастическая эпопея — целый комплекс историй, сплетенных в общий клубок.

Некоторые авторы замахиваются на подробное описание масштабных событий с большим количеством героев. Типичный пример — цикл «Мировая война» Гарри Тертлдава. В разгар Второй Мировой войны на Землю нападают инопланетные ящеры. Чтобы осилить захватчиков, человечеству следует наплевать на разногласия и всем миром навалиться на супостата. А это нелегко: СССР, США, нацистская Германия, имперская Япония в одной упряжке? Для Тертлдава война с инопланетянами — всего лишь повод сложить невымыслимый альянс. В его книгах находится место военно-политической стратегии, сражениям, которые показаны глазами командиров и рядовых, морально-психологическим проблемам. Похожий прием автор использует и в цикле «Тьма», где история Второй Мировой изложена в фэнтезийном антураже. События и герои получили новые имена, а место техники заняла магия.



Какие милые кошечки! Особенно сквозь лазерный прицел.

Авторы могут по-разному выстраивать эпопеи, концентрируя особое внимание на отдельных деталях повествования. Та-

кой деталью может оказаться, например, судьба конкретного человека («Война против Чторра» Дэвида Герролда) или группы героев («Малазан» Стивена Эриксона). Интересен подход сборников «Войны людей и кзин», в создании которых, кроме автора идеи Ларри Нивена, приняли участие еще с десяток фантастов — Пол Андерсон, Дин Инг, Джерри Пурнелл, С. М. Стирлинг, Грегори Бенфорд... Затяжной конфликт между человечеством и кошкообразными инопланетянами показан здесь глазами разнообразных персонажей, а каждый рассказ написан в своей манере.

Другие авторы с особой тщательностью показывают тактику больших и малых сражений. Здесь стоит отметить романы бывшего десантника Джона Ринго о Посслинских войнах. Цикл Ринго вообще можно назвать образцом военной НФ. Автор блестяще совмещает все элементы военной эпопеи с напряженным авантю-

Война по-русски

Военная фантастика — давно освоенный и любимый на просторах нашей страны жанр. В первых рядах выступают миллионные тиражи Василия Головачева и Романа Злотникова, сразу за ними шагают книги Алекса Орлова, Вячеслава Шалыгина, Александра Бушкова, а дальше до самого горизонта пестрят обложки серий «Звездный лабиринт», «Русская фантастика» и «Фантастический боевик». Поэтому мы остановимся лишь на самых ярких книгах последних лет.



В дилогии Ника Перумова «Империя превыше всего» можно найти и карьерное восхождение по-форрестеровски, и войну глазами простого солдата, и антимилитаристский пафос. Но эти книги явно выходят за рамки военной фантастики — куда больше автора интересуют пути развития человеческого общества. Много «социалки» и в «Конкистадоре» Дмитрия Володихина, который, тем не менее, носит подзаголовок «тактический роман». Но поскольку главный герой книги Виктор Сомов — не простой солдат, а настоящий флотоводец, читателя ждут и космические маневры, и хитрые дипломатические ходы, и безжалостная наземная мясорубка. Ближиться к завершению «патриотическая космоопера» Александра Зорича «Завтра война» — «Без пощады». Судя по уже написанным двум книгам трилогии, карьерный рост вчерашнего кадета Александра Пушкина значит для соавторов куда меньше, нежели военные будни далекого будущего и обыденный героизм простых солдат.



Тактичнее, господа, тактичнее...

ным сюжетом, приправляя свои опусы мажорным американским патриотизмом.

Тактика битвы показана в циклах «Легион Фалкенберга» Джерри Пурнелла, «Фехтовальщик» К. Дж. Паркера, «Дорсай» Гордона Диксона, «Последний легион» Криса Банча. Впрочем, сводить эти произведения к демонстрации остроумных военных приемов неверно. Ведь каждый из авторов старается донести до читателя некие идеи, пусть и не всегда успешно.

Мы солдаты-молодцы

Война — катализатор истории, но не сама история. Пусть о стратегии и тактике детально рассказывают исторические труды, а вот художественная литература, и фантастика в том числе, чаще сосредоточена на людях. Ведь война, как правило, интересует нас не описанием изощренного смертоубийства или хитроумного оружия. Главное на войне — люди, их поведение, реакция, чувства.

Все выше, и выше, и выше

В середине прошлого века британский писатель Сесил Скотт Форрестер подарил миру цикл о приключениях Горацио Хорнблоуэра, английского моряка эпохи наполеоновских войн. За два десятка лет Хорнблоуэр, подобно своему прототипу — Нельсону — делает блестящую карьеру от гардемарина до адмирала и пэра Англии. Схема Форрестера стала базовой

для авторов военных приключений и фантастики. В ее рамках герой очередного цикла на глазах читателей проходит тернистый путь от рядового до высокопоставленного командира.

Фактический клон цикла Форрестера — декалогия Дэвида Вебера об офицере Виктории Харрингтон. Заимствования из саги о Хорнблоуэре и реальной биографии Нельсона видны здесь невооруженным глазом. Обязательные ингредиенты каждого романа Вебера — напряженные психологические ситуации, клубок политических интриг и достоверно выписанные сцены битв. Забавно, что при моделировании космических сражений Вебер использует военную тактику парусного флота времен Нельсона.



Воинственные женщины ныне в цене.

Еще более показателен цикл Рика Шелли «Наемный корпус». Достаточно взглянуть на названия романов: «Кадет», «Лейтенант», «Капитан», «Майор», «Подполковник», «Полковник»! Главный герой Лон Нолан записывается в Наемный корпус, этакий Иностранный легион. В многочисленных колониальных войнах на далеких планетах Нолан делает блестящую карьеру. Если бы Рик Шелли не умер в 2001 году, его герой наверняка дослужился бы до генерала.

А вот для знаменитого «Барраяра» Лоис М. Буджолд схема Форрестера стала лишь частью сюжетного скелета. К военным приключениям с обязательным восхождением героя по служебной лестнице



Лон Нолан — настоящий полковник!

добавлены элементы детектива и мелодрамы. Особое внимание Буджолд обращает на морально-психологические переживания своих героев.

Дэвид Файнток пошел в сериале о Николасе Сифорте на сомнительный шаг — перенес в далекое будущее нравы английского военного флота 18 века. Любопытно, что Сифорт выпутывается из передра



Офицеры и джентльмены.

благодаря не столько сообразительности, сколько слепому соблюдению Устава и субординации. Пусть весь мир летит в тартарары, Николас Сифорт умрет (или, что вернее, уморит подчиненных), но Устав выполнит! И если под командованием Виктории Харрингон или Майлза Форкосигана служить мечтал бы каждый, то попасть к Сифорту — нет, лучше удавиться...

Я сверху вижу все!

Военная фантастика о деятельности высокопоставленных командиров, полководцев и вождей всегда пользуется вниманием. Ведь как приятно представить себя великим коротышкой в сером сюртуке, небрежно бросающим фразу на века: «Гвардию в огонь!».

Показательный пример — цикл Дэвида Дрейка и С. М. Стирлинга «Генерал». Это история молодого офицера Рэя Уайтхолла с планеты Белльвью. Герой с помощью древнего компьютера пытается объединить планету. Пройдя за пять лет непрерывных боев путь от мушкетеров до броненосцев, Уайтхолл достигает цели. При создании главного персонажа авторы явно использовали биографию Наполеона.



Генералами не рождаются...

Фигура уже фэнтезийного Наполеона — в центре внимания Криса Банча (трилогия «Король-провидец»). А вот Гарри Тертлдав, создавая императора Криспа Видесского, объединил биографии сразу нескольких римских и византийских властителей, пришедших к трону из полного ничтожества. Эрик Флинт и Дэвид Дрейк не стали использовать прототип, сделав героем цикла военной фантастики реального византийского полководца Велисария. В нашей истории он умер в ссылке, а соавторы заставили Велисария спасти мир от экспансии злобных индийцев, вооруженных передовой технологией из будущего.

Братья по оружию

Полководец — фигура, конечно, важная, но какая война без «пушечного мяса»? Заметная доля военной фантастики написана от лица рядовых солдат и младшего офицерского состава.

Некоторые авторы делают главным героем сразу воинскую часть, спаянную боевыми традициями и долгом. 2 января 1865 года транспортный корабль «Оганкин» с 35-м Мэнским полком армии Соединенных Штатов на борту вышел из

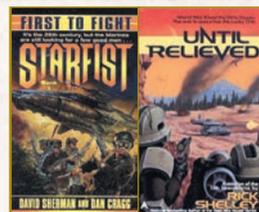


Спецназу нет преград: сегодня и всегда!

порта на встречу Вечности и бесследно исчез. Но Уильям Форстечин в сериале «Затерянный полк» дал блестящим северянам вторую жизнь. Янки из Мэна попадают в другую галактику — и смело бросают вызов инопланетным уродам.

В цикле «Звездный кулак» ветеран Вьетнама Дэвид Шерман показывает нелегкие будни крутых парней из Корпуса морской пехоты 25 века. Где смертельная опасность: дикари, пришельцы или пираты, — там и отважные морпехи. Не вылезает из огня и наемный бронетанковый полк «Молотобойцы» Дэвида Дрейка. За ним дружными рядами маршируют «Отряд специального назначения» и «13-й космический» Рика Шелли. Всегда готовы к сражению сорвиголова из «Последнего легиона» Криса Банча и «Легиона проклятых» Уильяма Дитца. «Звездный десант» Роберта Хайнлайна задает жару любому врагу. Ну, а легендарный «Черный отряд» Глена Кука вообще невозможно уничтожить.

Другой пласт сочинений о работагах войны — истории одиночек. Например, «Базил Хвостолом» Кристофера Раули и «Повелитель драконов» Криса Банча, где война показана глазами «экипажа машины боевой» — драконов. Герой Раули — драконий «танкист», его многотонная зверюга топчет землю и врагов. А персонаж Банча — летчик, его удел — война в небе-



Добро должно быть с кулаками. И претяжелыми.

карьеру, и простая солдатка быстро отправляется по дорожке Хорнблоуэра.

Только б не было войны...

Хотя большинство авторов «военки» откровенно любят своих героев, некоторые фантасты критично относятся к войне вообще и к лихим воякам в частности. Часто дело ограничивается легким зубоскальством («Шуттовская рота» Роберта Асприна). Иногда армия изображается как стадо тупорылых баранов в духе классических казарменных анекдотов («Стальная крыса идет в армию» Гарри Гаррисона). Бывает, авторы отбрасывают юмор и вторгаются на территорию злой сатиры («Билл, герой Галактики» Гаррисона). А в «Бесконечной войне» Джо Холдемана сатира уступает место горькому сарказму. Война — бессмысленное занятие, когда кучка подонков решает свои темные делишки за счет обычных людей, используя как дымовую завесу долг, честь и патриотизм.



Сапоги надо надевать на свежую голову.

Впрочем, антивоенной может быть и серьезная фантастика. Пусть «Игра Эндера» Орсона Скотта Карда, на первый взгляд, лишь рассказ о проблемах лидерства, конечная идея в том, что война как способ решать проблемы не выдерживает никакой критики. Даже странно, что книга входит в список литературы, обязательной для прочтения офицерами Корпуса морской пехоты США...



Вот мы и побывали на фантастической войне. Разные книги, разные авторы. Для одних война — лишь веселая прогулка, бездумное приключение. Такие писатели либо слишком ленивы, чтобы изучать историю, либо попросту легкомысленны. Поэтому их книги в жанре военной НФ и фэнтези насквозь фальшивы, пестрят ошибками и глупостями. Но есть и те, кто не по-детски пытается вникнуть в суть войны, внимательно изучить разные аспекты реальной истории, или же использует личный военный (даже боевой!) опыт. Что ж, каждому свое. Выбор же — за читателем... SP

Николай Пегасов



ПОРТАЛ 2005

ИГРЫ, КНИГИ И ЛЮДИ



14 апреля 2005 года сборная команда «Мира фантастики» и «Игромании» высадилась на территории украинской столицы. Молодые российские журналисты прибыли для того, чтобы посетить сразу две выставки-конференции: «Портал» и «Игроград». Первая, как и «МФ», посвящена фантастике во всех проявлениях, вторая — компьютерным играм и сопутствующим технологиям. Киевский издательский дом «Мой компьютер», организатор этого масштабного съезда фантастов и игровстроителей, недву-

смысленно намекал участникам: нынешние фантастические жанры и игровая индустрия связаны крепкими, нерушимыми узами.

Киевский конвент состоялся во второй раз и собрал впечатляющее число участников. Любителей фантастики привлекли, прежде всего, творческие встречи с почетными гостями фестиваля — американцем Робертом Шекли и поляком Анджеем Сапковским, которые в странах СНГ, пожалуй, пользуются даже большей популярностью, чем у себя на родине. В этом году компанию мэтрам составил Сергей Лукьяненко, по праву заслуживший звание «Фантаста года-2004».

В рамках «Портала» прошли мастер-классы, на которых начинающие фантасты получили массу профессиональных советов от таких успешных авторов, как Геннадий Прашкевич и Андрей Валентинов. Также состоялось несколько тематических докладов по фантастическому кино и литературе, презентации издательств и отдельных литературных проектов.



Роберт Шекли с удовольствием отвечал на вопросы читателей и раздавал автографы.



Геннадий Прашкевич вручил приз за победу на своем мастер-классе постоянному автору «МФ» Дмитрию Тарабанову.



Другой постоянный автор «МФ» Василий Владимировский (в центре) рассказывает о планах издательства «Азбука».

Лауреаты «Портала»

- Лучший роман: Мария Галина, «Гиви и Шендерович»
- Лучший рассказ/повесть: Генри Лайон Олди, «Аз воздам»
- Лучшая критическая работа: Александр Громов, «Ушибленные стремительным домкратом»
- Спецприз «Открытие себя» (вручается за создание этапного произведения): Алексей Пехов, «Под знаком мантикоры»



Поскольку и «Игроград», и «Портал» проходили в одном здании (Торгово-промышленная палата Украины), посетители, интересовавшиеся компьютерными играми, получали возможность посетить «фантастические» мероприятия, а любители фантастики — познакомиться с новинками игровой индустрии и даже принять участие в соревнованиях, самым ярким из которых был турнир по давно ожидаемой игре «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl».

Конечно, нашей редакторской команде понравился такой «смешанный» формат фестиваля, ведь с самого первого номера «МФ» пропагандирует «фэнтези и фантастику во всех проявлениях». На «Портале»/«Игрограде» действительно были представлены «все проявления»: и литература, и игры, и даже фантастическое кино! Украинская «фантастическая неделя» (так в Киеве официально именуется этот комплекс мероприятий) — это прообраз для «объединенных» фантастических фестивалей будущего, где для творческого общения соберутся деятели литературы, кино, игровой индустрии и журналистики.

«Портал» для любителя фантастики — отличный повод посетить Киев весной и получить море удовольствия от новых знакомств и бесед с интересными людьми. ☺

Фото Н. Пегасова, С. Чечулина и В. Ларионова.

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

Книг в нашей самой читающей в мире стране издается много. Я бы даже сказал, очень много. Чтобы в этом убедиться, достаточно заглянуть в раздел «Книжные новинки», где мы публикуем планы крупнейших издательств. Десятки авторов и названий каждый месяц — не осилишь, даже если читать в день по книге. Чтобы ваши глаза не отплясывали чечетку при виде ломящихся книжных полок, читайте наши рекомендации. Ежемесячно мы представляем вам восемь фантастических книг: часть из них выбрана читателями на нашем сайте (www.mirf.ru), а часть — ранее получила от «МФ» медаль «Выбор редакции».

Выбор читателей. Май 2005

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие **458 человек**. Всего было отдано **1208 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1.	Маргарет Уэйс	Кузница души	6,9% голосов
2.	Пехов, Бычкова, Турчанинова	Киндрэт: Кровные братья	6,4%
3.	Ник Перумов	Череп в небесах	6,3%
4.	Александр Зорич	Ничего святого	5,8%
5.	Александр Зорич	Без пощады	4,8%

АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ, ЕЛЕНА БЫЧКОВА, НАТАЛЬЯ ТУРЧАНИНОВА КИНДРЭТ: КРОВНЫЕ БРАТЯ



Городское фэнтези. Человеческие обитатели Столицы и не подозревают, что бок о бок с ними живут Киндрэт — те, чья кровь священна и проклята. Но нет единства среди вампиров. Сложная подкованная борьба за господство над родом человеческим разворачивается среди кланов. В переплетение интриг попадают двое — Киндрэт Дарэл Дахнавар и человеческий юноша Лориан...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №5(21) за 2005 год.

НИК ПЕРУМОВ ЧЕРЕП В НЕБЕСАХ



Фантастика. Долгожданное завершение дилогии «Империя превыше всего». Образчик первоклассной боевой фантастики — с яркими и запоминающимися персонажами, самобытными описаниями, тайнами и закрученной интригой. Если «Череп на рукаве» не оставил вас равнодушным, то после «Черепа в небесах» вы наверняка перестанете думать о Перумове только как об авторе фэнтези.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ БЕЗ ПОЩАДЫ



Фантастика. Вторая часть патриотической космооперы, начатой романом «Завтра война». Лейтенант Военно-космических сил Александр Пушкин спасается из плена на аномальной планете Глагол и оказывается в самом пекле крупнейшего сражения за всю космическую историю человечества. И Объединенные Нации, и Конкордия сражаются не на жизнь, а на смерть.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

МАРГАРЕТ УЭЙС КУЗНИЦА ДУШИ



Фэнтези. Героями, как известно, не рождаются, ими становятся. Не избежала чаша сия — стать героем — и одного из самых известных магов фэнтези, знаменитого Рейстлина из «Саги о Колье». Первый из вышедших на русском языке приквелов к «Демисезонным драконам» рассказывает именно его историю. Историю волшебника, равного силой богам, — и в то же время изгоя среди людей.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 7

Рецензия — в №2(18) за 2005 год.

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ НИЧЕГО СВЯТОГО



Фэнтези и фантастика. Первый сольный сборник Александра Зорича. Здесь вы найдете и мрачноватое фэнтези Круга Земель Сармонтазары, и чистейшую НФ, и блистательные рассказы «Конан и Смерть» и «Второй подвиг Зигфрида». Каждое произведение предваряется историей создания, в которой Зорич рассуждает о своем творчестве и фантастике в целом.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №5(21) за 2005 год.

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ НОГИ ИЗ ГЛИНЫ

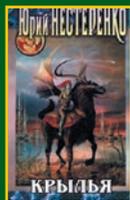


Фэнтези. Третья часть подцикла о Городской Страже. А это значит — фирменная смесь из таинственных преступлений, политических интриг, людей (в том числе сертифицированных), гномов, троллей, горгулий, оборотней и, разумеется, големов. Все это сдобрено щедрой порцией пратчеттовского юмора и немалой толикой серьезных мыслей.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №2(18) за 2005 год.

ЮРИЙ НЕСТЕРЕНКО КРЫЛЬЯ

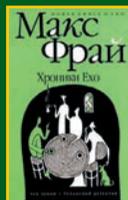


Фантастика. Черные крылья за спиной — проклятье или благословение? Юной Эйольте только предстоит решить для себя этот вопрос — а пока она становится изгоем среди подобных себе, только бескрылых. Философская и вместе с тем захватывающая книга Юрия Нестеренко, о которой вы еще не раз вспомните, даже отложив роман.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №4(20) за 2005 год.

МАКС ФРАЙ ХРОНИКИ ЕХО



Фэнтези. Неожиданное продолжение знаменитого цикла о приключениях сэра Макса, одного из самых популярных сериалов нашей книжной фантастики. Две новые истории о тайных сыщиках — одновременно и фирменный «фраевский» успокоительный коктейль, и ностальгический взгляд в прошлое. Встречайте: сэр Макс и леди Меламори возвращаются.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №3(19) за 2005 год.



ВИДЕОДРОМ

Новости киноиндустрии 36

Съемочная площадка: КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 37

Июньский урожай блокбастеров: «Бэтмен 5» — начало легенды о Темном рыцаре; Терри Гилльям расскажет нам страшную и красивую сказку про братьев Гримм, Стивен Спилберг потратил \$128 млн. на войну Тома Круза с марсианами, потрясающе стильный кинокомикс «Город грехов» наконец-то дошел до России, а «Подземелье драконов 2» попытается доказать, что и второй блин тоже может быть комом.

После финальных титров: КИНОРЕЦЕНЗИИ 40

Обзор фильма «Город грехов», который вышел в США на два месяца раньше, чем у нас; «Звонки 2» — второй римейк японской страшилки про девочку, живущую в телевизоре; а также «Бугимен» — еще один ужастик про монстра, живущего в шкафу.

НОВИНКИ ЛИЦЕНЗИОННОГО ВИДЕО 44

Тинейджерская мясорубка «Проклятье Эль Чарро», 3D-сказка про железного Буратино — «Пинокио 3000»; темпоральный боевик «Капкан времени»; мудрая футуристическая притча «Окончательный монтаж»; бодренький зомби-трэш «Легион живых мертвецов»; анатомический боевик «Антитело».

ФИЛЬМ НА DVD 46



В июне «Мир фантастики» частично комплектуется DVD-диск с отвязным демонологическим трэш-фильмом «Хранитель душ». В нашем обзоре вы сможете познакомиться с главными особенностями этой интересной, но очень специфической картины.

Внимание! Редакция журнала не рекомендует это кино для просмотра лицам, не достигшим 16 лет.

АНИМЕ 48

Новости аниме — съемки «TANK S.W.A.T.01», компьютерная игра по «Sousei no Aquarion», сериал «Blood» и многое другое. Главный материал рубрики — обзор самого оригинального и смешного японского фэнтези «Рубаки» («Slayers»).

ХУДОЖНИКИ В КИНЕМАТОГРАФЕ 54

Мало кто знает, что без художников работа над современными фильмами невозможна. Мы видим их работу везде - от постера до костюмов главных героев. Они создают концептуальную графику, помогают режиссеру выстраивать кадры, «раскрашивают» спецэффекты... О труде кинохудожников - в материале Надежды Маркаловой.

Что посмотреть? 60

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



Александр Чекулаев

НОВОСТИ КИНОИНДУСТРИИ



Седьмое чувство

Брюс Уиллис открыл в себе экстрасенсорные способности. За это он должен благодарить сюжет мистического триллера «Утешение». В данном фильме режиссера Шехара Капура («Елизавета», «Четыре пера») знаменитый актер сыграет обладающего парапсихологическим



Брюс не зря так хитро улыбается: он как раз прочел ваши мысли.

чутьем врача, ангажированного полицией выследить серийного убийцу. Проблема в том, что, как и герой Уиллиса, киллер тоже обладает даром ясновидения и может предугадывать действия своих преследователей. Бой на равных? Вообще-то, знающие люди советуют ставить на Брюса.

Шары смерти



«Фантазм»: новый чемпионат по кладбищенскому боулингу не за горами!

Привычка создавать новое из хорошо забытого старого никогда не выйдет в Голливуде из моды. Студия «Нью Лайн Синема» собирается реанимировать популярную некогда тетралогия ужасов «Фантазм» (1979-1998). Сага Дона Коскарелли, повествующая о противостоянии сметливого юнца Майка и обитающего на погосте мистического Высокого Мужика, владыки летающих шаров-убийц и армии зомби, будет переснята с новыми актерами, спецэффектами и солидным бюджетом. Сам Коскарелли исполнит функции продюсера.

Роботопия

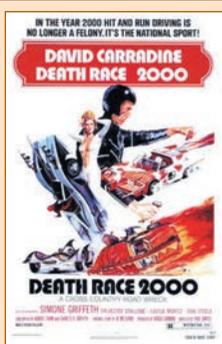
Догнать и перегнать Голливуд по части 3D-технологий сложно. Но можно, считают авторы отечественного компьютерного мультфильма «Стреляй, Мафака, стреляй!», производство которого уже идет полным ходом. Речь в этой хулиганской комедии из жизни роботов пойдет о необыкновенных космических похождениях кибер-контрабандиста Р2Р и электронного сантехника Бабу. Автором сценария (по идее Андрея Гончарова и Рамиля Бикмухаметова) выступил Константин Мулин, а музыку для картины пишет Константин Шустарев из группы «Пушкинг».



Бабу, киберсантехник будущего. Слегка страдает от армейского дизайна, но в целом — прекрасный специалист.

Кармагеддон

Режиссер «Обители зла» и «Чужого против Хищника» Пол Андерсон вновь демонстрирует свою приверженность жанру НФ — он поставит римейк футуристического автобоевика



«Смертельные гонки 2000» — страшный сон Михаэля Шумахера!

1975 года «Смертельные гонки 2000». Напомним, что в оригинале Пола Бартела речь шла о диком ралли, участникам которого начисляли очки за каждого размазанного по асфальту пешехода. В новой версии «Смертельные гонки 3000» такие крайности упразднят. «Безумные Максы» 2020 года всего лишь будут пытаться на пути к финишу покалечить оппонентов, тараня друг дружку превращенными в бронированные вездеходы «Астон Мартинами» и «Феррари».

Избиение пришельцев

«Sony Pictures» ведет переговоры с издательским гигантом «Marvel» о создании НФ-боевика про подвиги крутого парня по имени Killraven. Популярный в 70-х годах персонаж, эдакий микс Конана-варвара с Флэшем Гордоном, он был звездой графического се-

риала, в котором возглавлял борьбу одичавшего человечества против инопланетных оккупантов. Кто сказал «Поле битвы — Земля»? Не надо грустных аналогий: сценарий ленты напишет лауреат Пулитцеровской премии Роберт Шенкман.

В ДВУХ СЛОВАХ

Дэвид Линч готовит расширенную режиссерскую версию своей легендарной «Дюны» для выпуска на DVD... ● Номинант «Оскара» этого года Томас Хэйден Черч («На обочине») сыграет злодея Венома в третьей серии «Человека-паука»... ● Режиссер Тони Скотт («Голод») планирует снять экшен «Дежа вю» про путешествия во времени... ● Ветеран анимации Кевин Манро сменит вышедшего из проекта новых «Черепашек-ниндзя» Джона Ву; четвертый фильм о подвигах боевых рептилий будет полностью наполнен в компьютерной графике и выйдет весной 2007 года... ● Пол Джиаматти («Планиета обезьян», «Час расплаты») и Брайс Даллас Хауард («Таинственный лес») сыграют главные роли в городской фантазии М. Найта Шьямалана «Морская дева» о простом служащем, заводящем знакомство с русалкой... ● Фрэнк Лангелла («Дракула», «Властины Вселенной») заменит Хью Лори в роли босса главного героя в новом «Супермене»... ● На осень намечены съемки продолжения темпорального триллера «Эффект бабочки» — его постановщиком выступит режиссер второй «Смертельной битвы» Джон Леонетти...

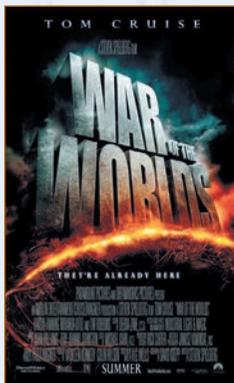
СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ВОЙНА МИРОВ WAR OF THE WORLDS

Производитель: Paramount Pictures / DreamWorks SKG • Прокат в РФ: United International Pictures • Режиссер: Стивен Спилберг • В ролях: Том Круз, Дакота Фаннинг, Джастин Чатвин, Тим Роббинс, Миранда Отто

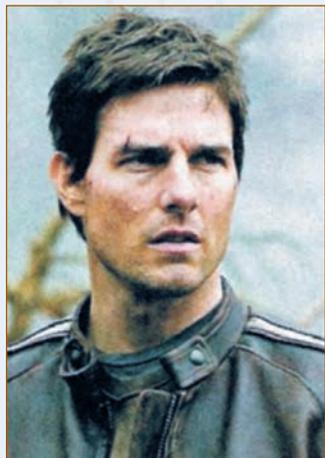


Сюжет: Скажите, вы бы хотели посмотреть фильм о вторжении злобных марсианских спрутов? Спрутов, прилетевших сюда эконо-классом — внутри огромных снарядов, выпущенных из инопланетной мега-пушки? Эти твари привезли с собой ходячие машины, вооруженные жуткими лучами смерти. Захватчики планируют уничтожить всех обитателей Земли и устроить здесь осьминожий рай, ведь их цивилизация на Марсе того гляди погибнет.



Согласитесь — сомнительное удовольствие. Но если за дело берется один из талантливейших режиссеров современности, подаривший нам «Индиану Джонса», «Парк Юрского периода», «Искусственный интеллект» и «Особое мнение», если вместе с ним работают звезды первой величины и если за все это заплачено столько денег, что хватит купить небольшое африканское государство, то все вопросы отпадают сами собой.

Бюджет картины — около \$128 млн., окончательная сумма может быть значительно выше.



В последнее время все персонажи Круза ходят с избитым лицом. Парень метит в трагические актеры?

Спилберг хранит сюжет в секрете — известно лишь то, что нас ждет история про простую американскую семью, которая пытается выжить во время нашествия марсиан. Том Круз исполнит роль отца семейства — Рэя, Отто будет его женой, а Чатвин и Фаннинг станут их детьми.

Режиссера многие обвиняют в том, что он зверски надругался над одноименным романом Герберта Уэллса, перенеся действие в 21й век, да вдобавок еще и в США. Одно время даже ходили слухи, что фильм будет называться «Пришедшие ночью» («Out of



Астроном Огилви (Роббинс), Рэй (Круз) и его дочь (Фаннинг).



Круз дает команду «Воздух!».

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Первоначально «Войну миров» предполагалось выпустить в 2007 году, однако съемки начались раньше графика — в 2004 году. Это приостановило участие Спилберга и Круза в других кинопроектах (первый занимается «Индианой Джонс 4», второй — «Миссия невыполнима 3»).
- Работая в небольшом городке штата Нью-Джерси, съемочная группа предложила местным жителям очень неплохой заработок: они должны были убирать свои машины с улиц, чтобы не портить кадр киношникам, а те платили им за это неплохие деньги.
- Фильм начали снимать всего за 7 месяцев до его премьеры. Дело в том, что большинство экшен-сцен (около 500) были сделаны на компьютере задолго до основных съемок.
- По книге все инопланетяне в итоге умерли из-за непривычных им земных микробов. Скорее всего, голливудская традиция «геройской борьбы с захватчиками» повлияет на оригинальную концовку в фильме — например, герой Тома Круза начнет заражать гадких марсиан вирусом гриппа.
- Во время работы в штате Коннектикут, съемочная группа случайно потеряла двух полноразмерных манекенов в реке. Местная полиция была сориентирована кинематографистами на поиски двух «человеческих тел» — видимо, для того, чтобы пропавший режиссер быстрее нашлся.
- В апреле 2005 года на экраны в США вышел малобюджетный фильм «Война миров», снятый компанией Pendragon Pictures в полном соответствии с книгой Уэллса. Материалы по этому кино вы найдете на диске, прилагающемся к МФ.



Марсианская шагающая машина из нового фильма компании Pendragon.

the night») — но продюсеры не пошли на это, сохранив знакомое каждому любителю фантастики название.

В любом случае, старину Стивена нельзя винить в том, что он решил адаптировать классический сюжет под современные условия — ведь иначе бы мы с вами смотрели очень дорогой и, мягко говоря, старомодный фильм про осьминогов на межпланетных снарядах.

Премьера в России: 30 июня 2005

Что ожидаем: Лучший фантастический фильм летнего сезона 2005 года.

БЭТМЕН: НАЧАЛО BATMAN BEGINS

Производитель: Warner Bros. • Прокат в РФ: Каро Премьер • Режиссер: Кристофер Нолан • В ролях: Кристиан Бейл, Майкл Кейн, Лайам Нильсон, Морган Фримен, Гэри Олдман, Кен Ватанаби, Кэти Холмс, Рутгер Хауэр, Силлиан Мерфи, Том Уилкинсон.



Сюжет: «Мир фантастики» внимательно следил за новым проектом талантливого режиссера Криса Нолана («Мemento», «Бессонница») — пятой по счету экранизации комиксов про Бэтмена. К сожалению, несколько предыдущих фильмов этой серии разочаровали зрителей своей вычурностью, легкомысленностью и отсутствием яркого, запоминающегося стиля. Однако сейчас дела обстоят совсем иначе — у нас есть все основания надеяться на то, что «Бэтмен: Начало» будет третьим (наряду с «Войной миров» и послед-

Все номера МФ

Информация
о свежих выпусках
Архив
журнальных статей
Содержание
номеров и дисков

Удобная навигация

Журнальный рубрикатор
Тематический рубрикатор
Каталог фантастических проявлений

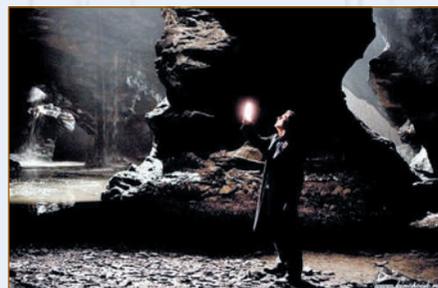
"Фэнтези и фантастика во всех проявлениях"

Интернет-бонусы

Расширенные версии статей
Общение на форуме
Опросы и хит-парады

А также

Интернет-магазин
Как стать автором
Информация о подписке



В этой пещере, видимо, будет оборудовано секретное убежище Бэтмена.



ними «Звездными войнами») супер-блокбастером летнего сезона 2005 года.

Бюджет пятого фильма про Бэтмена - \$135 млн.

Сюжет фильма уже неоднократно описывался в нашем журнале, поэтому сейчас его можно лишь обобщить. Юный аристократ Брюс Уэйн становится свидетелем убийства своих родителей. Он отправляется в странствия по свету, изучает боевые искусства, и возвращается в родной Готхэм-сити, чтобы принять образ человека-летучей мыши (после случайного падения в пещеру под своим особняком Брюс получает некое подобие раздвоения личности) и сражаться с преступниками, заполонившими город.



В общении с дамами Бэтмен, как всегда, галантен. Держит за горло, чтобы не упала.

У молодого Уэйна есть огромные деньги, куча высокотехнологичного оборудования и несколько верных друзей: дворецкий Альфред (Кейн), военный инструктор Люциус Фокс (Фримен), полицейский

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Один из первоначальных вариантов сценария (от которого, к счастью, отказались) превращал дворецкого Альфреда в негра-автомеханика по имени «Большой Эл», Брюс Уэйн становился безработным, а его Бэтмобиль был заряженной версией лимузина Lincoln Towncar.
- Съёмки фильма проводились в Адмиралтейском ангаре №2 — одном из самых больших ангаров в мире (там поместилось бы 16 полноразмерных плавательных бассейнов). Внутри был возведен целый квартал Готхэм-сити — причем он с высокой точностью копировал гонконгские трущобы Коволон, снесенные в 1994 году.
- Бэтмобиль, использованный в фильме — это не подвижная картонная декорация, а реальная, эксклюзивная и очень мощная машина. Она оснащена 44-дюймовыми колесами от армейского джипа и разгоняется до 120 км/ч за 6 секунд.
- Город Готхэм — вымышленное место. Однако все автомобили, показанные в фильме, будут иметь регистрационные номера штата Иллинойс.
- Ра'с Аль Гул в переводе с арабского означает «Голова демона».
- Создатели фильма распространили (явно в рекламных целях) историю про то, как во время съемок в Чикаго произошла дорожная авария — в Бэтмобиль врезалась чья-то машина. Водитель был сильно пьян — он утверждал, что атаковал Бэтмобиль специально, так как принял его за приземляющийся космический корабль инопланетян.
- В первой киноверсии Бэтмена (1989 год) родителей Брюса убивает Джокер (Джек Николсон). В «Бэтмен: Начало» убийцей является преступник по имени Джо Чилл (роль исполняет Ричард Брейк).



«Рыцарь ночи» и его разрекламированный чудо-автомобиль.



Знакомьтесь — это Пугало. Доктор, психопат и наркодилер.

Джеймс Гордон (Олдмэн). Противостоят им отборные негодяи — свихнутый доктор Крэйн, он же «Пугало» (Мерфи), и мафиози Фальконе (Вилкинсон). Но главный враг — это Ра'с Аль Гул (Ватанаби) — глава секретного ордена ниндзя и давний знакомый Брюса.

В итоге мы имеем: режиссера, умеющего создавать гнетущую, мрачную атмосферу в своих фильмах, огромный бюджет, «звездную» плеяду актеров, а главное — известную каждому любителю фантастики историю про Бэтмена — одного из самых популярных супергероев на свете.

Премьера в России: 16 июня 2005 года

Что ожидаем: Нас ждет 134 минуты настоящего кино.

БРАТЬЯ ГРИММ BROTHERS GRIMM

Производитель: Dimension Films • **Прокат в РФ:** Вест • **Режиссер:** Терри Гилльям • **В ролях:** Мэтт Дэймон, Хит Леджер, Джонатан Прайс, Лина Хеди, Моника Белуччи

Сюжет: Два брата — жулики и пройдохи по имени Уилл (Дэймон) и Джейк (Леджер) Гримм путешествуют по средневековой Европе, зарабатывая на кусок хлеба с маслом очень оригинальным способом. Они — охотники на чудовищ. За небольшую плату эти ребята избавят вашу деревню от любой твари, живущей в соседнем лесу. Кого волнует, что все эти монстры существуют лишь в мозгу суеверных провинциалов, либо вообще придуманы самими братьями (настоящие сказочники братья Гримм этим никогда не занимались — они путешествовали по Германии и собирали народные сказки)?

Бюджет картины — \$80 млн.

Естественно, Гримм частенько обвиняют в мошенничестве. И вот однажды им достается «проверочное» задание по рассле-

На киноэкранах России в июне

С 2 июня:

Город грехов (Sin City) — кинокомикс.

Мадагаскар (Madagascar) — анимационная комедия

С 16 июня:

Бэтмен: Начало (Batman Begins) — «супергеройский» кинокомикс.

Автостопом по Галактике (The Hitchhiker's Guide to the Galaxy) — фантастика, экранизация книг Дугласа Адамса.

С 30 июня:

Война миров (War of the Worlds) — фантастика «по мотивам» романа Герберта Уэллса.

дованию очень странных исчезновений детей в лесу. Перспективы у братьев не самые радужные — им либо предстоит бороться с настоящими монстрами, либо отправиться прямиком на гильотину.

Терри Гилльям — известный мастер необычных, странных и запоминающихся картин, каждая из которых — маленькое произведение искусства («Страх и ненависть в Лас-Вегасе», «12 обезьян», «Бразилия», «Бандиты времени», «Джаббервоки»). Можно предполагать, что из «Братьев Гримм» получится эксцентричный, стильный и слегка пессимистичный фильм.

Премьера в России: 11 августа 2005.

Что ожидаем: Терри Гилльям — знак стопроцентного качества для любого фильма. 



Моника Белуччи (роль Королевы Зеркало) не боится выглядеть ни страшной, ни глупой.



Мэтт Дэймон примеряет на себя доспехи.

Забегая вперед...

Подземелье драконов 2: Источник могущества

(Dungeons & Dragons 2: The Elemental Might)

• **Производитель:** Silver Pictures.
• **Премьера в России:** 6 октября 2005
• **Бюджет:** \$15 млн.

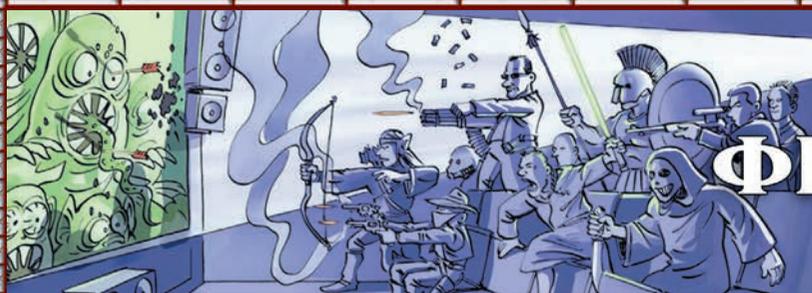
• **Режиссер:** Джерри Ливли (Тьма, 1999)
• **Актеры:** Марк Даймонд, Клеменс Бертон-Хилл, Брюс Пейн, Стивен Элдер

Сюжет: Первая экранизация культовой ролевой игры Dungeons & Dragons (буквально — «Подземелья и драконы»), вышедшая на экраны в 2000 году, с треском провалилась. Вторая попытка переноса игровой вселенной магии и меча на экран отличается более скромным бюджетом. В центре сюжета — лысый маг Дамодар, запомнившийся нам по первой части своей «фирменной» синей помадой на губах. Он стремится завладеть «Черной сферой» — артефактом невероятного могущества, и с его помощью вызвать великого Черного дракона. Это позволит колдуну захватить королевство Измир. Традиционно

для D&D, противостоять ему будет группа «приключенцев» — воин Берек, волшебница Мелора и четверо товарища, о которых известно лишь то, что они являются воплощениями Ума, Мудрости, Чести и Силы. Вероятнее всего нас ждет еще одно кино категории «B», однако надежда на чудо все же остается...



Дамодар в первой серии фильма: блестящая лысина, синие губы и хищные червяки, вылезавшие из ушей.



ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ



ГОСТЬЯ ИЗ ТЕЛЕВИЗОРА

ЗВОНОК 2 THE RING TWO

Жанр: мистика/ужасы • **Производство:** DreamWorks SKG/Bender-Spink Inc./McDonald-Parkes Productions • **Режиссер:** Хидео Наката • **В ролях:** Наоми Уоттс, Дэвид Дорфман, Саймон Бейкер, Сисси Спейсек, Элизабет Перкинс, Келли Стейблз • **Премьера в России:** 7 апреля 2005 года • **Прокатчик в России:** UIP

Да, в самый первый раз было круто. Когда длинноволосая мертвая девочка Садако полезла из телевизора — зрители взвизгнули и дружно полезли на стенку.

Но за оригинальным японским «Звонком» (1998) Хидео Накаты последовали «Спираль» (1998), «Звонок 2» (1999), «Звонок 0» (2000) и американский римейк «Звонка» (2002) Гора Вербински, где Садако превратилась в Самару. Трюк с нецелевым использованием «ящика для дураков» постепенно приелся, как и сам облик мстительного духа в мятой ночнушке, растиражированный в целой куче азиатских кинострашилок («Глаз», «Проклятие» и т. д.). Простодушная американская аудитория, правда, еще готова внимать страшным откровениям с Востока. Российский же зритель, не раз



Саймон Бейкер еще не знает, что мужчины в таких фильмах редко дотягивают до финала.



Не смотри эту кассету, дура! Не то придется принимать незваных гостей. С того света.



Что общего между девочкой Садако и советским городом Куйбышев? Теперь они оба — Самара!

СПЛОШНАЯ МИСТИКА

Занятно, что съемки ленты постоянно сопровождали странные инциденты. Как и героев фильма, киношников затопляло водой и их преследовали олени. Испуганный Наката вызвал из Японии синтоистского священника, который провел обряд очищения, но это не помогло. Съёмочной группе пришлось перенести атаку пчел и второй потоп.

ПОИСКИ РЕЖИССЕРА

Сперва постановщиком картины назначили рекламщика Ноама Мерро, но тот умудрился разойтись во взглядах на творческий процесс с боссами студии. Тогда режиссерское кресло предложили автору «Донни Дарко» Ричарду Келли. Тот подумал и отказался. Лишь после этого возникла и была утверждена кандидатура Хидео Накаты.



Ни одна серия «Звонка» не обходится без обильного принятия водных процедур.

видевший оригинальную линейку подвигов беспокойной покойной по ТВ, должен был приобрести к ним некоторый иммунитет.

Так как продюсеры решили доверить постановку «Звонка 2» самому Накате, вторая часть миглом приобрела знакомый японский акцент: действие замедлилось, логика поступков персонажей стала... э-э-э... неочевидной, а объяснения нехороших наклонностей Самары вконец затуманились.

Впрочем, претензий к профессионализму режиссера и актеров нет. Неплохая операторская работа и подорожавшие спецэффекты, опять же... Хотя очевидно, что вся команда «Звонка 2» лишь следует по накатанной колее, не делая попыток из нее вырваться. Считать смелой новацией усиление линии отношений между героиней и ее одержимым призраком сыном (самые снотворные моменты в картине) мы отказываемся.

Беда в том, что лента страдает сразу от двух родовых травм, сводящих на нет все ее плюсы: она римейк и сиквел одновременно. Первое лишает ее оригинальности, второе — свежести.

Как мы оцениваем фильмы

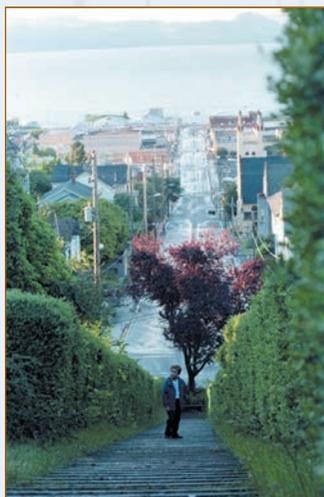
«Мир фантастики» оценивает каждый фильм по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев: **Зрелищность** — то, насколько фильм держит зрителя в напряжении, насколько хорошо поставлены экшен-сцены и удачны спецэффекты.

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.



Шикарный кадр с Красным Деревом, почему-то вырезанный при монтаже фильма.



Трудно поверить, но через минуту героиня Элизабет Перкинс будет совсем мертвой.



Кто там сверху жутко хохочет да дверями грохочет? Впрочем, риторический вопрос.



Теперь герой догадывается, что кипятить воду для чая в ванной было плохой идеей.

стров». То есть, комедия. Но никак не фильм ужасов. Потому как в подобном виде жупелы кладовки будут выглядеть на редкость несерьезно.

Взявшись живописать драматичные разборки нервного юноши Тимми и такого вот Бугимена из шкапа, Стивен Т. Кей серьезно осложнил свою жизнь в искусстве. Неудивительно, что итогом его усилий стала унылая одиссея Барри Уотсона по мрачному особняку, где обитает Зло. Кстати, слопавшее папу главного героя, когда последнему было пять лет.

Поскольку правила игры требуют, чтобы адский гад из трудного детства Тимми явился лишь в финале, просмотр потребует от вас ангельского терпения. Артист с застывшим лицом медленно ходит из комнаты в комнату, пугаясь теней, скрипов и старых вешалок. Ходит, ходит... Пугается, пугается... Ничего больше не происходит.

Наконец — БУ-У-У!!! — из чулана во всем блеске морально устаревших спецэффектов вылетает искомый Бугимен. Заметим, только для того, чтобы бездарно погибнуть в результате абсурдного акта вандализма, учиненного героем. Конец.

Что, и это все?!

Надо отдать режиссеру должное. Он не делает попытки рационализировать монстра, ведь это бы погубило зыбкое очаро-

Если вы не видели ее японских предшественников, «Звонок 2» все еще способен потрясти и напугать вас. Остальным будет просто скучно вновь смотреть уже не раз виденное.

Итог: типичный японский хоррор, сюжетом рыхлый, но исправно жуткий. Только переснятый в Голливуде и полностью утерявший леденящее обаяние азиатского минимализма — вкупе с эффектом новизны.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ.....	●●●●●●●●●●	7
СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●●●	5
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА.....	●●●●●●●●●●	6
РЕЖИССУРА.....	●●●●●●●●●●	6
АКТЕРСКАЯ ИГРА.....	●●●●●●●●●●	6

ОЦЕНКА МФ
6

Александр Чекулаев

СТРАШНЫЙ ДЯДКА

БУГИМЕН: ЦАРСТВО НОЧНЫХ КОШМАРОВ BOOGEYMAN

Жанр: мистика/ужасы • **Производство:** Ghost House Pictures/Senator Int./Pacific Renaissance • **Режиссер:** Стивен Т. Кей • **В ролях:** Барри Уотсон, Эмили Дешанель, Люси Лоулесс, Скай Маккоул Бартусяк • **Премьера в России:** 24 марта 2005 года • **Прокатчик в России:** «Пирамида Кино»

У чудищ, живущих в чулане (на антресолях, под кроватью), есть один большой изъян: эти воплощения детских страхов удручающе некинематографичны, аморфны, лишены мотивации и абсолютно иррациональны.

Если придать им форму, наделить разумом и характером, в лучшем случае еще может получиться «Корпорация мон-



Ни один современный ужастик не обходится без дежурного Ребенка Со Странностями.

вание кошмара. И, в принципе, Кей верно ставит акцент не на визуализацию ужасов, а на их ожидание. Другое дело, что все его робкие попытки отличиться пропадают втуне. И даже не потому, что этот ремесленник даже не пытается оригинальничать, а лишь пользуется штампами жанра. Просто в проекте изначально были заложены конструктивные просчеты: бездарные начинающие актеры и сценарий-пустышка с дефицитом сюжетного «мяса».

Итог: эмоционально апатичный и монотонный ужастик с парой сочных сцен, только подчеркивающих его общую серость. Снятый второразрядным режиссером с третьеразрядными артистами по некондиционному сценарию.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ.....	●●●●●●●●●●	4
СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●●●	4
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА.....	●●●●●●●●●●	7
РЕЖИССУРА.....	●●●●●●●●●●	5
АКТЕРСКАЯ ИГРА.....	●●●●●●●●●●	4

ОЦЕНКА МФ
5

Александр Чекулаев



Люси Лоулесс в роли матери героя смотрится дико. Зене явно не хватает меча и кожного бикини.



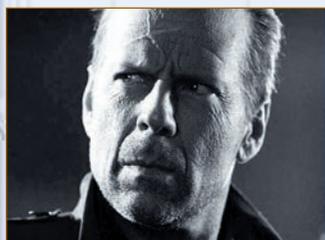
Тимми, дрожа, открывает дверцу шифоньера, а оттуда ка-а-к прыгнет... МОЛЬ!

КРАСНОЕ НА ЧЕРНО-БЕЛОМ

ГОРОД ГРЕХОВ FRANK MILLER'S SIN CITY



Жанр: фильм-комикс • Производство: Dimension Films/Troublemaker Studios
 • Режиссеры: Роберт Родригес, Фрэнк Миллер, при участии Квентина Тарантино • В ролях: Брюс Уиллис, Микки Рурк, Клайв Оуэн, Джейми Кинг, Джессика Альба, Бенисио Дель Торо, Бриттани Мерфи, Розарио Доусон, Джош Хартнетт, Ник Стал, Элайджа Вуд, Рутгер Хауэр, Девон Аоки
 Премьера в России: 2 июня 2005 года • Прокатчик в России: West



Хартиган — возможно, последний честный коп в Городе грехов.



Бандит Мануте. Известен в народе искусственным глазом и редким дефицитом душевного тепла.

— Без греха не будет правосудия.
 Один из слоганов фильма

Здесь царит вечная ночь. С неба постоянно льет дождь, а на улицах течет кровь. Тот, кто выходит из дома без «пушки», рискует уже никогда не вернуться. Тут не живут, а выживают. И в этом филиале ада на Земле нет места хорошим людям. Только плохим, и очень плохим.

Добро пожаловать в Бэйсин-сити, Город грехов. Надеемся, вы приятно проведете время...

Честно говоря, до последнего не верилось в такое везение. Конечно, Родригес — режиссер от бога, но задача без каких-либо художественных потерь перенести на экран визуальные изыски графической новеллы Фрэнка Миллера казалась невыполнимой. А вот поди же ты! Наш Суворов успешно и не без изящества перевалил через свои Альпы. Взяв в помощники самого Миллера и давнего приятеля Квентина Тарантино, Родригес не просто снял «кино по комиксам». Он оживил сам комикс!

Ощущения от просмотра просто неопишуемые. Воссозданный в кадре при помощи современных цифровых технологий черно-белый шик оригинала с редкими, точно дозированными



Забавно, но садист Желтый Ублюдок на съемках был радикально синим. Потом его перекрасили на компьютере.

РАДУГА ГЕМОГЛОБИНА

В разных сценах ленты кровь разного цвета. Чтобы достичь такого необычного эффекта, декораторам пришлось попотеть, ибо используемая в таких случаях стандартная красная смесь при перекраске на компьютере казалась мутной. Поэтому вместо нее снимали специальную флуоресцентную жидкость, причем в отраженном свете.

«ПУШКА» — НЕ ИГРУШКА

Один из пистолетов, что использует в фильме полицейский Хартиган, — это монструозная «Беретта» M93R Auto 9, из которой палил Робокоп во второй и третьей серии своих кинопождений. Шутка юмора в том, что сценарий обоих этих фильмов написал никто иной, как автор «Города грехов» Фрэнк Миллер.



С Дуайтом лучше не связываться. Переживать своих врагов вошло у него в привычку.

вкраплениями иных «чистых» цветов сносит крышу — других слов, простите, подобрать не получается. «Картинка» просто завораживает. Известно, что монохромность картинки повышает выразительность и глубину изображения. «Город грехов» дает прекрасный шанс лишний раз в этом убедиться.

Роскошная форма сопровождается не менее впечатляющим содержанием, живо напоминающем о классиках «черного детектива» Дэшиле Хэммете и Микки Спиллейне. Безудержное насилие как норма жизни, бритвенной остроты реплики («Ври по-крупному, и мир у твоих ног»), кровавый юмор («Пожалуйста, убей его. Убей его хорошенько»), отсутствие положительных героев — налицо все признаки стиля нуар.

С персонажами тоже полный порядок. О чем можно было догадаться уже по списку актеров — редко увидишь в титрах столько громких имен разом. И звезды не подкачали, благо никто не требует от них в подобной ленте тщательной прорисовки психологических нюансов. Они с видимым наслаждением пишут своих героев лаконичными, резкими мазками. Мужчины, как на подбор, круты, опасны и не лезут за словом в карман. Женщины сплошь роковые красотки — всегда безотказные, всегда приносящие проблемы.



Джеки-бой. С его большой головой в картине происходят поистине удивительные вещи.



Для вхождения в роль танцовщицы Нэнси Джессика Альба ходила на практику в стрип-бары.



Ниндзя Михо. Когда она берет в руки меч, все мигом берут ноги в руки.



У Джейми Кинг в фильме две роли, но лишь одной из ее героинь дадут шанс дотянуть до старости.

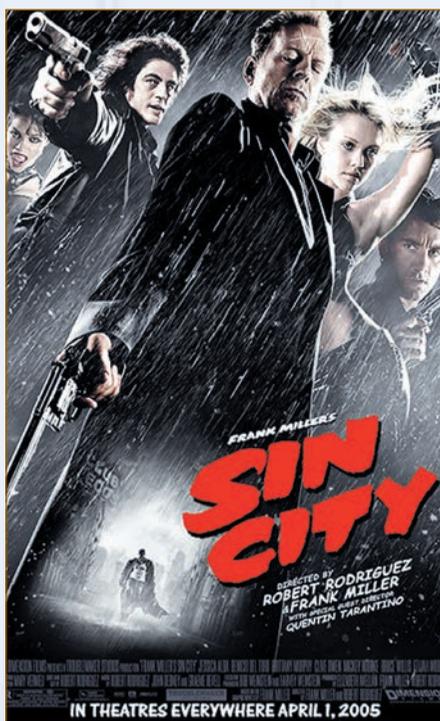


Шелли не может оторвать от вас глаз. Поэтому она отрежет у вас руку.

ВАСЯ И ФЕДЯ БЫЛИ ЗДЕСЬ!

Автор комикса Фрэнк Миллер снялся в одной из сцен «Города грехов» в эпизодической роли священника. А загрированного Квентина Тарантино можно увидеть ближе концу картины сидящим за барной стойкой в компании громилы Марва (Микки Рурк).

Итог: уникальный кинематографический эксперимент, приведший к появлению самой адекватной экранизации комиксов в истории — безупречно стильной, атмосферной, полной свирепой энергии и мрачного очарования.



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

ОЦЕНКА МФ

10

Александр Чекулаев

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В ИЮньском номере:

ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКИ

КАЗАКИ 2

И ПУСТЬ ПОВЕЗЕТ ГРЕНАДЕРУ

СЕРП И МОЛОТ

НАШ ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ ЯКОВ БОНДОВ

СКОРАЯ ПОМОЩЬ (EMERGENCY 3)

СПАСАТЕЛИ, ВПЕРЕД!

SILENT HUNTER III

УСТАЛАЯ ПОДЛОДКА

BROTHERS IN ARMS

ДОЛГ СНОБА ЗОВЕТ

GT SPECIAL FORCE: NEMESIS STRIKE

СЕМЕЙНАЯ ТАЙНА КОМПЬЮТЕРА

DARWINIA

ТАКОЙ ИГРЫ НЕ БЫВАЕТ

NEXUS. ИНЦИДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ

МУТН В КОСМОСЕ

ACT OF WAR

C&C GENERALS, УСТУПИТЕ МЕСТО!

SWAT 4

POLICE QUEST ПЕРЕРЕДИЛСЯ ЕЩЕ РАЗ

ДОПОЛНЕНИЯ

DOOM III: RESURRECTION OF EVIL

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

WORLD OF WARCRAFT LINEAGE 2

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

ДЕМИУРГИ 2
КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙДЖЕРЫ 2
ЛИГА ХАОСА
STARCRAFT

COUNTER-STRIKE: SOURCE
STAR WARS: BATTLEFRONT VICTORIA
WARHAMMER 40 000

СУДЬБА ХИТА

MAJESTY

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

Александр Чекулаев



Короткие рецензии на самые свежие видеофильмы, принадлежащие к классу малобюджетного кино и традиционно обделяемые вниманием других печатных изданий.

ПРОКЛЯТИЕ ЭЛЬ ЧАРРО THE CURSE OF EL CHARRO

VHS, США, 2005 • Дистрибьютор: Пирамида • Режиссер: Рич Рагдэйл • В ролях: Эндрю Миа, Эндрю Бриньярски, Хайди Андрол, Филип Бойд, Андрес Лопес



Эль Чарро: не прекрасен наружно, а душой вышел еще хуже!

Мистика/ужасы. Юная Мария страдает от ужасных кошмаров, в которых ее навещают мощный мужик с мечете и убиенная им дева. В попытках избавиться от видений героиня едет с подружками в увеселительную поездку на автомобиле. Зря, конечно. Ибо железные законы молодежного ужастика заносят барышень в единственное место, куда им заезжать совсем не стоило — родной город звезды страшных снов, бандита Эль Чарро, сто лет назад зарезавшего любимую из-за отказа сочетаться с ним браком. И дух злодея восстает из гроба, дабы повторить предложение руки и сердца уже Марии. Предварительно порубив для доказательства серьезности своих намерений всех ее подружек, их бойфрендов и прочих путающихся под ногами персонажей второго плана... Бессмысленная и унылая тинейджерская бойня, поставленная композитором серии видеоигр «Aliens vs. Predator». Право, не стоило ему изменять первой музее...

ОЦЕНКА
 МР
 3

ПИНОККИО 3000 PINOCCHIO 3000

VHS, Канада/Франция/Испания, 2004 • Дистрибьютор: Союз • Режиссер: Даниэль Робшо



Удачно превратить Пиноккио из деревяшки в робота пока вышло лишь у Стивена Спилберга.

Фантастический 3D-мультфильм по мотивам классической сказки Карло Коллоди. Далекое будущее. В техногороде Скамбовилле живет гениальный роботехник Джузеппе, мечтающий о сыне. Которого он однажды и создает из кучки микросхем, гаек и втулок. Нареченный Пиноккио, свежесобранный роботенок делает первые робкие шаги в мире, то и дело испытывающем его неокрепшую электронную психику рядом моральных дилемм, нерешаемых в рамках машинной логики. Только успешно постигнув иррациональные основы гуманизма, Пиноккио может стать настоящим мальчиком... Симбиоз изощренной 3D-машинерии будущего со стерильными

нравоучениями и легкомысленной киберклоунадой оказался нежизнеспособен. Для взрослых наивно и скучно, для детей утомительно и малопонятно. Пересмотрите лучше «Искусственный разум» Спилберга.

ОЦЕНКА
 МР
 5

КАПКАН ВРЕМЕНИ SLIPSTREAM

VHS, США, 2004 • Дистрибьютор: Пирамида • Режиссер: Дэвид ван Эйссен • В ролях: Шон Эстин, Винни Джонс, Ивана Милицевич



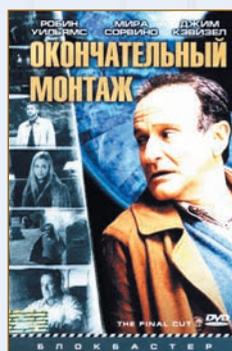
Главный герой думал о секундах свысока — и очутился у времени в плену.

Темпоральный экшен. Физик Стюарт Конвэй изобретает прибор для обращения потока времени вспять. И не находит лучшего места испытать свое детище, чем банк. Ведя фривольную беседу с симпатичной кассиршей, Стюарт одновременно балуется с машинкой, «отматывая» события на пару минут назад. Дабы проверить, можно ли таким макаром снять все деньги со счета дважды. Но в разгар эксперимента в помещение врываются грабители, и прибор героя волею обстоятельств оказывается у их главаря. Делать нечего: ученый тьюфак при поддержке волоокой агентессы ФБР пускается за злодеями в погоню, моля богов, чтобы те не уразумели, какое могучее оружие попало им в лапы... Глупый сценарий, состоящий сплошь из сюжетных натяжек, случайных совпадений и смысловых дыр, сводит на нет все визуальные навороты фильма. К тому же немногочисленные.

ОЦЕНКА
 МР
 4

ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ МОНТАЖ THE FINAL CUT

DVD, Канада/ФРГ, 2004 • Дистрибьютор: CineMax/Central Partnership • Режиссер: Омар Наим • В ролях: Робин Уильямс, Джим Кэвизел, Мира Сорвино



Порою память нас подводит. И иногда — под монастырь. Спросите Робина Уильямса!

Футуристическая драма/триллер. В близком будущем ученые изобретают вживляемый в мозг чип, фиксирующий все, что слышит и видит его хозяин. Помимо приятной эйфории в силовых структурах, это приводит к появлению новой профессии — монтажеров памяти. Они редактируют записи умерших клиентов, удаляя все дурное: тайные грехи, неудачи и проступки. Родным и близким достается альманах лишь из самых светлых мгновений жизни покойного. Ведь даже в жизни полных подонков найдется достаточно прекрасных кадров. Как-то раз один

из лучших монтажеров Алан Хэкман обнаруживает в записях скончавшегося бизнесмена знакомое лицо. Лицо человека, который, по его собственным воспоминаниям, давно погиб. Погиб из-за него. Герой тут же принимается за поиски этого таинственного персонажа, еще не ведая, к каким неожиданным и довольно опасным открытиям они его приведут... Мудрая, интеллигентная притча о разнице между реальностью и ее восприятием, а также пределах вмешательства в чужую жизнь. Кино отменно стимулирует мыслительные процессы, а его DVD-издание радует красивой для формата 4:3 картинкой и 6-канальным звуком. Огорчает лишь отсутствие бонусов.



ЛЕГИОН ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ LEGION OF THE DEAD

DVD, ФРГ, 2000 • Дистрибьютор: Лизард • Режиссер: Олаф Иттенбах • В ролях: Майкл Карр, Расселл Фриденберг, Кимберли Либе, Маттиас Хьюз



Товарищи солдаты Света, сегодня истребляем зомби. От заката до обеда.

Комедийный боевик ужасов.

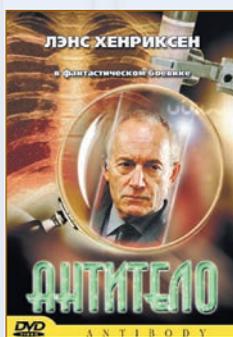
Двое мачо-остолопов с трудом спасаются от лап промышляющего на шоссе маньяка, однако быстро обнаруживают, что, выпрыгнув из огня, они угодили в полицию. Завернув в придорожную забегаловку, дабы залить былые страхи виски, они вместе с кучкой прочих посетителей с наступлением сумерек вдруг оказываются в осаде. Банда пакостных зомби под командованием мистического блондина Тамайо с какой-то не вполне ясной целью намерена взять пивнушку штурмом. Позади бар, отступать некуда. Кому-то придется умереть молодым. И даже дважды... Шваб-

ская калька со знаменитого ролдригесовского беспредела «От заката до рассвета». В целом — оголтелый трэш, но обильный черный юмор и приемлемые для такого рода лент технические данные диска выделяют его из моря поделок.



АНТИТЕЛО ANTIBODY

DVD, США, 2002 • Дистрибьютор: «Союз» • Режиссер: Кристиан МакИнтайр • В ролях: Лэнс Хенриксен, Робин Гивенс, Уильям Забка, Веллизар Бинев, Кэтрин Ламберт



Лэнс Хенриксен серьезно портит свою карму участием во всяких... антифильмах.

Фантастический боевик. Противный международный террорист привозит в Мюнхен ядерную бомбу, приводимую в действие микродетонатором, спрятанным... в его собственном теле! Идея в том, что если он будет убит, адская машинка сработает,

и знаменитые баварские сосиски в мгновение ока станут дефицитом. Извлечь детонатор из тела также невозможно. Ситуация кажется безвыходной, но все меняется, когда приходят они — люди в белых халатах! Экс-агент ФБР доктор Ричард Гейнс и его коллега доктор Рэйчел Саверини предлагают ввести в организм террориста микроробот, который уничтожит управляющий бомбой чип изнутри. Дело за малым: поймать злодея и крепко держать, чтобы не брыкался... Фильм категории «Б» во всей своей малобюджетной красе: украденные из именитых предшественников — «Фантастического путешествия» и «Внутреннего пространства» — идеи, смехотворный сценарий, шаблонная актерская работа, дорогие спецэффекты. Диск соответствующего качества.



Также на видео

- **Изгоняющий дьявола: Начало** (Exorcist: The Beginning), мистика/ужасы. Дистрибьютор: «Екатеринбург Арт».
- **Анаконда-2: Охота за проклятой орхидеей** (Anacondas: The Hunt for the Blood Orchid), фантастический экшен-триллер. Дистрибьютор: «Видеосервис».
- **Белый шум** (White Noise), мистический триллер. Дистрибьютор: «Союз».
- **Евангелион, т. 1-2** (Neon Genesis Evangelion), футуристический аниме-боевик. Дистрибьютор: «MC Entertainment».
- **Дневной представитель**, вампирская драма. Дистрибьютор: «Сервис-проект».
- **Нечисть** (Hellbreeder), мистика/ужасы. Дистрибьютор: «Пирамида».
- **Ким Всемогущая: Злодейские файлы** (Kim Possible: The Villain), мульткомикс. Дистрибьютор: «Видеосервис».

ИЮНЬСКИЙ НОМЕР «ИГРОМАНИИ»:

» ВСЕ "ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ"

"Игромания" отмечает юбилей великой победы над ситхами и вспоминает ВСЕ игры по "Звездным войнам" с начала времен до наших дней

» Рецензии:

- **SWAT 4 -** Возрождение спецназ-экшена состоялось
- **Cold Fear -** От создателей Alone in the Dark
- **Nibiru -** Занимательная археология. Третий Рейх. Отличный квест
- **Obscure -** Молодежный ужастик. На удивление хороший

» В центре внимания:

F.E.A.R. - Возможно, главный экшен современности

» Из первых рук:

- **Heroes of Might & Magic V -** Возвращение легенды
- **Ночной дозор -** Мчится по Москве известно кто
- **Игроград 2005 -** Игры. Люди. Киев.

» Игрострой:

Вскрытие игр серии **Need for Speed**

» Железный цех:

Геймерские наушники на все случаи жизни

» Полезный софт:

Музыка и музыкальные программы

...а также многое другое!

Михаил Попов

ЭКЗОРЦИСТЫ ПОНЕВОЛЕ

«ХРАНИТЕЛЬ ДУШ»: ТРЭШ ВОЗРОЖДАЕТСЯ



Мэллион (глядя на приближающегося демона): А, хорошо...

Кори: И вот ЭТО, по-твоему, хорошо?

Эпизод из фильма «Хранитель душ»



Судя по рейтингам продаж кассет и DVD, у кинолюбителей с недавних пор проснулся вкус к фильмам жанра «стебный трэш». Возможно, мы слегка устали от серьезного и пафосного кино, может быть, нам не хватает расслабленности, непосредственности и искреннего веселья так называемых «независимых» лент, но факт остается фактом — малоизвестные, низкобюджетные картины зачастую дают нам то, что не могут предложить самые дорогие блокбастеры.

Так уж сложилось, что «трэшowymi» (с ударением на втором слоге) или, если хотите, «трэшевыми» (с ударением на первом), в подавляющем большинстве случаев называют фильмы ужасов. То ли этот жанр сам по себе не слишком серьезный, то ли в нем уже давно все было сказано, и ничего нового сделать нельзя... Как правило, такие картины, снятые за семь копеек на малоизвестных студиях, лишь доказывают пословицу «дешево хорошо не бывает». Однако даже здесь есть исключения — причем чем они реже, тем приятнее.

Джентльмены удачи

1964 год. Пустыня. Семеро бедуинов собираются провести некий магический ритуал. Один из них вешает на шею странный камень, остальные встают вокруг и начинают колдовать. С камнем происходит что-то странное. Из-за облаков рокошет гром. Вспышка — и в бедуинов с неба бьет поток энергии. Из их глаз хлещет кровь, тела бьются в судорогах, выжил лишь один волшебник. Похоже, что души всех его коллег теперь заточены в этом странном камне.

Короткая сцена боя во время американской гражданской войны — и вот уже можно знакомиться с нашими героями: Терренс Кристиан (Уоллс) и Кори Махони (Роланд), два мелких жулика. Случайно или нет, но они сильно смахивают на Ангелов Чарли (х/ф 1976, 2000 и 2003), с поправкой на отсутствие пышных бюстов и уголовные замашки. Ребята так же, как и Ангелы, работают на анонимного шефа, который общается с ними исключительно через настольный динамик и называет себя «Мистер М».

На очереди у них очередное задание: музейная кража. Объект преступления, мягко говоря, необычен — знаменитый цилиндр Авраама Линкольна. Терренс и Кори подошли к этому вопросу очень творчески, но в самый ответственный момент один из них слегка отвлекся на парочку крупноформатных женщин и провалил все дело.

Тем не менее, нашим героям удалось сбежать. «Мистер М» увольняет неудачников, и им остается лишь потихоньку тратить накопленные деньги, посещая всякие сомнительные заведения.

Но черная полоса длилась недолго. Однажды в одном из баров к ним подошли две нереально красивые дамы и заинтересовались, верят ли ребята в сверхъестественные силы. Те, естественно, были готовы поверить во все, что угодно, лишь бы поскорее перейти от ухаживаний к более конкретному делу.

Девушки отвезли Терренса и Кори в дом, где вместо столь ожидаемого расслабления их ждал таинственный мистер Паскаль (Дорф) — новый работодатель.

Суть дела, предложенного Паскалем, такова: воришкам надо найти «Камень Лазаря», до которого, по преданию, до-



Брэд Дуриф в «Дюне», во «Властелине Колец» и в повседневной жизни.

Наше досье

ХРАНИТЕЛЬ ДУШ

(*Soulkeeper*), 2001

- **Жанр:** комедийный трэш-хоррор
- **Производство:** One-Tu-Three Productions Inc.
- **Режиссер, продюсер и сценарист:** Даррен Джеймс Феррола («Башня слоновой кости»)
- **В ролях:** Брэд Дуриф, Роберт Дави, Рудни Роланд, Кевин Патрик Уоллс, Карен Блэк, Дебора Гибсон, Тини Листер, Эд Тротта
- **Бюджет:** около \$6 млн.



В настоящее время режиссер «Хранителя душ» работает над романтической комедией «Mr. FixIt» («Самоделкин»), выходящей на экраны в этом году.



Это интересно

- Из-за обилия крови, секса и прочих радостей жизни «Хранителю душ» был присвоен жесткий рейтинг R — то есть «только после 18 лет». Однако 13 октября 2001 года состоялась премьера этой картины на канале Sci-Fi Channel, ориентированном на семейную аудиторию. Чтобы не травмировать хрупкую детскую психику, всех голых женщин и кровавых демонов оттуда пришлось вырезать. В итоге, по оценкам кинокритиков, из откровенного трэша фильм превратился во вполне пристойную приключенческую мистику.
- Такого артефакта, как «Камень Лазаря», не существует ни в реальности, ни в мифах. Это — выдумка создателей фильма. Если здесь имеется в виду тот Лазарь, которого Христос воскресил из мертвых, то, согласно Библии, Иисус не касался руками могильного камня, а приказал отодвинуть его.
- У фильма было несколько рабочих названий: «Избранные» («The Chosen Ones») и «Храните наши души» («Our Souls to Keep»).
- Официальный слоган фильма: «Зло возвращается» («Evil is making a comeback»).

тронулся сам Бог. Данный артефакт выполняет функции портала между этим миром и иным. На протяжении двух тысяч лет он был спрятан, однако несколько десятилетий назад его нашли бедуины. Самое неприятное заключается в том, что Камень Лазаря способен возвращать души на Землю — причем вернутся самые отвязанные негодяи и злодеи, которые просто мечтают устроить здесь филиал ада.

Нет такой работы, которая была бы Терренсу и Кори не по плечу, если, конечно, за это хорошо платят. А мистер Паскаль предлагает гонорар \$100000, плюс \$8000 в качестве аванса. Да за такие деньги они не то что Камень Лазаря — самого дьявола к клиенту притащат. Связанного и с кляпом во рту. Ну, по крайней мере, они так думают.

Как ни странно, «Хранитель душ» — стопроцентно приключенческий фильм. Терренсу и Кори предстоит много путешествовать, раскапывать могилы, навещать в очень странные клубы, заниматься сексом с Деборой Гибсон (в фильме эта поп-звезда 80-х играет саму себя), убежать от демона по имени Саймон Магус (Тротта). Их ждут гигантские монстры и обнаженные блондинки — причем еще неизвестно, кто из них опаснее. Разве это не приключения?

Трэш трэшу рознь

Что можно сказать об этом фильме? Да, это трэш. Нечто среднее между «Где моя тачка, чувак?» и «Экзорцистом». По причине избыточной сексуальности (причем некоторые критики углядели там аж скры-

тое гомосексуальное влечение главных героев друг к другу) картина совершенно не предназначена к просмотру «лицами до 18», хотя количество крови в ней не превышает пределов клинической патологии.

Если вам еще нет 18 лет, «Мир фантастики» строго-настроено запрещает вам просматривать «Хранителя душ». Поскольку редакция журнала не сможет вас проконтролировать, пожалуйста, покажите эту статью родителям. Пусть они оградят вас от тлетворного влияния кинофильма.

«Хранитель душ» до боли напоминает голливудские фильмы категории «Б», снятые в 1950-х годах. Сюжет прямолинейен и прост — иногда складывается впечатление, что герои просто охотятся на монстров, не заботясь о логике сценария, но зато концовка привносит элемент неожиданности. Юмор соответствующий — не «сортирный», но все равно «ниже пояса». Шуток много, причем многие из них действительно удачны (если, конечно, они не заставят вас густо покраснеть).

В качестве «главной звезды» в фильме заявлен замечательный актер **Брэд Дуриф** (Brad Durif), чье лицо хорошо знакомо любому поклоннику кинофантастики. В «Дюне» Дэвида Линча (см. DVD к мартовскому номеру «МФ») он исполнил роль Питера де Вриза, правой руки злобного барона Владимира Харконнена. Но большинство зрителей запомнило его по роли Грима Гнилоуста из джексоновского «Властилина Колец» — снова «правая рука злодея», на сей раз — Сарумана. Кроме того, Дуриф также засве-

тился в четвертой части «Чужих». Ну, а в «Хранителе душ» актеру досталась второстепенная, но очень яркая роль мистера Паскаля.

Отдельного разговора заслуживает визуальная часть фильма. Работа с камерой — просто мастерская. Сложно сказать, где Феррола достал такого сильного оператора. Спецэффекты можно в целом охарактеризовать как «достойные» (учитывая мизерный бюджет). Некоторые из них совершенно не впечатляют, но другие заставляют вздрогнуть — как им удалось сделать это при таких-то средствах? Создатели картины особо гордятся своими моделями демонов — и, надо сказать, делают это не без оснований.

Так или иначе, «Хранителя душ» не следует воспринимать слишком серьезно. Это киношутка, авторский стеб над «ужасниками» и приключенческой мистикой. Среди тысяч подобных низкобюджетных картин данный фильм выделяется очень грамотным техническим подходом, выраженной физиологичностью и специфическим юмором. Это яркий представитель хорошего современного трэша — если вы вообще допускаете, что трэш может быть «хорошим». Кстати, подробнее о кинотрэше вы можете прочесть в статье «Мусорная корзина кинофантастики», которую «Мир фантастики» опубликовал в №3 (март) за 2004 год — ее вы легко обнаружите в архиве журнала на DVD.

Если вы расслабитесь и будете смотреть фильм не придирчиво, а отвлеченно, то «Хранитель душ», безусловно, развлечет вас — ведь именно для этого он и был сделан.

Надежда Маркалова



Художник Вячеслав Ястремский

ЖИВОПИСЬ ДЛЯ ФИЛЬМА

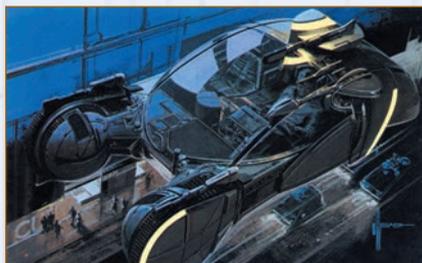
ЗАЧЕМ ВЫСОКОЕ ИСКУССТВО КИНЕМАТОГРАФУ

Фильм — не кусок жизни,
а кусок пирога.

Альфред Хичкок

Внешний вид автомобилей из «Бегущего по лезвию» или «Особого мнения», роботов из «Звездных войн», зловещих инопланетян из «Чужого», оружия из «Людей в черном», космических кораблей из «Дня независимости» и «Ближних контактов третьего рода», а также многих других деталей фантастического кино вышел из-под пера художника.

Художник в кино незаменим. Он выполняет множество функций на разных этапах создания фильма. От работы над внешним видом фильма во время подготовительного периода до создания плакатов для рекламы уже готовой картины.



Полицейская машина для «Бегущего по лезвию», работа Сиды Мида.

Технический концепт-дизайн, костюмы и декорации

Как вы думаете, кто решает, как будет выглядеть тот или иной эффект фантастического фильма, космические корабли, планеты, внешний вид инопланетян? Режиссер? Правильно. Но кто создает все эти прекрасные картины, которые потом воплощаются на экране? Художник!

Художник начинает работать над фильмом задолго до того, как начинаются съемки, иногда — даже до того, как известны имена актеров, которые будут играть главные роли в картине.

Подготовительный период создания фильма — в это время обретают визу-



Полицейская машина, снятая в фильме «Бегущий по лезвию».

альную плоть строчки сценария. Дизайнер предлагает режиссеру несколько вариантов внешнего вида декораций, автомобиля или иной технической детали, а режиссер выбирает тот концепт, который нравится ему больше,



Эскиз декораций к фильму «Черная дыра». Художник Тим Лоренс.



Концепт-дизайн персонажа, работа Ральфа МакКуорри.

или который больше подходит к эстетике фильма, тому видению, которое до поры до времени остается в голове режиссера. Потом уже другие специалисты по этим рисункам строят модели кораблей, макеты оружия, а швеи — шьют костюмы. Это, пожалуй, один из самых важных периодов в работе над фильмом.

Серия рисунков, которую создает художник, называется концепт-дизайн. Во многом готовый фильм будет выглядеть именно так, как его визуализировал дизайнер.

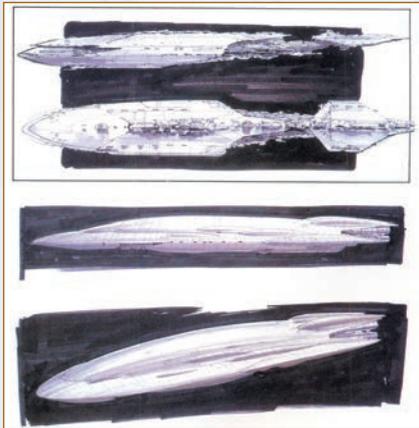


Концепт-дизайн к фильму «Черная дыра». Художник Тим Лоренс.



Эпизод из фильма «Черная дыра», как он реализован на основе концепт-дизайна художника Тима Лоренса.

Одним из самых известных концепт-дизайнеров новых «Звездных войн» является на сегодня **Даг Чан**, глава художественного отдела компании Industrial Light and Magic. Многие из того, что он



Концепт-дизайн кораблей для «Звездных войн», работа Джо Джонстона.

нарисовал, потом было визуализировано в фильмах.

Модельеры создают костюмы для персонажей, даже если кино не костюмное. В фантастических фильмах («Люди-Х», «Человек-паук» или «Супермен») костюм играет важную роль в создании образа. Без костюма наделенный необычными способностями главный герой ничем не отличается от остальных персонажей фильма. Например, в оригинальной трилогии «Звездных войн» костюм Люка Скайуокера передавал этапы его взросления и состояние его души: белый — детство, наивность, чистота; черный — возмужание, боль, скорбь.

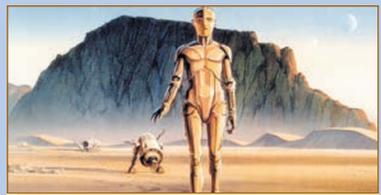
Немаловажную роль играет и внешний вид некоторых персонажей. Наверняка все, кто смотрел классический фильм «Чужой», навсегда запомнили его устрашающий вид и двойную челюсть. А еще все запомнили имя художника — **Ханс Руди Гигер**. За создание образа Чужого он получил «Оскар».



Еще один очень важный этап в кинематографе современности, особенно, когда дело касается съемок фильмов со спецэффектами — это создание сюжетной доски (storyboard). Художник практически весь фильм в

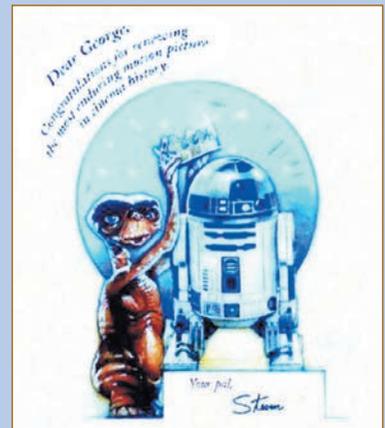
Лейя и Хан Соло. Ранний концепт-дизайн главных персонажей из «Звездных войн», когда Лейя была на месте Люка. Работа Ральфа МакКуорри.

Это интересно



Картина Ральфа МакКуорри, которая заставила Энтони Дэниелса согласиться на роль С-3РО.

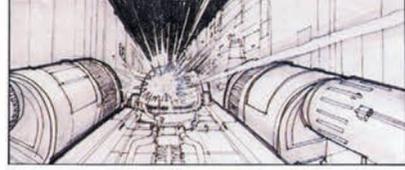
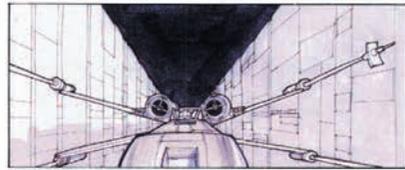
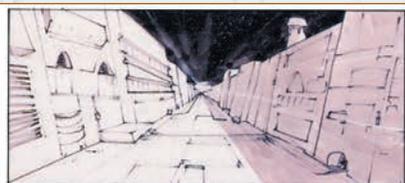
- Энтони Дэниелс, сыгравший робота С-3РО, сначала хотел отказаться от роли, ведь он — театральный актер, у которого за плечами уже была работа в пьесе по Шекспиру. Но, увидев концепт Ральфа МакКуорри, изменил свое мнение. «Мне показали картину, на которой два робота стояли в пустыне, — вспоминает Энтони. — И хотя их было двое, от моего исходило такое острое ощущение одиночества, что я проникся к нему симпатией».
- Иногда режиссеры-друзья Джордж Лукас и Стивен Спилберг любят выражать свое отношение друг к другу довольно оригинальным образом. К примеру, в 1997 году, когда «Звездные войны» обогнали по сборам в прокате фильм «Инопланетянин», Спилберг попросил Дрю Струзана нарисовать ему вот такую открыточку:





Концепт-дизайн внешнего вида Чужого из одноименного фильма. Работа Х. Р. Гигера.

виде комикса, показывая направление движения персонажей и камеры. Это нужно не только режиссеру для поисков композиции кадра, а требуется для того, чтобы режиссер и специалисты по спецэффектам работали параллельно.



Часть сюжетной доски к фильму «Звездные войны. Эпизод 4».

Если будут известны ракурсы и движение камеры, то аниматоры, сидящие за компьютерами в своих студиях, смогут быстрее сориентироваться в ракурсах и движении камеры при рендеринге трехмерных композиций, которые станут задним планом тех кадров, которые снимает режиссер.



Джо Джонстон во время работы над «Возвращением джедая». За спиной слева — концепт-дизайн кораблей и их интерьеров, справа — сюжетная доска к фильму

Такой известный режиссер, как **Джо Джонстон**, создатель фильмов «Дорогая, я уменьшил детей», «Джуманджи» и «Юрский парк 3», начинал именно как концепт-дизайнер и сторибордер. Он создавал дизайн для интерьеров «Звезды смерти» в «Возвращении джедая» и рисовал сюжетную доску к фильму «Охотники за утерянным ковчегом». Именно на этой работе он узнал все о режиссуре.



Концепт-дизайн жилища Харконенов для «Дюны». Работа Х. Р. Гигера.

Кроме того, есть еще один вид художников — те, кто рисуют картины, которые потом вставляют прямо в кадр. Этот метод спецэффектов называется «каширование». Художник пишет картину, оставляя черными те места, куда потом вставляют актеров и декорации. Обычно они работают после того, как сцена завершена, потому что используют пленку как исходный материал. Ведь им нужно в буквальном смысле пририсовать к кадру спецэффект. А это требует особых умений — все ракурсы и углы, перспектива и освещение в кадре и на картине должны совпадать так, чтобы границы совмещения не было видно.

Среди всех прочих особо стоит выделить пятерых — самых талантливых — кинохудожников нашего времени:

Сид Мид



Художник Сид Мид.

Технический дизайнер, по концептуальному дизайну которого воплощены некоторые проекты заводов «Форд» и «Крайслер», а также фирм «Филипс» и «Сони». По его рисункам созданы городские пейзажи и летающая полицейская машина в «Бегущем по лезвию бритвы», робот Джонни-5 из «Короткого замыкания», исследовательский корабль «Виджа» из первой ленты сериала «Звездный путь», корабль «Леонов» в «2010», а также технические атрибуты Полиции времени в фильме «Полицейский во времени» с Ван Даммом.

Ральф МакКуорри



Ральф МакКуорри за работой.

Родился в 1926 году в Индиане, США. Бывший технический дизайнер компании «Боинг». В 1965 году он уволился из «Боинга» и стал фрилансером, а десять лет спустя стал рисовать для кино. В это время студия «20-й век Фокс» начала работу над «Звездными войнами». МакКуорри убедил главу компании доверить концепт-дизайн нового фантастического фильма ему. Именно он создал внешний вид «Звездных войн». «Я написал несколько картин, но я никогда не думал, что в фильме все будет выглядеть именно так, как нарисовано», — удивлялся он в одном из своих интервью.

Ральф участвовал в создании таких фильмов, как «Батарейки не прилагаются», «Кокон», «И-Ти — инопланетянин», «Охотники за утерянным ковчегом», «Звездный путь 4». За концепт-дизайн к фильму «Кокон» Ральф МакКуорри получил «Оскар» в 1986 году (в номинации «Визуальные эффекты»).

Даг Чан

Родился на Тайване в 1962 году.

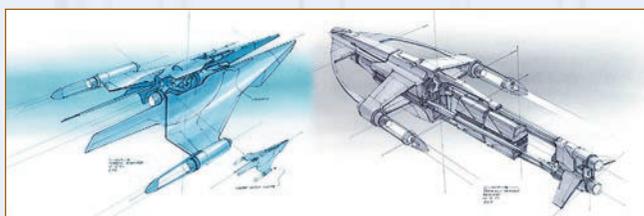
Вошел в ILM, когда Лукас объявил набор художников в отдел дизайнера для создания приквелов. Как и множество



Даг Чан.

других дизайнеров, Даг собрал свое портфолио. Это заняло у него три недели. «Я рисовал, как проклятый, — вспоминает он. — Я решил сделать свое портфолио разномастным, включив в него свои старые работы и создав новые. Мне показалось, что разнообразие покажет мою

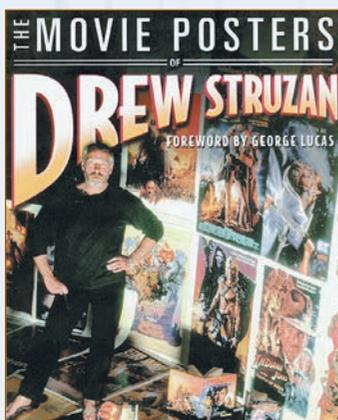
широту. Хотя что-то из представленного должно было заинтересовать «Лукасфильм». Ведь часть работ было очень похоже на то, что я видел в «Звездных войнах» ранее». Чуть позже его пригласили на собеседование. Он-то считал, что едет на обычное собеседование, но Рик Маккалум тут же предложил ему возглавить художественный отдел ILM. «Но я смогу дизайнить?» — спросил обеспокоенный Чан. «Конечно!» — ответил Маккалум.



Концепт-дизайн космических кораблей к компьютерной игре. Работа Дага Чана.

До этого он работал над такими проектами, как «Назад в будущее 2», «Джуманджи», «Привидение», «Терминатор 2» и «Маска». Сейчас он трудится над собственным короткометражным анимационным фильмом «Роботы. Власть машин».

Дрю Струзан



Дрю Струзан на фоне своих постеров (обложка книги о нем).

Родился в 1946, окончил Колледж искусств и дизайна, а потом — Центр дизайна в Лос-Анджелесе. И все это — несмотря на дислексию и проблемы со способностью к обучению.

Выбрал своей профессией иллюстрацию, потому что именно иллюстрации «кормят лучше всего». Начал свою карьеру художника в музыкальной индустрии, создавая обложки музыкальных альбомов. Потом его заметили в кинематографе.

Дрю Струзан нарисовал множество потрясающих постеров к таким картинам, как «Остров головорезов», «Бегущий по лезвию бритвы», «Индиана Джонс и Храм Судьбы», «Нечто», «Назад в будущее», «Леди-ястреб», «Приключения эвоков», «Большой переполох в маленьком Китае», «Гарри Поттер и Философский камень», «Парень из ада», «Инопланетянин» и «Звездные войны». На его счету более 150 постеров к разным фильмам, а его работы коллекционирует даже сам Джордж Лукас.

Работы Струзана отличает фотографическое сходство персонажей, а также яркие, светящиеся рефлексии. Художник использует смешанную технику: на одной картине можно увидеть масляную живопись, акрил и цветные карандаши, он также не брезгует гуашью, акварелью, эмалью и аэрографом. Его индивидуальный стиль изображения моментально узнаваем.

ЭЛВИС@ТЕЛЕКОМ

предлагает

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ИНТЕРНЕТА ПО КАРТАМ

РАЗНЫЕ ТАРИФНЫЕ ПЛАНЫ

КАЧЕСТВЕННЫЙ ДОСТУП

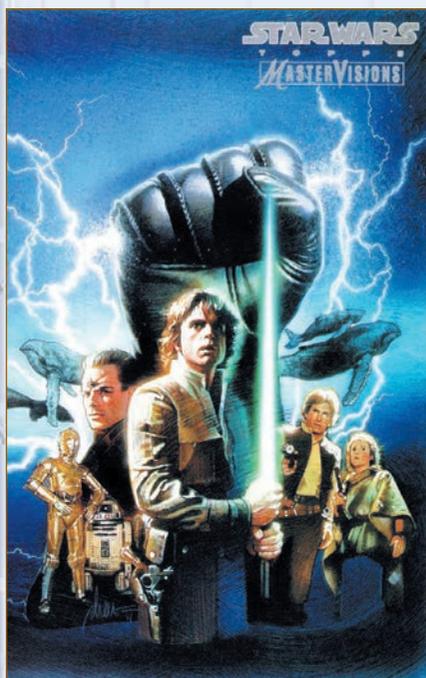
ТЕХПОДДЕРЖКА - 24 часа

БОНУСНЫЕ ПРОГРАММЫ

всегда в продаже в салонах ТЕХМАРКЕТ, АНАРИОН, АЛЛ@КАРД



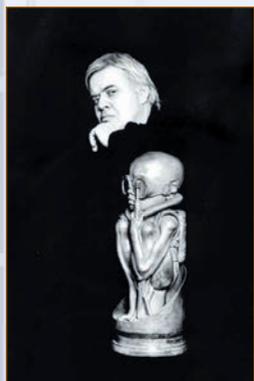
Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459, <http://www.telekom.ru>



Обложка к книге из серии «Звездные войны». Работа Дрю Струзана.

На счету Дрю не только плакаты к фильмам. Он также создает обложки к книгам по вселенной «Звездных войн». Некоторые из них известны и российскому читателю. Например, обложки к книгам «Выбор принцессы Лейи» и «Перемирие на Бакуре».

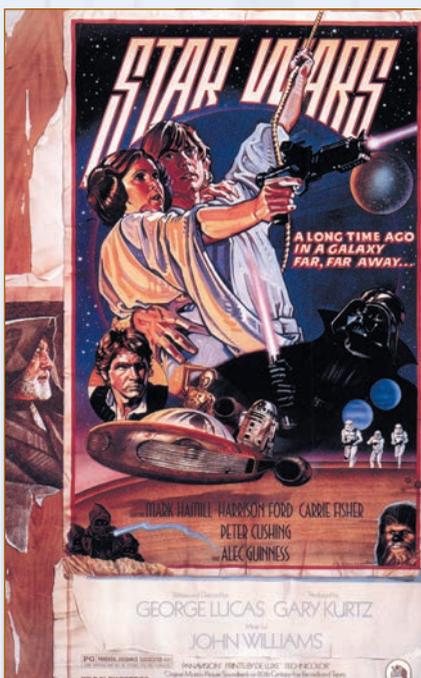
Ханс Руди Гигер



Ханс Руди Гигер и его скульптура.

Родился в Швейцарии в 1940 году. Его отец был фармацевтом и у него в кабинете хранился человеческий череп, который Гигер-старший получил от какой-то фармацевтической фирмы. Гигер-младший был заморожен формой черепа. Второе большое впечатление в жизни — репродукции работ Сальвадора Дали и Жана Кокто. После гимназии Ханс изучал архитектуру и промышленный дизайн в Колледже прикладного искусства. Первая персональная выставка его работ прошла в 1966 году. С 1968 года Гигер уже работал в кинематографе. Параллельно Ханс занимался скульптурой, дизайном интерьера и мебели. По его проекту открыто несколько баров, один — в его родном городе в Швейцарии.

Кроме известного киносериала «Чужой», Гигер также работал на фильмах «Особь» и «Дюна» (но его дизайн к «Дюне» не был использован).



Постер к «Звездным войнам». Работа Дрю Струзана.

Когда съемки завершены

Фильм завершен, но художник продолжает работать. Ему нужно нарисовать постер к фильму. Есть такое понятие в американском кино — «poster artist», художник постеров. Причем постер нужно нарисовать до того, как зритель увидит фильм. Часто художнику приходится связываться с создателями фильма и просить, чтобы ему показали еще незавершенный проект. Дрю Струзан — вспоминает, что увидел первый эпизод «Звездных войн» за месяц до официальной премьеры, но когда пришел на премьеру, оказалось, что за этот месяц в фильме многое изменили. Но в работе художника постеров это не важно — важно ухватить дух фильма. Художник не рассказывает сюжет, он только показывает зрителю душу картины.



Эскиз постера к фильму «Бегущий по лезвию бритвы». Работа Дрю Струзана.

А у иных фантастических фильмов, в свою очередь, очень долгая жизнь в искусстве. Например, художники продолжают рисовать постеры для расширенной вселенной «Звездных войн». Эти картины можно увидеть на карточках к играм, на обложках книг, комиксов и в специализированных журналах (Star Wars Insider, Star Wars Collector).



Обложка книги из серии «Звездные войны». Работа Дрю Струзана.

Более того, в редких случаях фильм даже добавляет работы художникам. К примеру, расширенная вселенная «Звездных войн» заставила инженеров и художников продумывать, как выглядят «внутренности» космических кораблей и другой техники в этой вселенной, или как работает маска Дарта Вейдера. Лукасфильм выпускает множество энциклопедий, для которых художники специально создают чертежи боевой техники и описания особенностей инопланетных рас, щедро снабжая текст иллюстративным материалом.

Иногда работа над такими энциклопедиями представляет особую сложность. Потому что, наряду с постоянными описаниями функционирования какой-нибудь технической детали, в расширенной вселенной встречаются и противоречащие друг другу данные. А некоторые детали приходится выдумывать с нуля.

Так что, даже несмотря на тотальное господство компьютерной графики во всех современных фильмах, кинематограф до сих пор продолжает обеспечивать художников работой и признанием зрителей.



Художник Ричард Чейзмор показывает только что законченную работу для энциклопедии.

Существует миф...



Совместный постер Хильдебрандтов.

...что братья-близнецы Грег и Тим Хильдебрандты рисовали первый постер к «Звездным войнам» по очереди, потому что у них было всего два дня на его создание. Они не прекращали работу над ним ни на минуту. Пока один брат спал, второй продолжал рисовать. Джордж Лукас не дал им даже фотографий актеров, поскольку фильм все еще не был готов, поэтому главные герои на постере не похожи на себя киношных. А еще им не разрешили поставить свое имя на этом постере.

Акелла

METAL HEART ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ



Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Прочион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Прочиона из-под власти Империи.

- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов



М.видео

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614





Ксения Аташева

НОВОСТИ АНИМЕ

Планы студии Ghibli

В одном из недавних интервью Тосио Сузуки заявил, что на данный момент студия Ghibli работает над тремя новыми проектами. Одним из них занимается Хаяо Миядзаки,

другим — Исао Такхата, а третьим из них известно только то, что он основан на зарубежной книге. Есть предположения, что эта книга — популярный детский роман «Wo Diu

Shile wo de Xiao Nan Hai» («Я потерял своего маленького мальчика») китайского писателя Юши. Это история о Мими, маленьком мальчике с больным сердцем.

Анимешная готика все еще в моде

Студия Production IG объявила о съемках телесериала «Blood» — сиквела вышедшего в 2000 году полнометражного фильма «Blood — The Last Vampire». Сюжет сериала будет продолжать сюжет фильма, дизайн останется прежним.

Компания TBS анонсировала выпуск второго сезона сериала «Rozen Maiden». Новый сериал будет носить название «Rozen Maiden — Träumend», его сюжет продолжит историю озабоченным мальчишке Джуне ивысокомерной волшебной кукле Шинку.



Сайт продолжит бой с нечистью в ТВ-формате.

Команда разработчиков осталась прежней. Режиссер — Мамору Матсуо («Cardcaptor Sakura»), дизайн персонажей — Куми Ишии («Pretear», «Gunslinger Girl»)

Новая волна

Компания New Line Cinema получила права на съемки игрового фильма по манге Наоки Урасавы «Монстр» — психологическом триллере, повествующем омолодом враче, спасшем жизнь ребенку. Через несколько лет он узнает, что спас он маньяка-убийцу и теперь должен найти и остановить его.

Алекс Картцман и Роберто Орси работают над фильмом по мотивам «Трансформеров». Созданием фильма занимаются студии DreamWorks и Paramount, а его продюсером стал сам Стивен Спилберг.

Также появились слухи о создании фильма по популярному аниме «Dragonball».

Новые анонсы WOWOW

На это лето спутниковый телеканал WOWOW запланировал показ целых трех новых сериалов.

«Full Metal Panic: The Second Raid» — третий сезон фантастического комедийного сериала о школьной жизни бойцов специального подразделения по борьбе с терроризмом. Режиссер сериала — Ясухиро Такемото («Air», «Soul Taker»), меха-дизайнер — Канетакэ Эбикава («Blue Submarine №6», «Vandread»), дизайн персонажей — Осаму Хориучи («Last Exile», «Knights of Ramune»).

«Shuffle!» — школьная мелодрама в жанре городского фэнтези, основанная на компьютерной игре. Режиссер — Хосода Наото («Jinki Extend»), дизайн персонажей — Сузухира Хиро и Нишимата Аой («Final Approach», «W-Wish»).

Также будет показано продолжение «Гайвера» — легендарного фантастического сериала конца восьмидесятых.

Игра по «Аквариону»

На 30 июня запланирован выпуск игры по вышедшему в апреле фантастическому сериалу «Sousei no Aquarion». Это будет action/adventure свидом от третьего лица и возможностью играть за одного из пилотов гигантских роботов-акварионов, у каждого из которых свои уникальные характеристики. Сюжет линейен, разбит на миссии и повествует о том, как подростки при помощи роботов очередной раз спасают мир. Графика впечатляет — скриншоты просто пестрят всевозможными спецэффектами. Игра выйдет на платформе PS2.

Возвращение «Dominion Tank Police»

Новая студия Digital Tokiwa сообщила, что ее первым анимационным фильмом станет «TANK S.W.A.T.01» (tank Special Weapons And Tactics Zero-1), основанный на манге «Dominion tank Police» Масамуне Широ («Ghost in the Shell», «Appleseed»). Фильм будет полностью трехмерным, как недавний «Appleseed». Сюжет прост: в недалеком будущем полицейские девушки защищают закон и порядок, управляя мини-танками и прочей футуристической техникой.



Будем надеяться, что в погоне за хорошей графикой не забудут и про сюжет.

Kirameki Project

24 июня стартует новое фантастическое аниме от Studio Fantasia. Сюжет его пока не объявлен, но, судя по скриншотам, это будет комедийный сериал скавайной (милой, женственной) графикой и элементами эротика вроде показа нижнего белья героинь.



Мощные роботы, красивые девушки, стильный дизайн — что еще нужно для счастья?

Российские релизы

- «Иснова рубачи» («Slayers Next»), комедия, фэнтези. Дистрибьютор — «MC Entertainment» (серия из двух дисков, диск 2).
- «Чобиты» («Chobits»), комедия, фантастика. Дистрибьютор — «MC Entertainment» (серия из двух дисков, диск 2).
- «Стимбой» («Steamboy»), приключения, паропанк. Дистрибьютор — «MC Entertainment».

СЕРГЕЙ ФРУМКИН

НЕПРЕДСКАЗУЕМОЕ ОРУЖИЕ



Одна случайная встреча может изменить всю жизнь. Поддашься искушению, сделаешь шаг навстречу — и пути назад больше нет. Погнавшись за улыбкой фортуны, угодишь на крючок, предназначенный для куда более крупной рыбы! Но стоит ли пенять на судьбу, если в один прекрасный день она позволит тебе побывать в шкуре настоящей акулы?! Если в твоих руках в одночасье окажется будущее любимой девушки и четырех галактических цивилизаций?!



Ксения Аташева



ВПЕРЕД, РУБАКИ!

ОБЗОР СЕРИАЛА «SLAYERS»

Я там, где кишат монстры, чтобы их победить! Я там, где сверкают сокровища, чтобы их захватить! Кто бы ни встал у меня на пути, победа будет за мной!

Лина Инверс

Европейское фэнтези — нечастый гость на японских телеэкранах. Сериалов в этом жанре очень немного, а качественных сериалов — еще меньше. Самые известные фэнтезийные аниме — «Летописи подосских войн» и «Рубаки». Но если первый сериал убийственно серьезный и временами откровенно скучный, то второй — яркий и веселый, с оригинальным миром и запоминающимися героями.



«Рубаки» — пожалуй, самый оригинальный и смешной фэнтезийный сериал, снятый за все время существования японской анимации. Он стал началом жанра юмористического фэнтези в аниме, создав основу для таких сериалов, как «Те, кто охотятся на эльфов», «Колдун-боец Луи», «Путешествия Гокудо» и многих других. Но эти аниме, как бы хороши они ни были, никогда не превзойдут оригинал — великих и ужасных «Рубак»!

Меч и магия по-японски

Мир «Рубак» — классическая фэнтезийная вселенная, очень похожая на «Forgotten Realms» или «Dragonlance», что неудивительно, ведь первые истории о походе



Не подходи — убьет!



Сериал

SLAYERS

- **Формат:** 26-серийный телесериал (1995)
- **Жанр:** приключения, комедия, фэнтези
- **Производство:** студия SOFTX
- **Режиссер:** Такаши Ватанабе («Boogiepop Phantom», «Rave Master»)
- **Другие создатели:** дизайн персонажей — Наоми Мията («Lost Universe», «Sakura Wars»), концептуальный дизайн — Руи Арайзуми («Muteki Ou Tri-Zenon»), сценарий — Хаджиме Кандзакэ («Lost Universe», «Higaeri Quest»)
- **Официальный сайт:** enokifilmsusa.com/library/slayers.htm



Самая красивая, самая умная и, конечно же, самая скромная волшебница в мире!



Главный злодей сериала — Красный Священник Резо.



Красивый прыжок, как всегда, закончится болезненным падением.

ях главной «рубаки» Лины Инверс увидели свет в виде рассказов, по которым планировали создать ролевою игру. Игра, к сожалению, так и не вышла, зато было написано несколько книг, а затем появился аниме-сериал «Slayers» и два его продолжения — «Slayers Next» и «Slayers Try», а также четыре фильма и два сериала на видео (OVA).

В «Рубаках» все как в обычном фэнтези. Небольшие королевства, часто уместающиеся в пределах одного города. Маленькие деревни и дремучие леса. Эльфы, драконы, тролли, оборотни, магические артефакты и прочая атрибутика присутствуют в полной мере. С небольшой поправкой — все это карикатурно, перевернуто с ног на голову. Дракон может иметь нестандартную ориентацию, вражеский маг может оказаться «третьесортным колдунишкой» с кучей комплексов, а страшное проклятие сни-



Какие-то проблемы? Файербол!

мет не священник, а злая жена. Впрочем, издевательство «Рубак» над многими фэнтезийными и анимешными штампами словами описать невозможно — это надо видеть!

Начинается история вселенной «Рубак» с того, что Повелительница Кошмаров сотворила целых четыре мира (из них известны только два — миры аниме «Slayers» и «Lost Universe»). Для каждого из них были созданы свои мазоку (демоны-разрушители) и шинзоку (боги-созидатели). В мире «Рубак» это были соответственно Повелитель Тьмы Рубиноокий Шабранигдо и Пламенный Дракон Цефеид. Далее, как это бывает в любом приличном фэнтези, эти двое стали выяснять отношения, впутав в свою драку мелких



Лина и Гаурри — вместе веселее!

демонов, драконов и прочих представителей местного монстрятника.

Война длилась несколько тысячелетий и закончилась тем, что Цефеид разделил Шабранигдо на семь частей и заточил их в разных частях мира, а сам погиб, создав из себя четырех Богов Драконов. Вскоре боги ушли на покой, а прислужники Повелителя Тьмы, напротив, восстановили силы и решили вернуть себе былую власть. Сражаться с ними, конечно же, придется отважному герою и его товарищам.

Чего хотят волшебницы

Вскоре такой герой находится. Вот только не похож он (а точнее — она) на доблестного рыцаря без страха и упрека. Знакомьтесь — Лина Инверс, гениальная волшебница, мастер наступательной черной магии. Ее любимые заклинания — «Огненный Шар» и «Драгу Слейв» (искаженное от «Dragon

Slayer») — огромной мощности заклятие, позволяющее уничтожить не только дракона, но и средних размеров город. Ее основные занятия — истребление монстров на заказ и уничтожение разбойничьих банд с последующим присвоением их сокровищ.

Однажды в руки Лины попадает халцедоновая статуэтка, внутри которой спрятан философский камень — артефакт, позволяющий во много раз увеличить магические силы владельца. Лина уже собиралась продать статуэтку, купить на вырученные деньги замок, стать принцессой и зажить мирной жизнью, но ее планам не суждено сбыться — Красный Священник Резо ни перед чем не остановится, чтобы заполучить этот камень. Он нужен Резо, чтобы излечиться от слепоты, а для этого надо вернуть к жизни самого Рубиноокого Шабранигдо!

Теперь юной волшебнице придется отчаянно сражаться за свою жизнь и попутно спасти мир от Повелителя Тьмы. Но в одиночку мир спасти трудно и скучно, и вскоре к Лине присоединяются мастер меча Гаурри Габриев, мрачный человек-химера Зелгадис, наивная принцесса-волшебница Амелия и священница Сильфиль.

Неподражаемые рубаки

Главные герои, хотя и являются пародиями на типичных фэнтезийных пер-

Похожие аниме

Mahou Senshi LOUIE — комедия, экшен, фэнтези.

- Студия J.C.STAFF, 2001 год.
- Официальный сайт — jcstaff.co.jp/sho-sai/ri-shokai/riui-syokai.htm



Lost Universe — комедия, приключения, научная фантастика.

- Студия SOFTX, 1998 год.
- Официальный сайт — doga.co.jp/codoga/lostuniv/index.htm





Приключенцы в полном составе.

сонажей, сами по себе оригинальны и самобытны. Они способны вызвать не только смех, но и сопереживание, сочувствие. Герои второго плана, несмотря на шаблонность, выписаны живо и ярко, не обделены умом и на редкость забавны, но им не под силу оторвать наше внимание от несравненной Лины и ее спутников.

Эпизоды

- 01 — What a beautiful sorceress I am!
- 02 — I've no taste for a mummy!
- 03 — The White, the Red and the Strange!
- 04 — Panic! The sorcery power is vanished
- 05 — Run for it! The merman's attack
- 06 — Behold! Focus on the real enemy
- 07 — No surrender! The legendary sword of light
- 08 — Look out! Shabranigdo is alive
- 09 — Be prepared! The night before the decisive battle
- 10 — Hit the jackpot!
- 11 — Nasty! Trouble of a royal family
- 12 — Look! Amelia's stunning training
- 13 — Justice and prize
- 14 — Be careful! Invitation to disaster
- 15 — Oh my God! Lina's wedding rhapsody
- 16 — Crazy passion! Dedication of our youth to a stage play?
- 17 — Question? He's proposing to THAT girl?
- 18 — Get back! Rezo, the Red Monk returns
- 19 — What a shock! The town is destroyed!
- 20 — Trouble again! The merman turns back!
- 21 — Upset! Gourry vs Zangulus!
- 22 — Vice! The stinky things left behind
- 23 — Scared! Elis's tenacious
- 24 — X-day! The return of supermonster!
- 25 — The last resort! This is the blessed blade
- 26 — Zap! Victory is mine!



Свершилось чудо — Гаурри что-то понял.

Лина Инверс

Непобедимая юная волшебница, по праву считающаяся одним из самых сильных и опасных магов в мире. Для своих 16 лет она не слишком хорошо развита физически, но недостатки внешности легко компенсирует огромным самомнением. Хитра, жизнерадостна и невероятно прожорлива для своих миниатюрных размеров. Также известна как Бандитоубийца, Враг Всего Живого и ДажеДра (сокращенно от «даже дракон с отвращением перешагнет через нее»).



Гаурри Габриев

Сильный воин, владеющий одним из самых могущественных магических мечей в мире — Мечом Света. К сожалению, сила Гаурри обратно пропорциональна его интеллекту, поэтому он напорч не лишен чародейских способностей, на редкость забывчив и невнимателен. Помог Лине в бою с очередной бандой, после чего проводил ее до ближайшего города, а затем и вовсе решил стать ее телохранителем. Добродушный и спокойный, он относится к Лине, как к ребенку, и молча терпит все ее выходки.



Зелгадис Грейвардс

В детстве Зелгадис мечтал стать самым сильным человеком на свете, и его мечта была исполнена, но цена оказалась слишком высока. Он превратился в химеру — на треть голем, на треть демон и лишь на треть остался человеком. Хотя благодаря этому он стал неуязвимым воином и превосходным магом, Зелгадис ненавидит свой ужасный облик и ищет способ вернуть себе человеческий вид. Мрачный и неразговорчивый, в душе он добрый и верный, и никогда не бросит друзей в беде.



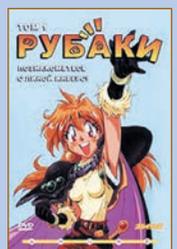
Амелия Вил Тесла Сэйрун

Гроза злодеев всего мира — великий боец за добро и справедливость, принцесса королевства Сейрун Амелия... По крайней мере, такой она себя считает. На самом деле она четырнадцатилетняя девочка, возмнившая себя героиней, большая любительница вставать в красивые позы и произносить патетические речи. По-детски наивная и непосредственная, Амелия неплохо разбирается в шаманской магии и с удовольствием отправляется на поиски приключений в компании Лины и Гаурри.



Рубаки в России

Издателем «Рубак» в России и СНГ стала компания «MC Entertainment». Пока целиком выпущен первый сезон сериала — «Рубаки» («The Slayers») на четырех DVD. До конца года в аналогичном формате выйдут «И снова Рубаки» («Slayers Next») и «Рубаки еще раз» («Slayers Try») — второй и третий сезоны.



Прячьтесь! Скоро Лина доберется и до вас!

Сильфиль Нелс Лаада

Жрица священного древа Флагуна и очень могущественная волшебница, специалист в белой магии. Сильфиль — милая и добрая девушка, она готова помочь всем нуждающимся. Знает Гаурри с детства, и с той же поры влюблена в него.



Незабываемое путешествие

Главный и, пожалуй, единственный недостаток «Рубак» — среднего качества графика. Сериал сняли специально для показа по телевидению, и бюджет его был весьма скромным. Стиль прорисовки довольно специфичен. Модели персонажей угловаты, дизайн простой, но яркий и запоминающийся. Впрочем, если не заострять на этом внимания, к стилю быстро привыкаешь.

Саундтрек сериала можно только похвалить. Средневековые мелодии, современная энергичная музыка и песни в исполнении Мегуми Хаясибары («Saber Marionette»), «Ranma 1/2», «Neon Genesis Evangelion») и Масами Окуи («Di Gi Charat», «Revolutionary Girl Utena») идеально подходят этому аниме и надолго остаются в плейлисте после просмотра.

Если хороший сюжет и атмосферу вы цените больше, чем современные графические изыски, то «Рубаки» — аниме для вас. Оно надолго затянет вас в свой красочный мир, и останется в вашей памяти как самое доброе и веселое творение японских аниматоров. 🎌



Даже големы смущаются и краснеют.

ИЗДАТЕЛЬСТВО «АСТ» ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Сергей Чекмаев

«НОСИТЕЛИ СОВЕСТИ»



Если их много – мир ожидают подъем
и процветание, порядок и благоденствие.

Если их мало – мир превращается
в клоаку зла.

Каким станет наше будущее,
если Носителей Совести
не станет совсем, если чья-то
методичная профессиональная охота
на них окажется успешной?

МЫ ИЗДАЕМ **наст**ОЯЩИЕ КНИГИ

Во всех книжных магазинах России и на сайте ozon.ru

Вы можете заказать книгу наложенным платежом, отправив заявку по адресу: 107140, Москва, а/я 140
служба почтового заказа «Сознательный выбор» (095) 744-29-17 с 9:00 до 17:30, кроме выходных

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

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

Выбор читателей. Май 2005

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие **365 человек**. Всего было отдано **1055 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три фильма).

1.	Константин	11,9%
2.	Небесный Капитан и Мир Будущего	7,3%
3.	Чужой против Хищника	7,2%
4.	Суперсемейка	6,6%
5.	Обитель Зла 2: Апокалипсис	5,2%

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

КОНСТАНТИН

Кассовые сборы: \$204 млн.



Наш список лучших фантастических фильмов сезона существенно обновился. Знакомьтесь — Константин. Джон Константин. Во-первых, это — экранизация комикса «Hellblazer». Во-вторых, в главной роли — Кeanу Ривз. А в-третьих, «Константин» относится к жанру мистики и «городского фэнтези». Эдакий американский вариант «Ночного дозора», в котором супергерой борется с демонами, живущими под Лос-Анджелесом.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 6

Рецензия — в №5(21) за 2005 год.

НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН И МИР БУДУЩЕГО

Кассовые сборы: \$55 млн.



«Небесный Капитан» — пожалуй, второй фильм после «Ночного дозора», который уже более полугода занимает ведущие места в нашем рейтинге. Зрительские симпатии гораздо ценнее кассовых сборов. Не смотрели «Капитана»? Тогда бегом за диском — вас ждет каллиграфическая красота каждого кадра, холодные, будто выцветшие краски, головокружительный стиль и атмосфера 1930-х годов.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №12(14) за 2004.

РОБОТЫ

Кассовые сборы: \$212 млн.



«Шрек» — это, конечно, всемирный шедевр. Норман или поздно ему на смену придут другие анимационные комедии, которые будут не хуже, а, может быть, даже и лучше картины оприключения зеленого толстяка. Первая ласточка грядущих перемен — мультфильм «Роботы», окупившийся впрок уже, как минимум, три раза. Яркая, острая, шумная и бесподобно смешная лента о похождениях робота Родни, его подружки Каппи и главного злодея Рэтчетта.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №5(21) за 2005.

ДОМ ЛЕТАЮЩИХ КИНЖАЛОВ

Кассовые сборы: \$90 млн.



Любители восточного фэнтези — не проходите мимо! «Дом летающих кинжалов» — это сказка, где полеты актеров на тросах превращаются в танец, танец становится смертью, а смерть — искусством. Великолепное зрелище, каждый кадр которого можно вырезать и помещать в рамку. Это не просто бамбуковый романс и не очередной боевик про «китайцев на веревочках». Красивая и грустная история средневекового полицейского не оставит вас равнодушными.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №4(22) за 2005.

ОБИТЕЛЬ ЗЛА 2: АПОКАЛИПСИС

Кассовые сборы: \$127 млн.



Многие ругают сиквел за то, что он получился слабее первой части — мало спецэффектов, посредственная игра актеров, предсказуемый сюжет. Но этот фильм был снят по компьютерной игре (далеко не самая прибыльная сфера кинематографа), и при бюджете в \$45 млн. умудрился принести своим создателям почти трехкратный доход. Это значит, что картина про широкомасштабное уничтожение зомби силами одной женщины получилась эффектной.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №11(15) за 2004 год.

ЧУЖОЙ ПРОТИВ ХИЩНИКА

Кассовые сборы: \$133 млн.



Пятый фильм в цикле «Чужой» и третий — в «Хищнике» оказался не таким ураганным, как мы ожидали — но при этом успешным. Эти милые инопланетяне уже давно воевали на страницах комиксов, а теперь наконец-то слетались на экран. Кто бы ни выиграл — человечество проиграет... Фильм однозначно окупает потраченное время — ведь мы ждали продолжения киноистории Хищников целых 14 лет.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

СУПЕРСЕМЕЙКА

Кассовые сборы: \$631 млн.



Суперсемейка — один из самых ярких представителей популярного жанра «трехмерных комедий». Хотите узнать изнанку жизни супергероев? Их проблемы, их заботы, их скрытые страхи? Вас ждет почти два часа очень стильной «псевдокомиксовой» графики, мягкого, универсального юмора, а также забавный сюжет и великолепные, как будто живые герои. Зрителей, недовольных «Суперсемейкой», почти не было — это что-нибудь, да значит!

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 10

Рецензия — в №1(17) за 2005 год.

ЛЕМОНИ СНИКЕТ: 33 НЕСЧАСТЬЯ

Кассовые сборы: \$198 млн.



Фильм, который прочли в «Убийцы Гарри Поттера», не снискал себе громкой мировой славы. Юный волшебник со шрамом на лбу так и остался королем современной детской фантастики. А «Лемони Сникет» на проверку оказался добротной картиной с уникальным псевдоготическим антуражем, приятными актерами и режиссурой. Вам нужны хорошие семейные фильмы? Далеко ходить не надо.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №3(19) за 2005 год.



ИГРОВОЙ КЛУБ

Новости компьютерных игр

62



Июньский блок новостей посвящен отечественным проектам. «Не время для драконов», пятая часть «Героев меча и магии», автогонка по «Ночному дозору» и судьба компании «Nival Interactive» — в нашей ежемесячной сводке.

Лучшие компьютерные игры: РЕЦЕНЗИИ

64



В «Star Wars: Republic Commando» вам предстоит побывать в белой броне клона из «Звездных войн». А продолжение стратегии «Massive Assault» — «Расцвет Лиги» — сделает вас могущественным космическим главнокомандующим.

ГЛАВНЫЕ ПОЛЕВЫЕ ИГРЫ СЕЗОНА 2005

66



Тысячи молодых людей и девушек со всех уголков нашей страны каждое лето собирают большие рюкзаки, вооружаются мечами, луками или бластерами, одеваются в фантастические наряды — и выезжают в поля и леса, где на несколько дней погружаются в иные миры. О том, чем займется любители живых ролевых игр в этом сезоне — наш обзор.



Новости настольных игр

70

Исключительное событие для российских игроков в «Magic The Gathering», выход отечественной настолки а-ля Индиана Джонс и новейшее расширение самой популярной в мире ККИ.



...ТИХО! ИДЕТ РАЗРАБОТКА ИГРЫ!...ТИХО! ИДЕТ Р!

Александр Трифонов



НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

Разработчик: *Arise*
Издатель: *1C*
Дата выхода: 4 квартал 2005



И снова мы начинаем наш выпуск новостей с анонса игры по произведению отечественного фантаста. Вернее, сразу двух, и самых популярных: Сергея Лукьяненко и Ника Перумова. Ну а произведение, конечно

же, их совместный роман «Не время для драконов». Нас ждет ролевая игра в духе «*Dungeon Siege*», а следовательно, целая команда героев и зрелищные бои. Весьма забавно, что мир книги создавался под влиянием другой игры — «*Arcanum*», и поэтому нас ждут элементы стимпанка: гномы на паровозах вполне себе уживаются с разными магическими орденами. Разработчики, молодая минская компания *Arise*, используют лицензированный трехмерный движок от неназванного производителя и обещают не только использовать все новомодные эффекты, но и вместе с тем держаться в рамках традиций жанра.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Разработчик: *Nival Interactive*
Издатель: *Ubisoft*
Дата выхода: 1 квартал 2006
Сайт игры: www.mightandmagicgame.com

Анонс этой игры произвел эффект разорвавшейся бомбы. Тысячи фанатов, потерявшие было всякую надежду



на возрождение серии, внезапно получили шикарную тему для пересудов. Такого оживления на форумах и сайтах, бурных споров по поводу каждой крупницы информации, да попросту массовой истерии не было очень давно. К тому же разработчики под давлением издателя практически не сообщают новых деталей и умело нагнетают ажиотаж закрытыми показами и туманными намеками. К слову, давно ходившие слухи оказались правдой: создает игру отечественная компания *Nival Interactive*, и это только подливает масла в огонь. Итак, что же достоверно известно о пятой части легендарного стратегического сериала?

Если опустить стандартные обещания в духе «Быстрее! Выше! Сильнее!», то не так уж и много. Игра будет полностью трехмерной, фракций-городов нам предложат всего лишь шесть. Причем один из них — совершенно невиданная доселе нация. Разработчики утверждают, что они во многом отталкиваются от третьей части серии, а не от последней, которую приняли слишком неоднозначно из-за коренных изменений в игровом процессе. Новые школы магии, новые возможности героев, сотни знакомых и незнакомых существ. В конце лета начнется открытое тестирование.



НОЧНОЙ ДОЗОР RACING

Разработчик: *Psycho Craft Studio*
Издатель: *Новый Диск*
Дата выхода: сентябрь 2005

Премьеру «Ночного дозора 2» мы встретим уже с двумя играми «по мотивам». Помимо тактической стратегии от *Nival Interactive*, нас ждут аркадные гонки от *Psycho Craft Studio*. Завязка весьма банальна: Дозоры решили выяснять отношения не путем магических поединков, а при



помощи безумных заездов по ночной Москве. Кто выиграл гонку, тому и достается очередной район столицы. У каждой стороны есть несколько уникальных машин (всего — шесть), каждая со своими способностями. Например, знаменитая «аварийка» из первого фильма, которая может резко ускоряться и совершать невероятные перевороты, или черная Ауди, умеющая создавать «воронки» над машинами соперника. Конечно же, будет и Сумрак, который дает определенные бонусы — в частности, здесь нет прочих участников дорожного движения. А вот давить пешеходов не получится по причине их отсутствия.

В двух словах



А между тем саму *Nival Interactive* купил американский холдинг *Ener1 Group*. Теперь

штаб-квартира компании расположится во Флориде, а одним из главных направлений деятельности станет создание игр для консолей и мобильных устройств. Но это не означает, что разработка PC-игр будет заброшена, наоборот, фирма получит мощное влияние инвестиций и новые каналы сбыта.

Компания «*Бурст*», создатель ролевой серии «*Златогорье*», разрабатывает игру «*Трудно быть богом*» по одноименному роману братьев Стругацких. Стало известно, что действие игры разворачивается после книжных событий, с совершенно новыми героями.

26 июня – День игры **WARHAMMER**

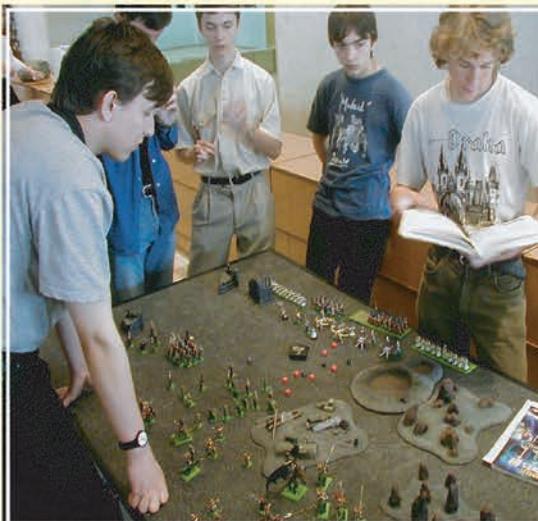
Приглашаем всех на ежегодный **День Игры Warhammer**, который вот уже семь лет ежегодно проводится в последнее воскресенье июня.



Адрес проведения Дня Игры:

Москва, Новокрымский пр-д, д. 1, бассейн "Чайка" (теннисный корт).

Выход со станции метро "Парк Культуры" (радиальная).



- общение с сотрудниками Games Workshop
- выставка миниатюр
- турниры
- призы

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ



ФИРМА "АЛЕГРИС"

WARHAMMER



WARHAMMER 40,000



В наших магазинах
всегда самый широкий
выбор настольных игр
и разнообразных товаров
для хобби

FOUNDRY



Москва
ст. м. "Аулянка"
ул. Мясницкая, д. 20, тел. (095) 928-33-37
ст. м. "Бауманская"
ул. Нижняя Красносельская, д. 45

Новосибирск, Красный проспект, д. 70,
"АйсХаммер" reik@online.nsk.ru

НАШИ КООРДИНАТЫ

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ОФИС

Москва, Дубнинская улица, дом 27, корпус 2 :: тел./факс 707-66-64

E-mail: alegris@mtmc.ru :: <http://www.warhammer.ru>

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ МОСКОВСКИЙ ИГРОВОЙ КЛУБ "ПАТРИОТ"

Москва, Литовский Бульвар, дом 7 (кинотеатр "Ханой", с правой стороны здания)

Тамбов, ул. Интернациональная, д. 45б,
отдел "Хобби и Игрушки".
Тел. (0752) 728-811

Краснодар, ул. Красная, д. 43,
"Краснодарский Дом Книги"
Тел. (861) 273-033

ZITRDES

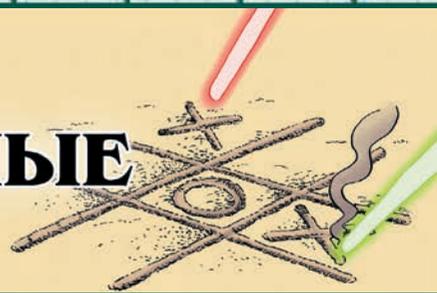
NOCH
...wie im Original

Тула, пр-т Ленина, д. 23,
торговый комплекс "Тостиный Двор",
магазин "Викинг"
Тел. (903) 697-39-96

Санкт-Петербург, ул. Седова, д. 11А
Тел. (812) 332-18-28



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



НА СТРАЖЕ ГАЛАКТИКИ

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Жанр: 3D-Action • Издатель: LucasArts Entertainment • Разработчик: LucasArts Entertainment • Системные требования: P3 — 1 GHz, 256 MB RAM, видеокарта 64 MB (желательно: P4 — 2 GHz, 512 MB RAM, видеокарта 128 MB) • Сайт игры: www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando

Нам уже довелось побывать в шкуре клона в прошлогодней игре «Star Wars: Battlefront». Но то было сетевое побоище, с масштабными сражениями и неисчислимыми потерями с обеих сторон, где клоны выступали в роли простого пушечного мяса. На сей же раз нам предстоит взять под свое командование элитный отряд Дельта, созданный для выполнения спецзаданий в самых горячих точках Галактики.

Отряд выполняет такие задачи, которые порой не под силу и целым армиям обыкновенных солдат-клонов. В него входят подрывник, спец по электронике, боец и сам игрок в роли командира взвода. Задача командира заключается в отдаче приказов остальным солдатам, как то: занятие оборонительных позиций, взлом дверей или же восстановление здоровья. Отряд — это ваша единственная семья и опора. Не раз случаются ситуации, когда вы, подстреленный врагом, лежите на полу, а ваши соратники возвращают вас к жизни, попутно отстреливая от неприятеля.

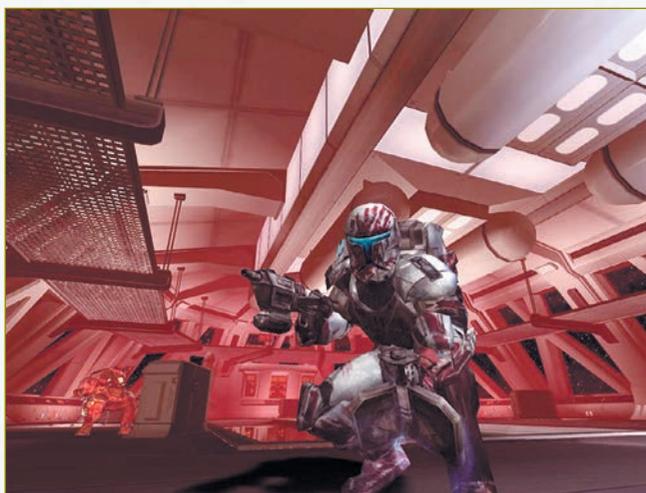
На вооружении отряда стоит универсальный бластер, который может превращаться в снайперскую винтовку или гранатомет при помощи специальных насадок, также можно разжиться



Отдача приказов иллюстрируется наглядными голограммами.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

«Star Wars: Republic Commando» — первая игра по Звездным Войнам, в начале которой нет знаменитых желтых букв на фоне космоса. О том, почему создатели нарушили традицию, можно только гадать.



Павшего товарища оживляют экстренным электрошоком.

трофеями, будь то дробовик трандоншанских рабовладельцев или плазменный арбалет вуки. Не раз появится возможность занять стационарную турель и как следует повеселиться, но вот транспорт в игре отсутствует напрочь.

Первая миссия начинается с высадки на Джеонозисе — точке отсчета Войн Клонов. Для тех, кого всегда интересовало, «как эти клоны вообще что-то видят с такими кастрюлями на голове», разработчики сделали «вид изнутри», и теперь любой может испытать на себе все удобства (неудобства) ношения защитного шлема. Сюжет, хоть и пересекается с фильмом, открывает новые детали — из той же первой миссии мы узнаем, что победой в сражении на Джеонозисе Республика обязана отряду Дельта, а клоны не так одинаковы, как могло показаться на первый взгляд.

Говоря о непохожести клонов друг на друга, стоит отметить ярко выраженные характеры ваших товарищей по отряду — угрюмый боец, которого ничто так не радует в этой жизни, как убийство, непрерывно острящий подрывник и уравновешенный, ставящий устав выше всего электронщик. И, несмотря на то, что у клонов вместо имен только порядковые номера, к концу игры вы ни за что не спутаете весельчака шесть—вто-

Как мы оцениваем компьютерные 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.



рого со злобным ноль—седьмым.

За всю игру вы не встретите ни одного джедая, зато пару раз пересечетесь с загадочным генералом Гривусом из Третьего эпизода, а его дроиды-телохранители еще долгое

время будут сниться вам в кошмарных снах. Огорчает количество уровней — всего три — но этот недостаток с лихвой компенсируется их размерами: на прохождение каждого приходится тратить целый вечер. Великолепное визуальное и звуковое оформление, несложный, но все же не дающий расслабиться до самых финальных титров игровой процесс плюс вселенная Звездных Войн — идеальный способ скоротать пару вечеров в ожидании «Мести ситхов».

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●●●	7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ.....	●●●●●●●●●●	8
ГРАФИКА.....	●●●●●●●●●●	9
ЗВУК.....	●●●●●●●●●●	8

ОЦЕНКА МФ

8

Александр Трифонов



РЕВОЛЮЦИЯ ИЛИ СМЕРТЬ!

MASSIVE ASSAULT: РАСЦВЕТ ЛИГИ

Жанр: стратегия • Издатель: DreamCatcher Interactive • Издатель в России: Акелла • Разработчик: Wargaming.net • Системные требования: P3 — 1.3 GHz, 256 MB RAM, видеокарта 32 MB (желательно: P4 — 2 GHz, 512 MB RAM, видеокарта 128 MB) • Сайт игры: www.akella.com/pub-assault-ru.shtml

Оригинальная «Massive Assault» стала гигантским шагом от классических варгеймов в сторону массового игрока. При достаточной глубине процесса она предлагала красивейшую картинку и легкость освоения. Своеобразные шахматы: запомнить правила легко, а вот достичь настоящего мастерства можно только сотни поединков спустя. Проблема была в другом — кампания представляла собой набор мало-связанных боев, а весь игровой мир умещался во вступительной заставке.

Продолжение, «Расцвет Лиги», направлено в первую очередь на исправление данного недостатка. Итак, после разгрома Лиги на время воцарился мир. Но на задворках Галактики, там, куда не добирались даже исследовательские корабли Союза Свободных Наций, дело революции живет и побеждает. Целые планеты, превращенные в гигантские заводы, день и ночь

штампуют новые орудия разрушения, а ученые изобретают все более смертоносные машины. Опыяненный победой Союз находится в полной уверенности, что от Лиги остались лишь небольшие гарнизоны на заштатных планетках. Но тем страшнее будет ответный удар Революции...

Игроку же нужно выбрать — хочет он очистить мир от заразы демократии или все же попытается остановить Лигу раз и навсегда. В каждой кампании есть не только свой сюжет, но и, что более важно, герои. Они ведут перепалки между собой, обсуждают стратегические планы и вообще не дают игроку скучать. У каждого есть свой юнит с повышенными характеристиками, но вот потеря любого героя означает проигрыш миссии.

Другая проблема оригинала — одинаковая техника у обеих сторон, которая отличалась только внешним видом, — решена частично. И у Лиги, и у Союза появились уникальные боевые единицы, серьезно меняющие привычную стратегию. Это транспортные и боевые вертолеты, подводные лодки и системы ПВО, а также монструозные «Буллфроги» и «Левиафаны», которые могут поражать за один ход две разных цели.

Ну а сам игровой процесс ничуть не изменился. Все те же мучительные раздумья в начале боя, как бы получше распорядиться выданными войсками, страшная цена ошибки, безжалостный компьютерный интеллект. Только когда твое наступление рушится в тартарары, а юнитов безнаказанно расстреливают, понимаешь, что несколько ходов назад неверно выбрал позицию. Нас ждут крупномасштабные морские баталии, самоубийственная высадка на занятый врагом берег, прорывы через линии до-тов и сторожевых башен.

Картинка стала еще красивее, а камера так и норовит показать уничтожение врага с наиболее удачного ракурса. Помпезные марши настраивают на нужный лад, но вот озвучка героев заставляет болезненно морщиться. Тем не менее это игра для любого ценителя «вдумчивых» стратегий.

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●●●	7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ.....	●●●●●●●●●●	9
ГРАФИКА.....	●●●●●●●●●●	9
ЗВУК.....	●●●●●●●●●●	8

ОЦЕНКА МФ

9

Александр Трифонов



Великий Экселенц призывает не терять революционной бдительности.



Буллфрог — неостановимая машина разрушения



МЕЧИ И БЛАСТЕРЫ

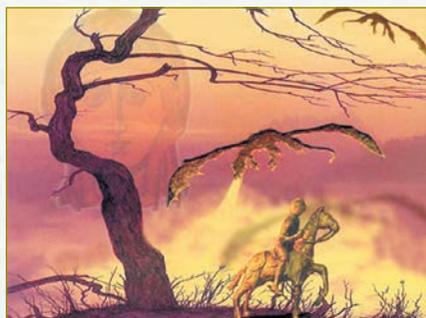
ГЛАВНЫЕ ПОЛЕВЫЕ ИГРЫ СЕЗОНА 2005

За окном — яркое солнце, в городе пыльно, душно, по асфальту еле тащатся пропахшие бензином автобусы, все надоело... И хочется хотя бы на пару дней переселиться в другой мир, где все иначе. Кто-то ночи напролет режется в компьютер, кто-то едет отдыхать в Новую Зеландию, а кто-то собирает рюкзак и пополняет ряды любителей живых ролевых игр. Ведь это — самый простой способ устроить себе «фантастические дни» в любом мире — от придуманного профессором Толкином до показанного в «Матрице».

Первый вопрос, который встает перед игроком, — куда, собственно, поехать? Из всего многообразия полигонных игр этого сезона мы отобрали несколько самых крупных, о которых сегодня и расскажем. А уж какую именно выбрать игру — дело за вами.

Ларе-и-Т'аз

- 18-20 июня, Подмосковье
- По книге Элеоноры Раткевич
- gilestef1.narod.ru



«Дипломатия, интриги, заговоры, дружба и любовь — что может быть интереснее?!» — так говорят об игре ее создатели. Не рассчитывайте здесь вдоволь помахать мечом: перед жителями мира стоит куда более важная цель, чем сражение. Предотвратить экологическую катастрофу, за которой могут последовать голод, кровопролитные войны, взаимное уничтожение — вот зачем вы туда отправляетесь! Туда — это в город Найлисс, куда уже созван большой Совет Королей. Цель игры — создать новый союз, благодаря усилиям которого люди и эльфы с помощью магов смогут отвратить напасть и сохранить свой мир.

Эстоладская смута

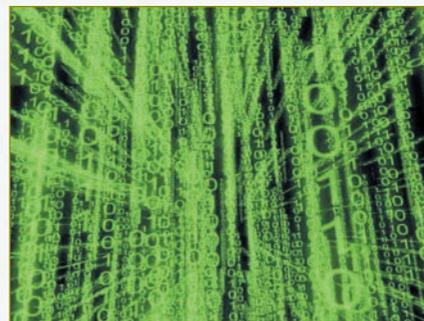
- 1-3 июля, Подмосковье
- По «Сильмариллиону» Джона Р. Р. Толкина
- estolad.narod.ru

Действие происходит в Восточном Белерианде между Приходом людей и Дагор Браголлах. Будет мало магии, немного ночной игры, достаточно боевых действий и очень много философии в духе «Сильмариллиона». Игрокам предстоит заново переписать историю Арды, тщательно продумывая каждый шаг, выбирая свой Свет и свою Тьму. Впустить в свою душу Свет, а с ним и милосердие — вот цель игры. А для тех, кто гоняется за сиюминутной победой над противником при помощи оружия, мастера оставляют за собой право проследить после игры, не обернулась бы такая победа дальнейшим поражением персонажа. Словом, игра для тех, кто «верит, что найдет Свет» вместе с Беором, и хочет пожить в поселениях Восточного Белерианда.

Матрица: Цикл третий

- 1-3 июля, Подмосковье
- patrica.narod.ru

По смелой мастерской задумке на реальность средневековой Европы накладывается философия... трилогии «Матрица». Ход необычный, но уже проверенный: прошлогодняя похожая игра прошла на ура. Любителей битв здесь просят не беспокоиться: игра планируется информационной, с детальной проработкой сюжета, хорошим отыгрышем мировоззрения эпохи, постоянным нахождением в роли, минимальным коли-



чеством смертей и еще меньшим — возрождений. Учитесь ценить чужую жизнь, как свою собственную!

Черный отряд

- 7-10 июля, Подмосковье
- По книгам Глена Кука
- black.jnm.ru

«Черный отряд» обещает стать грандиозным ролевым событием, рассчитанным на 500 игроков. Здесь будет огромный простор и для сражений, и для магии. Моделируется центральная и северо-западная части Империи Госпожи, примерно



Кадры из презентационного видеоролика к игре.



через 70 лет после Воскрешения. Война с повстанцами в самом разгаре, пророки возвещают о скором приближении Кометы... Обычный солдат, без которого не обходится ни одно великое сражение — кто он в этом бурлящем, страшном мире? Намник из Черного отряда не будет умирать за идею, за Свет или за Тьму. Он знает, что для Великих и Мудрых он — пешка на шахматной доске войны. Но отряд — его единственная семья, а война — тяжелая и неприятная работа, и уважение боевых товарищей — главная и единственная награда. Любитель батальных сцен, попробуй выжить в таком мире...

Странный город Анк-Морпорк

- 8-11 июля, Подмосковье
- По книгам Терри Пратчетта
- ankh-morpork.pratchett.net

А вот эта игра — для «мирных граждан» и вообще всех поклонников Плоского Мира. Хотите оказаться в странном городе Анк-Морпорке, куда едут тысячи существ в поисках счастья — и откуда тысячи же мечтают уехать? Выбирайте персонажа. А если не знаете, из чего выбирать — перелистайте старые номера «МФ» и почитайте книги Пратчетта — не пожалеете.

Ведьмы Датомира

- 8-10 июля, Подмосковье
- «Звездные войны»
- dathomir.rpgsw.ru

Плоскому Миру составит серьезную конкуренцию вселенная «Звездных войн» — в нее прилетят полторы сотни игроков. Орден джедаев? Плачьте о нем. Пять лет про-



шло с тех пор, как Энакин Скайуокер поддался темной стороне и стал Дартом Вейдером. Его господин, Император Палпатин, преследует немногочисленных политических соперников, без устали пополняя ими тюрьмы дикой планеты Датомир. Но как несчастные пленники, так и стерегущие их имперцы не подозревают, что за ними наблюдает еще одна сила, готовящаяся заявить о себе — Ведьмы Датомира...

Нолдолантэ

- 15-17 июля, Челябинская область
- По «Сильмариллиону» Джона Р. Р. Толкина
- bal2002.hobi.ru/fall2005

Впрочем — лето не кончается космическими приключениями, а просторы нашей необъятной страны не исчерпываются Подмосковьем. Добро пожаловать на игру-мистерию «Нолдолантэ». Снова пригодится знание «Сильмариллиона», но на этот раз — время от смерти Берена и Лютизнь до прибытия Эарендила в Валинор. Погрузившись в классическую толкиновскую древность, мы вспомним о том, что такое верность, предательство, и каково это — держать свое слово в дни забвений и горечи, когда тот, за кем ты шел с неуклонной верой, терпит поражение. Игрокам предлагается та часть мира, которая не была описана в легендах — неизвестные войны людей и эльфов. Это не «профессор был неправ», а «история умалчивает»... А раз так, появляется простор для воображения.

Черные паруса Нуменора

- 23-26 июля, Тверская область
- По Средиземью Джона Р. Р. Толкина
- blackparus.nm.ru

Вторая Эпоха — еще одно «белое пятно» в мире Толкина. Многие события в Средиземье остались за гранью повествования, «свидетельства о них сохранились многочисленные и отрывочные, и часто даты их неверны». Для людей Средиземья это «темные годы, годы славы Нуменора». Высшие эльфы уходят на восток и основывают королевства в дальних лесах, эльфов Запада возглавляет Верховный король Гил-Гэлад. Часть нолдор уходит в Эрегион, и мастера-кузнецы завязывают крепкую дружбу с гномами Моррии. Появляются и такие известные персонажи, как Келеборн и его прекрасная жена Галадриэль. Продолжая толкиновскую тему, можно посетить 12-14 августа подмосковную игру «Стражи Северных границ» (guard.konvent.ru).

Лодосские войны. Война героев

- 21-24 июля, Свердловская область
- По аниме-сериалу «Хроники Лодосских войн»
- lodossrpg.narod.ru

По задумке организаторов, эта игра «будет сочетать в себе черты и ролевки, и косплея». Игроки окажутся на Лодоссе — весело зеленеющем среди океана про-

Кроме того...

- **Реки времени — поперек течения**
18-23 июля, Подмосковье
По романам Владимира Сержина
reki.gfns.net
- **Талигойская баллада, или 400 лет до**
21-31 июля, Нижегородская область
По серии книг Веры Камши «Отблески Этерны»
inozemie.narod.ru
- **Драгейра: Великий цикл**
15-17 июля, Ленинградская область
По романам Стивена Брasta
amberlib.spb.ru
- **Сиала-2005**
август, Нижегородская область
По «Хроникам Сиалы» Алексея Пехова
crossworld.narod.ru/Siala.htm
- **Татуин: Логово дракона**
август, Подмосковье
«Звездные войны»
tatooine.rpgsw.ru
- **Шахматы Дерини**
12-14 августа, Подмосковье
По трилогии Кэтрин Курц
derini.nm.ru
- **UFO: Неизвестные враги**
12-14 августа, Тульская область
По компьютерной игре «UFO»
raspad-tehno.narod.ru
- **Ведьмин век**
18-21 августа, Ленинградская область
По книге Марины и Сергея Дяченко
witchage.spb.ru
- **Русь заповедная**
18-21 августа, Саратовская область
По дохристианской, сказочной Руси
masterzona.narod.ru
- **Мордгейм. Война с Сильванией**
23-29 августа, Тверская область
По настольному варгейму «Mordheim»
mordheim.ru
- **Шир неизвестный**
27-29 августа, Подмосковье
Неизвестные эпизоды истории толкиновских хоббитов
myprecious.narod.ru

клятом богами острове, населенном всеми главными расами фэнтези. Вечная битва Света и Тьмы продолжается, и люди, эльфы и прочие существа объединяются вокруг той или иной стороны. Вот уже целые государства воюют, стремясь поглотить друг друга по воле божественных сил. И на таком эпическом фоне — путешествие нескольких приключенцев



разных рас, их чувства и переживания, бои, пиры и балы... Игра возродит и этих героев, и погибших по сюжету аниме королей, жрецов и полководцев, история сотворится заново, и неизвестно, кому достанется победа. Но абсолютно каждый сможет стать полноценной личностью Лодосса и, как знать, может быть, именно от него будет зависеть хрупкое равновесие мира Проклятого острова.

Сандолин-2

- июль, Иркутская область
- sandolin2.narod.ru

Мир Сандолина вы не найдете в книгах — он целиком и полностью придуман нашими ролевиками. Первая игра по Сандолину проходила два года назад, и участники очень хотят повтора «на бис». Ожидается огромный наплыв разнообразных существ: можно стать эльфом, големом, оборотнем, троллем, орком, гарпией... Все эти существа по сюжету населяют любопытный мирок, раздираемый междоусобными войнами, когда так необходимо объединиться против общего врага! Город Сандолин кипит и пенится на пороге войны. Днем и ночью дымят и звенят кузны, отковывая мечи и копья. В кабаках братаются люди, эльфы и тролли. Под звон наковален, под крики храбрых от вина рекрутов, под многозначительные улыбки дворянства родился Серебряный Альянс эльфов и людей... Но после проигранной битвы, лишившей людей короля, стало неясно, кому принять власть и возглавить людей для победы. Сделать это может один из четырех Избранных, но их имена скрыты тайной.

Хоббитские Игрища 2005

- 1-11 августа, Марий Эл
- По Средиземью Джона Р. Р. Толкина
- hi2005.info

Около тысячи ролевиков со всей страны съедутся на крупнейшее ролевое событие с пятнадцатилетней историей — Хоббитские Игрища, сокращенно ХИ. Мастерами специально выбран новый полигон для реконструкции малоизвестных моментов толкиновской истории. Впрочем, новичку здесь вряд ли



Так начинались прошлогодние «ХИ».

придется по вкусу: большинство игроков имеют солидный опыт, великолепного качества костюмы и почти все уже поделены на команды. Присоединиться к одной из них — лучший способ приехать на ХИ. Ведь, несмотря ни на что, это не просто игра — это живая традиция, и поучаствовать в ней хоть раз — дело для каждого уважающего себя ролевика.

Ведьмак: Нечто большее

- 3-7 августа, Подмосковье
- По книгам Анджея Сапковского
- vedmak.ru



Анджеем Сапковским любим нашим народом едва ли не так же сильно, как сам Толкин. Его удивительный мир и будет смоделирован (частично, конечно) на этой игре. Одна из замечательных особенностей мира «Ведьмака» заключается в том, что любой, даже самый третьестепенный персонаж играет здесь огромную роль, и абсолютно любое его действие влечет за собой давно предсказанное изменение мира. Здесь нет сторонних наблюдателей, каждый ощущает постоянное присутствие рока во всем, что бы он ни делал. Так и на игре: каждую секунду ты в своей роли, круглосуточно и без отдыха. И так — пять дней, зато полное погружение в мир и масса удовольствия в итоге. За точку отсчета взята середина романа «Меч Предназначения» — Нильфгаард только готовится захватить Цинтру. Забавные низушки, озлобленные и гордые эльфы, предприимчивые краснорюды, человеческая молодежь в кожаных куртках и серебряных цепях, мирные крестьяне, рыцари и драконы, василиски, мантикоры... И у каждого одно на уме: как выжить в этом безумном мире?..

Warcraft: первая война

- 22-28 августа, Старый Оскол
- По игре «Warcraft: Люди и орки»
- warcraft-oskol.narod.ru

За основу игры взят первый эпизод войны — тот самый легендарный компьютерный «Warcraft», который показал всему миру, что такое стратегия в реальном времени. Привлекает живой, проработанный мир, интересный сюжет и яркие, запоминающиеся герои. Дренор, родной мир орков, и Азерот, цель Плающего Легиона — демонов из параллельных миров. Первые существа,



хранители мира — драконы, самая древняя раса гуманоидов — ночные эльфы, предки эльфов высших и кровавых, друиды, маги хаоса, дворфы, гномы, орки, тролли, огры, гоблины, таурены, нежить — выбор персонажей огромен.

Мародеры

- 9-11 сентября, Подмосковье
- По книгам Джоан К. Роулинг
- therivals.nm.ru

Одна из заключительных игр сезона восстанавливает предысторию всем известного Гарри Поттера. Великобритания, конец семидесятых. The Beatles распались, популярность The Queen растёт, The Hobgoblins в зените славы. Сборная Англии выигрывает Кубок мира по квиддичу. Студенты седьмого курса школы Хогвартс готовятся к выпускным экзаменам. Министерство Магии работает над поправками к закону о волшебных существах. Но никому еще не известный маг, называющий себя Темным Лордом, уже собирает силы... Как вы уже наверняка поняли, игра будет скорее магической и политической, чем боевой.



Довольно подробные советы начинающим игрокам вы найдете на нашем диске. Но на несколько особо важных моментов мы ваше внимание обратим. Полевая игра — дело серьезное и требует соответствующего отношения. Если хотите на нее попасть, знайте: ехать без предварительной заявки, костюма и — упаси вас Илуватар! — не ознакомившись с первоисточником — **невозможно**. А если хотите сделать игру интересной для себя и других, то постарайтесь поддерживать образ своего персонажа не только внешне, но и всем поведением (можно даже ругаться на древнем наречии). Помните, что полевые игры, как и вообще отдых на природе, связаны с повышенным риском для здоровья. Так что хотя бы минимальный опыт походной жизни вам сильно пригодится. А если не чувствуете себя готовым к выезду в лес — посетите для начала небольшую павильонную игру, благо их проходит много во всех крупных городах. ☞



STAR WARS



«Кстати, объявлен автор новеллизации третьего эпизода. Им будет Мэтью Стовер. У него по ЗВ* пока только две книги: *Traitor* и *Shatterpoint*. Те, кто читают расширенную вселенную, очень рады. Говорят, что Стовер очень хорошо пишет. Много философии, красивых диалогов, великолепных боев (он вообще увлекается боевыми искусствами). Говорят, что в целом атмосфера книг Стовера очень тяжелая и мрачная, что соответствует эпизоду». **Dmitrik**.

<http://forum.exler.ru/arc/index.php?s=0&showtopic=63696#entry4096696>



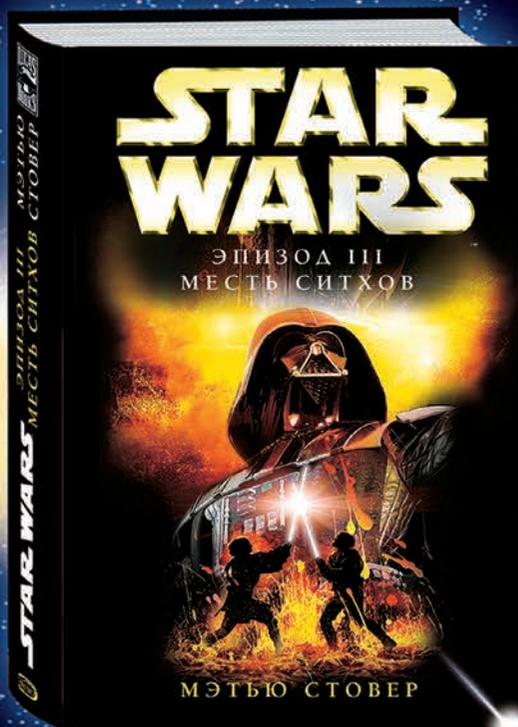
«Стовер – отличный писатель, автор романов *Traitor* по эре «Нового Ордена Джедаев» и *Shatterpoint* о Клоновых войнах. А радует то, что именно он будет работать над новеллизацией самого мрачного фильма ЗВ*, он очень подходящий автор для этой книги, и, без сомнения, она получится очень интересной». **Тви_лека**.

<http://forum.swgalaxy.ru/index.php?showtopic=1210&st=0#entry57831>



* ЗВ - «Звездные Войны».

Больше чем спецэффекты!



ЭПИЗОД III

«МЕСТЬ СИТХОВ»

www.eksmo.ru

ВНИМАНИЕ!

Официальная литературная версия – только в романе МЭТЬЮ СТОВЕРА!

Антон Курин, Петр Тюленев

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Конец Камигавы

Близится последняя битва Войны Ками! Граница между миром духов и миром людей скоро падет! Легендарные воины и маги скоро встретятся в финальном противостоянии!



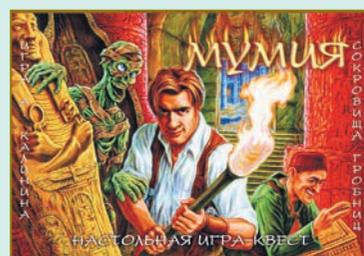
Не пугайтесь, это всего лишь краткая историческая справка о жизни мира Камигавы. И, как следствие, сюжетная канва «*Saviors of Kamigawa*» — третьего и последнего сета в этом блоке коллекционной карточной игры «*Magic: the Gathering*».

Несмотря на близость выхода в свет нового сета, немного пока известно о картах и механиках, которые в нем появятся. Да что уж там, практически ничего! Можно смело утверждать только то, что карт будет 165, а остальное — домыслы. Ходят слухи о механике *shinen*: якобы *shinen x* будет означать возможность сыграть карту с этой механикой с кладбища, если у вас есть *x* карт в руке. Известно также, что многие карты в своей эффективности будут напрямую зависеть от количества карт в вашей руке.

Зато абсолютно достоверны все даты. Пре-релизы запланированы на 21—22 мая, в свободную продажу карты поступят 3 июня, во все constructed-форматы сет войдет с 20 июня, а последними его встретят игроки «*Magic Online*» — 27 июня.

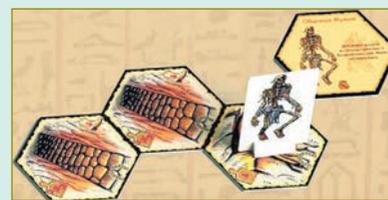
Неупокоенные бинтоносцы

Московские «Астрель» и «Хобби-игры» выпустили в свет настольную игру-квест «Мумия». Думаю, ни для кого не составит особого труда догадаться, что скрывается внутри



упаковки — картонная версия приключений Индианы Джонса. Или Лары Крофт. Или Дирка Питта. Или любого другого героя археологической фантастики.

Итак, перед игроками (коих может быть от трех до шести) — очередное древнеегипетское захоронение, по непонятному капризу сэра Говарда Картера оставшееся без его внимания. А впрочем, стоит туда спуститься — и каприз благодарного египтолога становится понятным: нечего британским сэрам делать в обществе густо населяющих гробницы мумий. Он забинтованных стражей придется изрядно побегать. Стараясь при этом не угодить в многочисленные ловушки, не разбудить древнее проклятье и



не попасть под огонь братьев-археологов. Да-да, чуть не забыл: чтобы победить, надо еще и сокровища найти.

Магия на русских просторах



Два номера назад мы писали о Равнике — новом мире самой популярной в мире ККИ «*Magic The Gathering*», при создании которого авторы явно вдохновлялись восточноевропейскими реалиями. А в самом начале мая из штаб-квартиры производителя игры *Wizards of the Coast* пришло шокирующее известие...

29 июля, как и обещали, выйдет Девятая основная редакция «Магии». Крупных изменений в игровом процессе не ожидается, просто будет в очередной раз переиздан и чуть об-

новлен «костяк» игры. Интересно другое. Помимо родного английского, «Девятка» увидит свет на французском, немецком, итальянском, японском, китайском, португальском, испанском и... русском языках. Знатки скажут, что «Магия» переводилась на русский и раньше. Например, опубликованная в «Мире фантастики» демоверсия игры была полностью на русском. Но речь о русскоязычном издании полноценного игрового сета зашла впервые.

Чем грозит нам это выдающееся событие, помимо гордости за то, что наших «магов» наконец-то признали на мировом уровне? Во-первых, заметным наплывом новых игроков младшего возраста. С одной стороны, незнание английского больше не помеха для начинающих «магов». С другой, будет переведена именно основная редакция — наиболее простая база игры, с которой

лучше всего начинать знакомство с «Магией». Не стоит забывать, что именно из тех, кто начал играть в эту ККИ в 12—14 лет, на Западе в будущем вырастают суровые профессионалы и гениальные дизайнеры. Во-вторых, *Wizards of the Coast* фактически подтвердила свой интерес к России как к игровому рынку, а следовательно, можно ожидать (пусть и не сразу) локализаций и других продуктов этой ведущей компании. В-третьих, русскоязычная «Магия» станет серьезным конкурентом отечественным ККИ. А в конкурентной борьбе нередко крепнут все противостоящие стороны.

Конечно, будут у перевода и недостатки, каковые встречаются в переводах и на другие языки. Потеряется мистика английских названий и терминов, сплось и рядом будут описательные лапы. Но все это меркнет на фоне известия: магия теперь доступна всем!



ВРАТА МИРОВ

Мир «Секретных материалов»: ИСТИНА ГДЕ-ТО РЯДОМ

72



Пожалуй, любой хотя бы краем уха слышал о специальных агентах ФБР Малдере и Скалли. «Х-файлы» — один из самых необычных сериалов за всю телеисторию. Благодаря своему создателю, стилистике, персонажам, миру... Миру, в котором истину можно найти совсем рядом.

Мир Warhammer: ПОДНЯВШИЕ МОЛОТ ВОЙНЫ

75



Здесь у темных эльфов белая кожа и черные волосы, а гномы собирают ружья и паровые танки. Здесь в море наводят ужас огромные плавучие цитадели, а на суше — кошмарные твари Хаоса. Здесь в бесконечной войне сошлись люди Бретонии, зеленокожие орки, лесные и высшие эльфы, крысолюди, демоны, драконы и еще полсотни биологических видов — потому что это мир Молота Войны.

Семь Королевств: ВОРОНОВ ПИР

82

Джордж Мартин вот уже четвертый год работает над «Вороновым пиром» — продолжением «Песни льда и пламени». Но выход книги близок. Дмитрий Злотницкий собрал всю известную информацию о содержании романа и представляет на суд читателей краткий пересказ «Воронова пира».

Сфера BattleTech: КЛАНЫ ПЕРИФЕРИИ

84



Когда армия ушла от гражданской войны за пределы обжитого космоса, появились Клань — отряды лучших из лучших бойцов, объединенные какой-либо идеей. Со временем Клань разрослись до целых наций, менялись их число, сила, власть, убеждения, но одно оставалось всегда — на поле боя Клань непревзойденны.

Бестиарий: КЕНТАВРЫ

88



Очередная глава нашего «Бестиария» — о полулюдях-полуконях. Их мифологическая история из Древней Греции. Возможные прообразы кентавров. Вопрос о наличии у этого биологического вида прекрасного пола. И, наконец, кентавры в современной фантастике — от К. С. Льюиса до Дж. К. Роулинг.

Фантастический информаторий

94

Читатели спрашивают — редакция «Мира фантастики» отвечает. Кратко и компетентно.

Иван Гиря и Александр Натаров



ИСТИНА ГДЕ-ТО РЯДОМ МИР «СЕКРЕТНЫХ МАТЕРИАЛОВ»

Ваши инопланетяне, агент Малдер, ваши маленькие зеленые человечки прилетели сюда миллионы лет назад.

«Секретные материалы: Борьба за будущее»

Среди множества телевизионных проектов конца прошлого века особняком стоят «Секретные материалы» — научно-фантастический сериал, породивший целый культ паранормальных явлений и вообще всего, что начинается на «пара». Людей всегда притягивало неизведанное и загадочное. Секретные материалы дают зрителю прекрасную возможность окунуться в истории, полные непонятных, порой фантастических событий.

Что же такое «Секретные материалы»? Возьмите немного мистики, много научной фантастики, добавьте интересный сюжет, отличных актеров, удачное музыкальное оформление и сдержанный юмор. Перед вами — «X-файлы».

Агенты и Мифология

Дуэт агентов ФБР Фокса Малдера и Даны Скалли, которые расследуют дела под грифом «X», появился на телеэкранах в сентябре 1993. Своим рождением телесериал обязан Крису Картеру, в то время — завсегдатаю библиотек, где он выискивал интересные идеи для своих проектов. Картер собрал обширную подборку свидетельств о необычных происшествиях: встречах с пришельцами, чудовищах,

телепатии, мутантах и тому подобном. Смешав это с суевериями различных народов и собственной фантазией, Картер пришел на студию «Fox» и предложил новый телевизионный проект, которому было суждено стать самым популярным фантастическим сериалом девяностых.

Но что отличало «Секретные материалы» от массы всяческих «НЛО недели» и прочих фантастических телетриллеров? Секрет успеха «X-файлов» — их неповторимый стиль. Ре-



Самый известный плакат за всю историю телесериалов.



Карандаш как средство поиска истины (агент Фокс Малдер).

жиссер Дэвид Наттер сказал в одном из интервью: «*«Секретные материалы»* стали одним из первых сериалов, где стиль привлекал внимание людей раньше, чем сюжет». С одной стороны — необъяснимые явления, создающие неповторимую загадочную атмосферу. С другой — вполне реальные Малдер и Скалли, которые выглядят и ведут себя, как настоящие агенты ФБР. «Секретные материалы» — серьезный проект, а их тонкий умный юмор не иронизирует над сериалом, а скорее дополняет показываемые истории.

Истории эти — самые разные, порой объединенные только парой агентов да общей мистической атмосферой. У случайного зрителя может даже сложиться впечатление, будто никакой сюжетной связи между эпизодами нет. Отчасти это так: многие серии рассказывают об «отдельно взятых» необъяснимых явлениях, а некоторые вообще можно называть ироничными, почти комическими — они тоже вносят свой шарм в «фирменную» атмосферу сериала. Но и сюжетный стержень в «Секретных материалах» присутствует — это так называемая Мифология.

Мифология — история о глобальномговоре тайных правительств планеты (Консорциум) и инопланетян, цель которых — колонизировать Землю. Консорциум, с одной стороны, стремится скрыть факт существования вземной формы жизни, а с другой стороны, продолжает сотрудничать с пришельцами. По ходу развития сюжета выясняется, что не все так просто в галактических заговорах. Инопланетяне планируют подчинить себе человечество с помощью особой формы жизни — «черного масла», а правительства втайне от пришельцев разрабатывают против него вакцину. Кроме того, в стане инопланетян возникает оппозиция, препятствующая действиям колонистов на Земле. Со всем этим тесно связаны похищения людей, клонирование, создание гибридов и суперсолдат.

Таким образом, каждый зритель получил то, что хотел. Для тех, кому нравятся сериалы с цельным сюжетом, существовала Мифология. Тем же, кто предпочитает несвязанные эпизоды, тоже было на что посмотреть. Но ни тем, ни другим «Секретные материалы» не давали одно-

значных ответов на все вопросы. «Что такое черное масло?», «Кто и зачем похищает людей?», «Что скрывает Консорциум?», «Почему не убивают главного героя, который стремится раскрыть заговор?» — эти и другие загадки заставляли миллионы зрителей с замиранием сердца дожидаться очередной серии.

Рейтинг «Секретных материалов» очень быстро взлетел вверх, аудитория стала стремительно расти, и за очень успешным первым сезоном последовало еще восемь. А ведь первоначально Картер рассчитывал снять всего полсотни серий. За свою долгую историю «Секретные материалы» получили много престижных премий, в том числе «Золотой глобус» — за лучший драматический сериал.

В борьбе за истину

Главные герои сериала — агенты Федерального бюро расследований, служащие в отделе паранормальных, необъяснимых с точки зрения современной науки — и нераскрываемых с помощью традиционной криминалистики преступлений.



Фокс Малдер (Дэвид Духовны) — фанатичный борец за истину, который не сомневается, что власть часто скрывает от людей жестокую правду, и пытается

любимым способом эту правду раскрыть. Тем более что младшую сестру Фокса в детстве прямо у него на глазах похитили пришельцы. Психолог по образованию, Малдер первое время успешно расследовал в ФБР дела о маньяках и серийных убийцах, после чего получил немного независимости и возможность работать с секретными материалами. Его кабинет ломится от фотографий и других свиде-

тельств о встречах с НЛО, неизвестными существами и необъяснимыми явлениями, а стену украшает плакат с надписью «I want to believe» («Я хочу верить»). Пароль к его домашнему компьютеру — «Не доверяй никому». Страдает ночными кошмарами и боится огня. Ироничен и пессимистичен, все время отдаёт работе.



Дана Скалли (Джиллиан Андерсон) — нарпарница и полная противоположность Фокса. Убеденная рационалистка и материалистка, приставленная

к Малдеру начальством для того, чтобы «подвергнуть его работу трезвому научному анализу», она всегда с большим сомнением относится ко всем гипотезам нарпарника о вмешательстве сверхъестественных сил. Тем не менее, за долгое время совместной работы Скалли перестает находить научные объяснения происходящим с ней событиям и, в конце концов, соглашается, что Малдер прав.

Уолтер Скиннер (Митч Пиледжи) — заместитель директора ФБР, непосредственный начальник Малдера и Скалли, который часто служит пешкой в игре тайных структур. Тем не менее, в разумных пределах он старается содействовать работе своих агентов, хотя те и не всегда знают об этом.



«Курильщик» (Уильям Б. Дэвис) — один из людей, заключивших сговор с пришельцами. Часто присутствует в кабинете Скиннера во время его разговоров с Малдером и Скалли, беспрерывно курит «Морли». Его поведение заставляет агентов гадать, кто же такой этот странный человек,

Компьютерные игры

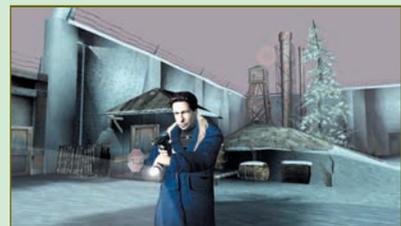
В 1998 году увидела свет «The X-Files: The Game» — первая компьютерная игра по «Секретным материалам» от «Fox Interactive». В работе над игрой принимали участие непосредственные создатели телесериала, и, наверное, поэтому она столь точно передает атмосферу «Секретных материалов». Игрок — агент ФБР Крэйг Уиллмор — получал задание расследовать дело об исчезновении Малдера и Скалли. Игра сделана в виде «застывающих роликов» — фактически это интерактивная серия «X-файлов», сюжет которой зависит от ваших действий в некоторых ключевых точках. Весь игровой процесс был отснят на пленку.

Второе виртуальное воплощение знаменитого сериала состоялось в прошлом



«The X-Files: The Game» — это семь дисков интерактивного фильма.

году. Игра под названием «The X-Files: Resist or Serve» была выпущена для платформы Sony Playstation 2, а разработкой занималась компания «Black Ops Entertainment». Несмотря на некоторые недоработки в техническом плане, игра неплохо передает атмосферу «Секретных материалов». Главные герои игры — Малдер и Скалли (к слову, их озвучивали сами Духовны и Андерсон), а действие развивается во время седьмого сезона сериала.



В «The X-Files: Resist or Serve» не обошлось и без среднерусских пейзажей

Факты

- Три процента американцев верит в то, что были похищены пришельцами.
- В пилотной серии утверждалось, что сериал основан на документально зафиксированных фактах.
- Бюджет одного эпизода «Секретных материалов» — 1-2 миллиона долларов.
- Через весь сериал проходят числа 1013, 1121 и 925. Крис Картер родился 13 октября (10.13), его жена — 21 ноября (12.21), а 25 сентября (9.25) — день рождения дочери Джиллиан Андерсон.
- Малдер — девичья фамилия матери Криса Картера, Фокс — имя друга детства Картера. Скалли — фамилия одновременно любимого радиокомментатора молодого Картера, автора первой книги по уфологии и реально существующего агента ФБР. А Дана, по словам Криса, «просто красивое женское имя».



Крис Картер записал в «Секретных файлах» немалую часть своей биографии.

которого терпит у себя их некурящий шеф и который чуть не ногой открывает двери их начальства. Курильщик — некое наделенное большой властью воплощение Сокрытия Истины, с которым так яростно сражаются агенты: он и его люди прячут и уничтожают улики, препятствуют расследованиям Малдера и Скалли. Но постепенно становится ясно, что личность Курильщика не так проста, как может показаться. Иногда он действует так, словно вовсе не враг Малдеру и Скалли.



Джон Доггет (Роберт Патрик) — спец-агент ФБР, приписанный в отдел «Секретных материалов». Впервые появился в восьмом сезоне сериала, когда агента Малдера таинственно похитили. Для поисков последнего и назначили Доггета в напарники агенту Скалли. До ФБР Джон служил в морской пехоте, а также детективом в полицейском управлении. Доггет скептик и не верит ни в паранормальные явления, ни в инопланетян. Таким образом, в восьмом сезоне мы видим Скалли верящей в мистику, а агент Доггет пытается подойти ко всем вопросам с рационализмом и найти всему научное объяснение.

На большом экране...

«Секретные материалы» стали настолько популярны, что известие о съемках полнометражного кинофильма по мотивам сериала никого не удивило. Лента «Секретные материалы: Борьба за будущее» вышла на экраны летом 1998 года. Бюджет картины



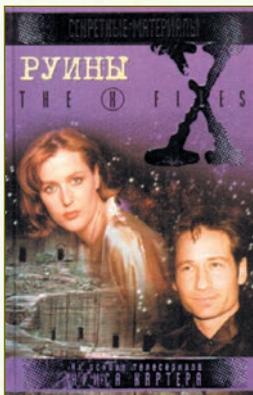
Название полнометражки можно перевести и как «Борьба за будущее», и как «Борись с будущим».

составил около 60 миллионов долларов.

Сценарий к фильму написали Крис Картер и Фрэнк Спотниц, а режиссерское кресло занял Роб Боумен. Актеры Дэвид Духовны и Джиллиан Андерсон вновь блестяще сыграли

двух агентов; к ним присоединились Митч Пиледжи, Уильям Б. Дэвис и другие исполнители уже знакомых персонажей. Сюжет фильма не подкачал. Он продолжает развивать Мифологию сериала, открывая часть тайн и подбрасывая новые загадки. Хронологически действие кинофильма разворачивается между пятым и шестым сезонами сериала. Правда, ответы на многие вопросы так и не были даны, создатели «Секретных материалов» приберегли их для следующих телесезонов. В остальном кинофильм не вызывает никаких нареканий. Актерская игра, режиссура, музыкальное сопровождение — все на уровне. «Борьба за будущее» как порадовала верных фанов сериала, так и помогла привлечь к «X-файлам» новых зрителей.

...и страницах книг



В романе Кевина Андерсона «Руины» герои совмещают роли агентов ФБР и археологов.

Как и любой другой сверхпопулярный проект, «Секретные материалы» быстро обросли многочисленными книгами «по мотивам». Продолжают выходить они и сейчас, через три года после окончания телесериала. Вся литература по «X-файлам» можно разделить на две группы. Во-первых, это новеллизации эпизодов — написанные по сюжетам конкретных серий. А во-вторых — совершенно независимые романы о событиях, в сериал не вошедших. Среди авторов последних — многие известные писатели, в том числе Кевин Андерсон, знакомый нашему читателю книгами по «Звездным войнам» и «Дюне». Его перу принадлежат три романа: «Руины» (о древнем городе майя), «Антитела» (о нанотехнологиях, способных в считанные се-

кунды полностью перестроить структуру человеческой крови) и «Эпицентр» (о таинственных ядерных мини-взрывах). На русском языке выходила и новеллизация кинофильма «Борьба за будущее», из которой читатель мог узнать о том, что осталось за кадром одноименной киноленты.

Интересно, что книжные «Секретные материалы» написаны с заметной долей юмора, часто речь в них идет от лица не главных персонажей, а иногда — даже паранормальных существ. Всего на русском языке вышло более 30 книг, многие из которых содержат по три-четыре новеллизации серий.



На протяжении девяти лет агенты Фокс Малдер и Дана Скалли сталкивались с различными необъяснимыми явлениями, внеземной жизнью, таинственными существами и другими аномалиями. Однако сериал закончился. Последняя серия с многозначительным названием «Истина» была показана на американском телевидении в 2002 году. Но поставлена ли точка в делах под грифом «Икс»?

По слухам, создатель сериала Крис Картер подумывает о съемках второго полнометражного фильма. Якобы это будет не продолжение «Мифологии», а отдельно стоящая история в духе «Секретных материалов». Дэвид Духовны в нескольких интервью заявлял, что с удовольствием снова окупился бы в мир «X-файлов» и снялся бы в таком фильме. Однако никакой официальной информации на момент написания статьи не поступало, за исключением того факта, что в последнем интервью Крис Картер заявил, что ему не терпится приступить к работе над второй кинолентой. Полнономия сериала остается надеяться, что история агентов Малдера и Скалли рано или поздно получит продолжение. 

«Секретные материалы» в интернете

- foxhome.com/xfilesportal/ — официальный сайт
- thex-files.ru — «The X-Files — русский портал»
- txf.ru — «Russian The X-files site»
- x-files.hobby.lv — еще один хороший X-ресурс на русском
- duhovny.info — русский сайт о Дэвиде Духовны



Очки, шрам и заваленная книгами комната очень идут Дэвиду Духовны.



Андрей Ленский

НАШ
ПОСТЕРНАША
ОБЛОЖКА

ПОДНЯВШИЕ МОЛОТ ВОЙНЫ

МИР WARHAMMER FANTASY

Когда солнце сядет
И мир в мрак уходит,
Пламя рвет темноту
И эль льется в кубки —
Не спеть ли нам саги,
как гномы слагают!

«Сага о Сигмаре»,
книга правил Warhammer

...Нестройные ряды гоблинов расступились и выпустили троих зеленых коротышек, иступленно размахивавших громадными чугунными шарами на цепях. Фанатики врезались в левый фланг бретонского полка и начали свой смертоносный путь, дробя кости и снося головы. Потеряв около половины солдат, бретонцы дрогнули и уже готовы были бежать, но издали послышался топот копыт.

Это могли быть только доблестные кислевские уланы! Командир бретонцев уже открыл рот, чтобы приказать бойцам перестроиться, но шальное ядро из огрской пушки навсегда лишило его возможности разговаривать. Бой продолжался.

● Название:	Warhammer Fantasy
● Возникновение:	1981 год новой эры нашего мира
● Создатель:	Games Workshop
● Происхождение:	настольная военно-тактическая игра с миниатюрами
● Проявления:	компьютерные игры, коллекционная карточная игра, литература

Изогнутое зеркало

Многие фэнтезийные писатели и разработчики игр стараются всеми силами сделать свой мир как можно оригинальнее. Кто-то перемещает действие в южное полушарие, чтобы «сбить стереотипы», кто-то — внутрь полой планеты или на космическую станцию, кто-то добавляет в свою вселенную роботов, наделяет ее обитателей несколькими жизнями или еще как-нибудь изощряется. Изредка получается действительно оригинально.

Но есть и другая школа, к которой тоже принадлежит несколько очень неплохих авторов. Эти, напротив, стараются сделать свой мир как можно более узнаваемым. Так, например, устроен Видесс Гари Терлдава: типичная Византия с окрестностями, только запад и восток поменялись местами. Такой подход дает совершенно новые возможности. Во-первых, нет нужды зарываться в детали: как только читатель понял, на что похож тот или иной народ, до остального он и сам додумается. Во-вторых, можно без конца играть на всяческих каламбурах, гротескных параллелях с реальностью и так далее.

Фэнтезийный «Молот войны» относится именно к этому типу.

Взгляните на карту. Сразу бросаются в глаза слегка покореженные обе Америки, Африка, Антарктида. Правда, Евразию порядком покалечило, а в районе Бермудского треугольника болтается какой-то атолл-переросток. Присмотримся к «Евразии» поближе... На востоке — Китай, рядом с ним — царство Инд. В «Европе» названия не такие знакомые, но что-то родное в них слышится: Эсталия, Бретония, Прага, Альтдорф...

Вглядимся еще внимательнее...

Человечество

Люди — самая необходимая, самая многочисленная и самая разнообразная раса практически любого мира фэнтези. В «Мо-

лоте войны» они расселились по всей «Евразии» и представляют собой пестрый калейдоскоп наций, религий и культур.

Империя

Центр человеческой цивилизации — Империя, самое, по-видимому, крупное из монолитных государств этого мира. Оно занимает середину здешней «Европы» и состоит из ряда графств, владельцы которых — электоры, или курфюрсты, — избирают императора, как это было в Священной Римской Империи Германской нации. На данный момент избран и правит император Карл-Франц.

Самая влиятельная религия Империи — вера в Сигмара, некогда смертного героя, отбросившего полчища Хаоса. Есть и другие, вроде культа Отца Волков Ульрика. Веру, в общем, не навязывают, хватает и «еретиков», и даже атеистов. В последнее время сигмаритская вера несколько ослабла из-за коррупции среди священников, но молодой и энергичный реформатор и прорицатель Лютер Гус поправил дело. В Империи процветают науки, торговля, ремесла. Здесь расположены Университет, Инженерная академия, магические гильдии.

Империя — средоточие противостояния Хаосу. Но она вовсе не «идеальное королевство» и не «оплот добра». Есть тут и идейные борцы со злом, и те, кто просто честно исполняет свой долг, и обычные бюргеры, заботящиеся в основ-



Воины Ульрика черпают силу у диких зверей.

ном о своем кошельке... немало и тех, кто по той или иной причине предался Хаосу. Но поскольку ни для кого не секрет, насколько опасна жизнь за более-менее охраняемыми пределами Империи, большинство осознает, что государство надобно беречь и защищать. Каждое графство в случае нужды выставляет большую армию, куда входят и солдаты-простолюдины, и гвардейцы-меченосцы, и дворяне-рыцари, и неопределенного происхождения сброд — вольные роты.

Военная сила Империи не только многочисленна, но и разнообразна. Основа ее — пехота (самое популярное оружие — алебарда или мушкет), «острие копья» — рыцарские ордена, а главная особенность — боевая техника из инженерной академии города Нульна. Дело в том, что в мире «Молота войны» известен порох. Его изобрели срав-



Это не искореженная Земля, а мир фэнтезийного «Молота войны».



нительно недавно инженеры гномов — и по-братски (а может, за соответствующую сумму) поделились с союзниками из Империи. Те подошли к вопросу с размахом — и теперь ассортимент «стволов» от имперских оружейников намного превосходит гномий. Помимо мушкета и пушки (которую они увеличили в два раза), тут и многоствольные ружья, и мортиры, и нечто вроде снайперской винтовки, и «смерть всему живому» — девятиствольное орудие-митральеза.



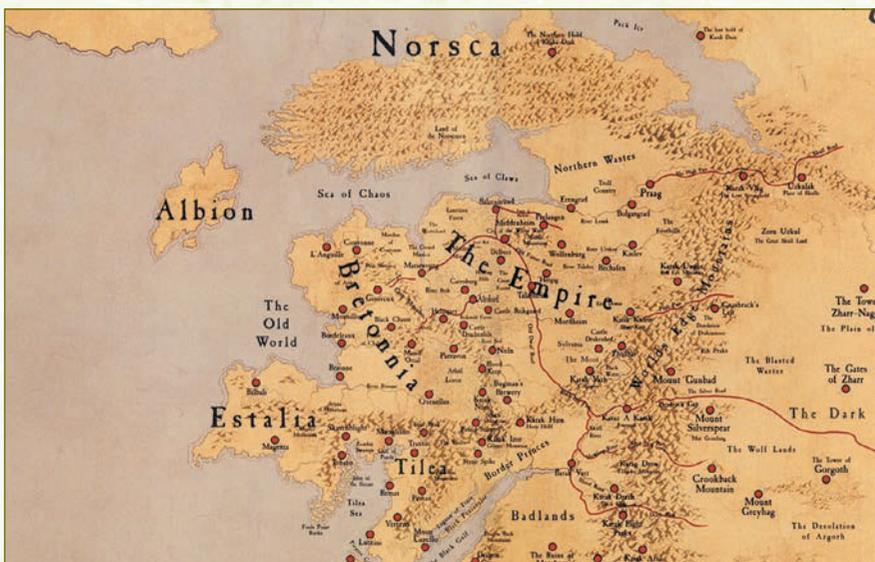
На смену мечам и секирам постепенно приходят порох и пар.

Но и это не все: дабы окончательно подавить мощью человеческого разума здравый смысл, пушку устанавливают на тележные колеса, кроют броней и помещают под крышку паровой котел. Это чудце называется «танк»: тьму врагов передавит, пока котел не долбанет.

Империя велика и далеко не на всей ее территории уважают центральную власть. Графы стараются «чистить» свои земли, но хватает диких лесов, пустошей и просто окраин, где нет-нет, да и встретишь орка, крысюка, а то и что похуже. Но это сущие цветочки по сравнению с тем, что начинается за границами державы Карла-Франца.

Хаос

Зло в мире «Молота войны» обильно и разнообразно, однако есть у него и идеологическая база. Она зовется «Хаос». Хаос — культ силы и вседозволенности, которому поклоняются многие тысячи. Средоточие веры — четыре бога: *Кхорн*, бог войны и убийства, *Тзинч*, бог искажений, превращений и черной магии, *Нургл*, бог разложения и заразы, и *Слаанеш*, бог запретных удовольствий. Каждый из этой милой компании обладает собственным воинством — это и демоны, и зверолоды, и люди, и другие существа. Обычно они действуют сообща, но это вовсе необязательно.



Местная «Европа» зовется Старым Миром (The Old World).

Те, кто решил поклониться Хаосу, собираются на севере мира. Там они проходят естественный отбор, предаются всевозможным мерзостям, а время от времени, когда боги призовут, заявляются в южные земли учреждать «истинную веру». До сих пор они исправно получали по лапам, но обходилось все это имперцам и их союзникам отнюдь не дешево. Более того, на задворках Империи и других людских земель обосновались шайки недобитых зверолодов, а кое-где в городах — невыявленные союзники Хаоса.

Хаос действует не только огнем и мечом — это было бы уж слишком глупо. Напротив, в его арсенале — все и всяческие виды соблазна. Тебя обидели? Жаждешь мести? Слуга Кхорна вовремя вложит в твою руку топор, а потом уж не отмыться — придется уходить в лесную банду. Любишь пожить в свое удовольствие? Наверняка тебе понравится кое-что пикантное от Слаанеша. Ищешь тайн мироздания? Тзинч о них давно в курсе. Разве что Нурглу с его бубонами и вшами тяжело чем-то при-

влечь случайную жертву, хотя и у него имеются свои методы.

Что интересно, обильно плодящиеся в этом мире злостные расы вовсе не спешат присягнуть на верность Хаосу. Большинство его служителей, кроме зверолодов и демонов — обычные люди. Конечно, есть культ Слаанеша и среди темных эльфов, порой поддерживает знамена Хаоса нежить, а крысюки, по большому счету, плод хаоситского эксперимента... но все-таки бок о бок они выступают нечасто. А в последнее нашествие brave орки Гримгора попортили хаоситам немало крови.

Бретония

А вот и оплот добра и высоких идеалов. Правда, если уж совсем откровенно, не столько «добра», сколько «рыцарской чести»... Но это детали.

Бретония — земля рыцарства, служащего прекрасным дамам и Деве Озера (она у них вместо богини). Удел прочего мужского населения — служить благородным господам и изо всех сил надеять-



Порождения Хаоса не отличаются эстетичной внешностью, зато эффективны на поле боя.



Бретонская армия — это, по крайней мере, красиво.

ся получить шпоры. Для этого им порой предоставляется честь выйти на поле боя с луком или копьем, прикрыв шкуру только холщовой рубахой: кто выживет, имеет шанс...

В бою бретонцы выглядят впечатляюще. Разукрашенные доспехи, фигурки на шлемах, знамена... В вышине парят пегасы и гиппогрифы. Странствующие рыцари, искатели Грааля, и те, кто его уже нашел... Кое-где посреди рыцарских клиньев, на белых лошадках — прекрасные дамы: они обеспечивают магическую поддержку и вдохновляют мужчин на подвиги.

Располагается Бретония на юго-западе от Империи, в общем, там, где полагается быть Франции. Земли ее обширны и обильны: еще бы, для снаряжения стольких рыцарей надо много земли!

На рубежах

Когда-то северным границам Империи активно досаждали *норски*. Ну, знаете, такие бородатые, в крылатых шлемах. Некоторые из них делают это и по сейчас, но уже под командованием хаоситских вождей. Впрочем, те, кому посчастливилось уцелеть между молотом и наковальней, по-прежнему порой грабят, а временами продают свои мечи на службу той или иной стороне.



Томислав Ратал, национальный кислевитский герой.

А вот обитатели холодных восточных степей, *кислевиты*, с Империей в прочном союзе. Их царь Борис верхов на верном белом медведе, а впоследствии его дочка — царица Катерина не раз приходила Империи на помощь. Кислев — так называется их главный город. Есть и другие: Прага, Эренград (в честь Эренбурга, что ли?). Страна эта велика, но народу в ней не очень много. Зато он воинствен и верен слову. Сила кислевитов — в знаменитых крылатых уланах (нет, они не летают, просто у них в форму входят крылья за спиной: в нашей истории такие защищали польских гусар от татарского аркана), конных лучниках и пехоте, именуемой «косарями» (*kossars*).

Эсталия — страна на юго-западном краю континента, на характерном квадратном полуострове. В большой войне и большой политике ее участие невелико: местным по уши хватает проблем с арабами (да-да, они тут прямо так и называются). Избыток бойцовского духа реализуется на корриде.

Двигаясь к востоку от Эсталии, вы увидите вдающийся глубоко в море полуостров *Тилея*. На первый взгляд, он не имеет ничего общего с предметом обуви, и тем не менее это — Италия собственной персоной. Единого правительства в Тилее нет, это множество городов и герцогств, занятых торговлей, искуством и мелкой внутренней грызней. Крайне редко Тилея соглашается вступить в полномасштабные боевые действия. Исключение порой делается для северных соседей — крысюков.

Однако если вы решили, что бронепоезд тилейцев долгие годы стоит на запасном пути, и увидеть их на поле сражения можно лишь по большим праздникам — это отнюдь не так. Напротив, тилейцы составляют чуть ли не большинство среди многочисленной касты наемников — «псов войны». Нередко поддержкой тилейского кондотьера заручается каждая из враждующих сторон. Тилеец спокойно относится к перспективе столкнуться на поле битвы с родным братом — такова служба, она опасна и трудна, зато хорошо оплачивается.

Warhammer на столе

Главное, для чего создавался мир «Молота войны» — для нужд настольной военно-тактической игры «**Warhammer Fantasy Battles**», самой популярной в своем роде.



Большинство описанных в этом обзоре рас вы вполне можете поселить у себя дома; для этого нужно приобрести комплект фигурок, раскрасить их самолично или с чьей-либо помощью — и доказывать превосходство избранной расы всем, кто в нем сомневается, на игровом столе.

Казалось бы, в наши дни, когда компьютерных стратегий выходит по паре сотен в год, такие развлечения должны бы вымереть сами: ведь ни одна компьютерная игра не потребует от вас приобретения кучи фигурок, а потом еще раскрашивания их кисточкой. Однако ж — ничего подобного. И причина тут не только в красоте игры (не увидишь — не представишь!), и даже не в радости борьбы с живым противником. Тактическая глубина и богатство возможностей *Warhammer* *намного* больше, чем у всех известных мне компьютерных игр. При этом партии настолько динамичны, что остается только изумляться неразумию компьютерных разработчиков, до сих пор ничего подобного на мониторе не воплотивших.

Для тех, кому сложно обзаводиться большой армией, есть еще одна, похожая игра — «**Mordheim**». В ней происходят не эпические сражения, а схватки небольших групп бойцов. Собрать для нее «боекомплект» намного легче.



Кроме этого, есть и карточная игра — «**WarCry**». Постоянные читатели «МФ» уже знакомы с ней: на постере апрельского номера за этот год мы печатали демо-версию этой ККИ. Заложенная в нее механика довольно необычна, во всяком случае, клоном «**Magic The Gathering**» ее может назвать только несведущий. К сожалению, несколько подкачала... самая сильная сторона *Warhammer* — стиль. Тексты на картах сводятся к заверениям в крутости или стойкости того или иного отряда — и это после развеселых примечаний в *MTG!*

Ну и, наконец, странно было бы, если б по такому стильному миру не стали водить ролевые приключения. Существует специальный набор правил «**Warhammer Roleplaying**», и тут тоже хватает оригинальности. Ролевая система предполагает выбор карьеры — в юности, во взрослом состоянии и так далее. То есть, сперва герой побыл учеником кузнеца, потом завербовался в солдаты, потом... Нечто похожее было в одной из величайших компьютерных RPG всех времен — «**Darklands**».



Фирменное оружие тилейцев — длинная пика, наподобие македонской сариссы, бьющая через три ряда солдат. Впрочем, не чуждаются наемники и других новинок, вроде гигантского щита-павезы или хитрых кинжалов с захватом для вражеского меча.

Чтобы до конца описать обычаи тилейцев, скажу, что наемные полки нередко вместо боевого знамени сопровождают «спонсор» с сундуком денег. Как только строй начинает прогибаться, он кричит: «Всем по два дуката прибавки!» — и ободренные солдаты рвутся вперед.

Пограничье «размазано» по границам Империи. Здесь водятся бандиты, орки, наемники и прочая разнообразная живность, а микроскопические армии микроскопических владык даже не делают вид, будто поддерживают порядок. Будете проходить мимо — проходите. Лучше — быстро.

Арабы и Катай

Эти страны пока известны хуже некоторых даже и более отдаленных земель, но по названиям нетрудно догадаться, что нас там ожидает. Рано или поздно мы узнаем это в точности. Может быть, даже и в этом году.

Гномы

Гном — малорослое, упрямое, склочное, но где-то внутри добродушное существо. Он состоит из пяти частей: бороды, топора, брони, ворчания и инженерной мысли. Топор можно заменить на ружье, кирку или другое орудие труда, а остальное — части необходимые.

Живут гномы, как полагается, в горах, там у них есть несколько довольно больших городов. Но вообще-то расцвет гномьей расы позади. Сейчас их слишком мало, и история уготовала им роль постоянного союзника Империи. Впрочем, свои города они защищают сами, и весьма успешно.

Тугодумами гномов назвать никак нельзя. Они порох выдумали. А также паровую машину и другие маленькие радости жизни. Увы, все это у них радостно позаимствовали люди, и гномья техника сегодня уже, пожалуй, не лучшая в мире. Зато по части создания волшебных, а точнее, рунических предметов им нет равных и по сейчас.

Воюют гномы предсказуемо: пехота, пехота, еще два раза пехота и несколько пу-



Осторожно! Рыжие гномы-панки!

шек. Для любителей экзотики — паровой вертолет. Боевая тактика в основном сводится к принципу: «Мы здесь всегда стояли, и стоим, и будем здесь стоять!». Лапки у гномов короткие, а потому хитрые маневры с фланговыми охватами им не даны.

Если вы увидели гнома с ярко-рыжим хохлом на макушке — спасайтесь. Этот тип когда-то совершил преступление. У гномов для таких есть одна кара: они по доброй воле отправляются в троллебойцы. Начиная с этого момента, они красят волосы в рыжий цвет и ищут славную смерть. Обычно процесс поиска доставляет кучу неприятных минут окружающим, причем не только тем, кто имеет основание считать себя врагом. Кстати, некто Феликс Ягер, имперский менестрель, написал об этом занимательную книжку «Повелитель троллей», которую издали и у нас.

Орки и гоблины

Здесь эти милые существа не представляют собой вселенского зла, как у Толкина, что отнюдь не мешает соседям их ненавидеть. Зеленокожие — раса веселых раздолбаев, для которых нет большей радости, чем начистить кому-нибудь морду. Причина не требуется: если у одного есть кулак, а у другого физиономия — уже это повод привести их в соприкосновение.

Воины Хаоса нападут, когда прикажут, темные эльфы — почувствовав легкую победу, а орки — если того захочет левая пятка вождя. Они появляются невесть откуда в любое время года и были бы бичом всего мира, если бы не добродушная натура не заставляла их сокращать в мирное время собственную численность столь же эффективно, как сделали бы это враги.

Непонятно, в каком родстве состоят орки с гоблинами. Те и другие — зеленокожие, но гоблины вдвое мельче и посветлей шкурой. Есть еще более мелкие твари — снотлинги. По некоторым версиям (каноническим), снотлинг, если вырастает и доживает, становится гоблином; тот, пройдя естественный отбор — орком; ну а если орк заматерееет и постареет — шкура становится темной, и он переходит в элиту, в черные орки. Другие (столь же канонические) версии яростно это отрицают: видимо, их писали сами орки, не желающие, чтобы их заподозрили в таком родстве...

На поле боя орочья орда выглядит так же непредсказуемо, как и в мирное время. Во-первых, ничто не мешает им прямо под огнем имперской артиллерии начать выяснять, кто кому плюнул на сапоги, с немедленным отрыванием плевалки виновному. Во-вторых, большинство их военных новинок срываются по принципу «на кого бог пошлет», нередко сокращая их же ряды.

Ни одна уважающая себя лошадь не повезет на себе вонючего орка. Поэтому



«Кто посмел назвать моего вепря свиньей?!».

конь для них — животное мясное, а ездят орки на мрачных бурых свиньях, которых возвышенно именуют вепрями. Гоблинам свиней не достается — приходится довольствоваться волками. Это укрепляет их боевой дух: если не убьешь противника, волк все равно получит свой обед, и нетрудно догадаться, как именно...

Огры

Есть у орков дальняя родня — огры и великаны. Если великаны — герои-одиночки, то огры с недавних пор стали объединяться в собственные «королевства» на далеком севере. Огры не меньше орков знают толк в добром мордобое, но у них все-таки имеется еще один жизненный интерес. Огр любит кушать. Вкусно и, главное, много. Это, впрочем, отлично сочетается с желанием воевать.

Главный орган огра — брюхо. Его всегда прикрывают специальным железным щитом. Без щита идти в бой может только берсерк; отсюда национальная огрская поговорка — «не щадя живота своего». Однако голова у огров не только затем, чтобы в нее есть (хотя в основном, конечно...). Они додумались до идеи, что воевать с кем придется — нерационально. Зачем злить всех



Выходя из дома, надень железо на пузо.



Вершина конструкторской мысли гномов — вертолет, он же гирокоптер.

подряд? В цивилизованном мире полагается этот, как его... казус белли. Что это такое, ограм, правда, неизвестно, но почему бы не положиться на мнение специалистов? Поэтому огры с величайшей охотой воюют за других. Они нанимаются оптом и в розницу; немало, к примеру, служит Империи. В результате — все довольны: пузо сыто урчит, а на огра никто не в обиде. Он, можно сказать, за святое дело воевал. Благодарят!

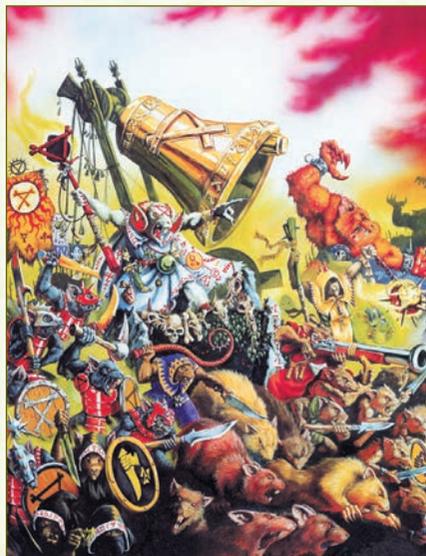
Кроме того, огры выяснили, что на войне убивают. Чтобы убивали меньше, они разводят гнобларов — тех же гоблины, только в профиль. Их боевая задача — собрать стрелы, ядра и пули, пока их хозяева принимают на себя Главную Опасность.

Попытки взгромоздиться по примеру родичей на боевую свинью не удались: хрюшку раздавливало всмятку. Но и тут нашелся выход — под названием «шерстистый полярный носорог». Правда, верхом огры на нем все же не очень ездят, но колесницу смастерили.

А еще огры освоили порох. Правда, где они его берут, неясно, видимо — в Империи. Пушка им пришлось очень по душе, но они не поняли, зачем нужен лафет. Огрское пузо — куда более надежный упор. Так огры стали одной из немногих рас, воюющих огнестрельным оружием. Одно слово — интеллектуалы!

Крысолюди

Крысиное племя явно прибыло в мир «Молота войны» из других фантастических жанров. По сути своей это типичные «злые мутанты», враждебные всему живому. Официально крысюки называются *Skaven*, точнее всего перевести как «стервятники» (по аналогии со «стервятниками» — scavenger). Живет эта нечисть главным образом под горами, отделяющими Тилею от остального цивилизованного мира; но, поелику подземелья есть везде, всюду есть риск повстречать крысюка (и не одного: как говорил персонаж Шекли,



Колокол — один из главных символов для крысюков.

там, где встретил одну обезьяну с мачете, в кустах сидят еще пятьдесят. В случае с крысами смело добавьте пару ноликов). Популяции крыс есть и на других континентах; так, например, они создали немало проблем ящерам и порой покушаются даже на пирамиды Королей Гробниц.

Своим существованием крысиный род обязан вредному ископаемому, которое добывается ими в больших количествах и употребляется как внутрь, так и наружно. Оно называется *warpstone* (в удачном русском переводе — «гнилой камень») и служит местным аналогом урана. Впрочем, ни до мирного атома, ни до Хиросимы дело пока не дошло, но...

Мало того, что гнилой камень — источник мутаций. Хотя на поле боя крысюки в основном берут числом, у них есть немало инженеров, любителей странных пушек, больших ружей и молниеметов; источником энергии которых служит сами понимаете что.

Крысы делятся на четыре основных клана и кучу малых. *Скрир* ведает вышеупомянутыми орудиями; *эшин* специализируется на тайных операциях и убийствах; *мор* — на распространении чумы (которой они поклоняются, как божеству); *исказители* продолжают дело мутаций, выводя непотребных тварей вроде крысоогров.

Боевые действия крыс чужды всякой героики. Даже если их ведет самолично Серый Пророк верхом на стонущем набате, сбежать с поля боя для них — дело естественное и отнюдь не позорное. Согласно крысиной поговорке, «кто быстрее всех убегает — дольше всех живет». Бодрость трусливым грызунам придает численность: чем больше толпа, тем она храбрее. Даже крысиные герои (да, бывает и такое...) нередко воодушевляют солдат на битву из заднего ряда. Такая вот она загадочная — крысья доблесть.

Как и орки, крысы не уважают жизнь ни врагов, ни друзей (но, в отличие от них, ценят собственную). Они народ прагматичный: если есть шанс накрыть снарядом десять человек и двадцать крысюков — это повод скомандовать: «Пли!». Согласно еще одной крысиной поговорке, «что-то, а новые крысы всегда найдутся».

Эльфы

Вы наверняка заметили на карте в районе неизвестного треугольника этакий... Бермудский круг. Правильно он называется Ултуан. Там живут эльфы — не простые, а *высшие*. Отрекшиеся от цивилизации *лесные эльфы* населили чащу Лорен на границе Бретонии, известно о них мало, но в лес без разрешения предпочитают не соваться. А бунтовщики — *темные эльфы* сбежали в Наггарот (в нашем мире их землей владеют американцы).

Как им и положено, эльфы славятся зорким глазом (употребляемым для прице-

ливания) и талантом к волшебству. При этом высшие эльфы предпочитают магию, лесные «немножко неграмотна» и больше ценят лук, а темные, как полагается, сделали из лука многозарядный арбалет. Все это — в основном для того, чтобы не вступать в ближний бой. Хотя в эльфийских армиях и служат мастера клинка и прочие специалисты по художественной нарезке и сервировке противника, их извечно подводит хлипкость и хрупкость тела. Гибнут они легко, а эльфийская военная наука требует считаться с потерями: эльфы не умеют плодиться со скоростью крыс или орков. Лесные эльфы и вовсе предпочитают прятаться по лесам, спуская на врага бешеных дриад и древолюдей.

В свободное от магии и лука время эльфы занимаются изящными искусствами: поэзией, живописью (темные — мертвотворчеством) и так далее. Любят домашних зверюшек, особенно драконов и орлов; в Наггароте мода сезона — бойцовые гид-



Темные эльфы «Молота войны», в отличие от своих двоюродных братьев из «Забывтых королевств», могут похвастаться белоснежной кожей.

ры: неприхотливы в кормежке и не требуют частого выгуливания.

Павшие, но живые

Давным-давно в совсем другом мире прозвучал афоризм: «Наемники не умирают: они уходят в Бездну для перегруппировки». Во вселенной «Молота войны» этот принцип вполне актуален.

Говорят, все началось несколько тысяч лет назад в жаркой пустынной стране Некехара. Именно там появился первый король-жрец Сеттра, решивший, что жалкие 70 лет — слишком малый срок для службы фараону, и уж тем более нелогично ограничивать таким сроком время деятельности самого фараона на благо родной Некехары. От этого важного решения до момента, когда консервирование покойных некехарян приобрело промышленные масштабы, времени прошло не так уж много.



И к нашему времени их накопились бы легионы, если бы не тот факт, что за обеспечением себе посмертия пустынные жители понемногу забыли размножаться.

Сейчас страна эта называется *Хемри*, а ее властители — Королями Гробниц. Они освоили искусство забирать с собой в посмертие всякую декоративную живность вроде скорпионов и стервятников, а тех подданных, кто не проявил при жизни должных моральных качеств, пустили на изготовление костяных великанов. Радует только то, что путь из Хемри через море Короли Гробниц пока не освоили... да и, по большому счету, не больно им нужны эти варварские холодные земли. Поэтому только ящеры из южных джунглей да кочевые арабы часто имеют удовольствие наблюдать военную науку древности во всей ее красе.

Но тем, кто хочет пронаблюдать чудеса некромантии воочию, вовсе необязательно ехать так далеко. В тех же южных



Ну у кого поднимется язык сказать Королям Гробниц, что они хорошо сохранились?

краях дамочка по имени Ламия освоила более приятный способ нежизни, не требующий отказа от физических удовольствий всех видов. Это, быть может, не так высокодуховно, как хемрийские упражнения, зато куда привлекательнее, и потому метод Ламии широко распространился на севере.

Так, например, неподалеку от имперских границ живет себе и не тужит бывший имперский дворянин — ихнее сия-

тельство граф фон Карштейн. Своих подданных он преобразовал не хуже хемрийцев, только вот скорпионы в умеренном климате не прижились (не примерлись?), и пришлось воспитать им замену из волков и летучих мышек. Но двор графа блистателен, и к столу подают кровь только самых ценных сортов.

В болотах ближе к Кислеву и еще кое-где встречаются одичавшие представители вампирского племени — стрыги. Из бывших бретонских и имперских рыцарей получаются отличные бойцы клана Кровавых Драконов. Ну, и род старушки Ламии тоже не угас. Есть куда податься молодому смертолюбу.

Разумеется, деятельность графов-вампиров не встречает понимания у окружающих. Но окружающие смертны, а вампиры — не совсем. Так что всем критикам вампирского образа жизни предлагается зайти через пятьсот лет — там, дескать, поговорим.

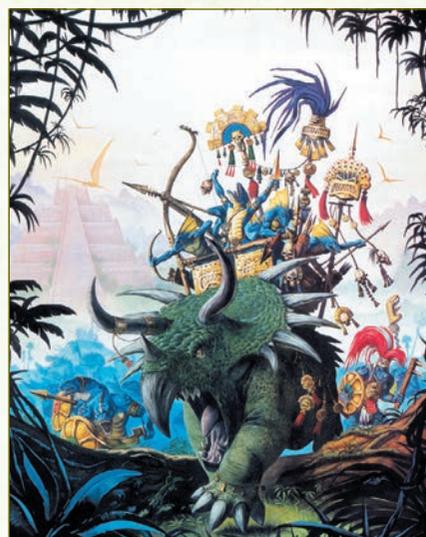
На сегодняшний день нежить не несет ключевой угрозы миру, уступив эту роль Хаосу. Но времена великого некроманта Нагаша (и попытки его возродить) до сих пор вспоминают с ужасом. Кстати, последняя такая попытка была уже при Карле-Франце.

Ящеры

Вы никогда не удивлялись, что этот мир создан богом (или богами) настолько несовершенным? Все очень просто: его еще не доделали. Мы нагло поселились прямо на стройплощадке и теперь жалуемся, что мимо носят цемент, со стропил сыплется мусор, а кому-то задело по загревку крюком порталного крана.

Так вот, пока мы все пытаемся обустроиться среди груд кирпича как умеем, ящеры продолжают строительство. Они знают генеральный план. Они служили еще Древним.

Главная работа ведется в джунглях Люстрии (она же — Южная Америка) и



Сторожа стройплощадки не дремлют.

второго тропического континента. Но иногда приходится что-нибудь делать и за пределами площадки.

Возглавляют работу *сланны* — инженеры и прорабы Древних. Эти глыбы интеллекта, оформленные в виде больших зеленых жаб, погружены в созерцание огромных трудовых мозолей на своем пузе. Они знают, как надо, ведают всю магию на свете и живут тысячелетиями. Сланн — это звучит гордо.

Роль основного персонала стройки исполняют *завры* — неторопливые зубастые ребята. Особенно хорошо им удается очистка площадки от затесавшихся туда паразитов (вроде темных эльфов или крыс). На самых тяжелых работах задействованы здоровенные громилы-*кроксигоры*. Вокруг них мельтешит всякая мелочь на «подай-принеси», она называется *сцинками*.

Как видите, бригады хорошо организованы и четко специализированы. Но это еще не все: ящерам служит немало неразумных, но родственных им форм жизни. Вместо бульдозера и танка служит мону-ментальный *стегодон*, обзор сверху обеспечивают перепончатокрылые *террадоны*, саламандры своим плевком обеззараживают целые участки местности, ну, а личным транспортом служат так называемые «холодные» — рептилии размером чуть покрупнее лошади. Кстати, темные эльфы позаимствовали у ящеров этих тварей и тем поставили кварталный план под угрозу.



Мир «Молота войны» — место, где пересекаются самые разные фантастические жанры. Фэнтези и стимпанк, готика и альтернативная география, легенды Севера и Юга, Востока и Запада... Пожалуй, многие вымышленные вселенные могут похвастаться таким разнообразием и такой любовной выписанностью. А это значит, что мы еще не раз вернемся на привольно раскинувшиеся материки и острова этого мира. Как на страницах нашего журнала, так и на полях сражений.

Warhammer в компьютере

А вот здесь «Молоту войны» повезло намного меньше. Существует, увы, всего две компьютерных игры по этой вселенной — «*Shadow of the Horned Rat*» и «*Dark Omen*». Последней из них уже *семь* лет.

Герой этих игр — Морган Бернхард, капитан «псов войны», то бишь наемник. Постепенно он собирает целую наемную армию — с пехотой, кавалерией, пушками, магами — с которой и вершит судьбы мира, не забывая при этом об интересах собственного кошелька. Ведь солдаты, знаете ли, требуют жалования, и как бы ни были важны происходящие события, не следует забывать о рентабельности сражений...

В первой игре герою противостояла одна из самых интересных рас — крысолюди (и не только они). Увы, у «Тени рогатой крысы» был один серьезный недостаток: непродуманность интерфейса. Интуитивным его нельзя было назвать при всем желании.

Это исправили в «*Dark Omen*» — игре, сразу же занявшей место в пантеоне великих стратегий. Противники здесь — нежить и отчасти орки. Нежить не бежит с поля боя, что делает игру чуть менее тонкой, но это не так уж важно. Главное, играть стало удобно. Кроме того, убрали идущую из настольного Warhammer идею о том, что пушки время от времени сами по себе взрываются, и это сделало игру намного интересней.

Если не играли — обязательно попробуйте. И не смущайтесь устаревшей графикой. Дело того стоит.

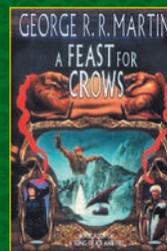
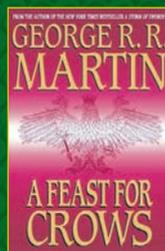


«Warhammer: Dark Omen» заслуживает самого пристального внимания не только любителей ретро-игр.

Дмитрий Злотницкий

ЧТО ПИР ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ?

В ОЖИДАНИИ НОВОЙ КНИГИ ДЖ. Р. Р. МАРТИНА



ПЕСНЬ ЛЬДА И ПЛАМЕНИ

Без преувеличения можно сказать, что своей эпической сагой Джордж Мартин совершил прорыв в фэнтези. Некогда единые Семь Королевств Вестероса погружены в пучину междоусобной войны — за власть, богатство, земли, людей... Сложное переплетение интриг, удивительная реалистичность характеров и описаний, захватывающий сюжет и сравнимая с «Властелином колец» популярность — вот что такое «Песнь льда и пламени».

Многотысячная армия поклонников эпического фэнтезийного цикла Джорджа Мартина с нетерпением ждет четвертой книги, «Воронова пира». Но мастер уже четыре года подряд «радует» поклонников только сообщениями о том, что книга все еще пишется. Однако кое-что о содержании одной из самых ожидаемых книг года все же известно...

К сожалению, источников информации совсем немного. На официальном сайте писателя выложено несколько глав, а некоторые отрывки Мартин зачитывал на конвентах. Но даже в этих крохах содержится немало фактов и событий, которые будут интересны любому поклоннику «Песни льда и пламени».

Внимание! Эта статья целиком и полностью представляет собой спойлер — краткое содержание известных фрагментов «Воронова пира». Если вы считаете, что этот пересказ (разумеется, далеко не полный) испортит вам впечатление от самой книги, дождитесь выхода романа на русском или хотя бы английском языке.

Юг

В одной из частей пролога мы увидим самое южное из Семи королевств — Дорн — глазами капитана королевской гвардии.

В Дорн привозят тело павшего в поединке Красного Змея. Его брат принц Доран, правитель страны, находится во дворце недалеко от столицы. Здесь его посещает старшая из Песчаных Змеек — незаконных дочерей Змея — и требует возмездия. Но принц осторожничает, пытается успокоить племянницу и решает вернуться в столицу. По дороге ему встречается вторая из Змеек. Та утверждает, что только смерть всех Ланнистеров станет достойной расплатой за отца. Когда отряд достигает Солнечного Копья, перед ним предстает бушующий город. Повсюду призывы взяться за оружие и отомстить за Змея. В замке Дорана ожидает, помимо дочери, третья из Змеек. Она, кажется, умнее сестер и вместо воп-

лей о мести предлагает посадить на Железный Трон маленькую Мирцеллу. Доран обещает подумать. Но когда остается наедине с капитаном гвардии, приказывает тому взять под стражу всех Змеек и прямо говорит о союзе с лордом Тайвином. Очевидно, принц еще не в курсе маленькой оказии, случившейся в уборной.

Что станет с Дорном, очень важно, ведь это единственное из Королевств, почти не затронутое войной. Хотя, учитывая связанные со смертью Красного Змея волнения, вряд ли это надолго — вполне вероятным исходом событий выглядит смута.

Королевская гавань

Королеве Серсее снится, что она сидит на Железном Троне обнаженная, а Тирион насмехается над ней. Наяву ее поджидает новый кошмар — известие о гибели лорда Тайвина в отхожем месте. Серсея бросается в объятия Джейме и предлагает ему стать десницей, но Цареубийца отвечает мрачной шуткой, а потом высказывает нелицеприятное мнение о способностях сестры как правительницы. Серсею вновь мучают кошмары: ей кажется, что Тирион собирается уничтожить всех ее детей.

Джейме несет стражу у тела отца. Он не спал с тех пор, как выпустил Тириона из темницы. И теперь пытается разобраться в собственных чувствах, винит себя в смерти отца, вспоминает злые слова брата и гадает, куда исчез Варис. Но по отцу не скорбит. Джейме вспоминает принца Рейегара, их последнюю встречу и разграбление Королевской гавани. Приходят священники, Джейме кажется, что он спит: он разгова-

ривает с женщиной, чье лицо скрыто. Женщина спрашивает, не узнал ли он ее, — нет, не узнал — и исчезает.

Утром начинаются похороны. От мертвого тела стоит смрад, новый король Томмен не выдерживает и выбегает. Джейме догоняет сына и советует ему быть сильным. Серсея начинает кричать на брата. Во время похорон она вспоминает отца и мечтает о будущем величии. Затем беседует с присутствующими лордами, в первую очередь с окружением Тиреллов. А одному рыцарю намекает, что была бы благодарна, если бы устранили сира Бронна, бывшего наемника Тириона.

Серсея обедает с дядей Киваном и предлагает ему пост десницы. Он согласен — при условии, что получит и регентство, а Серсея вернется в родовые земли. Киван, как и Джейме, говорит Серсее о ее неспособности править. Начинается обмен угрозами, но потом стороны договариваются. Киван вернется в земли Ланнистеров, чтобы управлять ими. Под конец беседы он дает Серсее пару советов. Королева бросает: «Помни, Томмен мой! Я



Серсея — регент и фактически правитель Семи королевств... пока что.



его мать». Киван отвечает: «Я помню, у него есть мать... и есть отец, не так ли?».

Судя по всему, недолго Серсее владеть Королевской Гаванью. С ее стервозным характером она вскоре должна лишиться всех сторонников, тем более что Тиреллы, похоже, готовы предать. Но наиболее интригует дальнейшая судьба Джейме: судя по доступным главам, его ожидает трагичное, но интересное будущее.

На восток

А что же Тирион?.. Его везут морем на восток, в один из Вольных городов. Карлик, потягивая вино, пытается решить, что делать дальше. Ночной Дозор? Отпадает из-за обета безбрачия. Дорн? Вряд ли Мартелы захотят выступить против Королевской гавани. Пьяного в стельку карлика доставляют магистру Илирию. Тот рассказывает Тириону о последних новостях,



Вот ради таких женщин Тирион и едет на восток...

в том числе и о походе Дени. Карлика явно подталкивают к мысли отправиться дальше на восток. Что он и делает — вместе с Илирио. Они беседуют, не забывая вкушать деликатесы и вина. Тирион спрашивает магистра о Дени и спрашивает, почему тот хочет видеть на Железном Троне дочь Эйриса Безумного. Илирио отвечает, что хочет там видеть сестру Рейегара. Заодно Тирион узнает кое-что о том, как Варис начал свою карьеру шпиона, взяв под контроль большинство воров Пентоса. Ланнистер вспоминает прошлое, мечты о драконе, чистку канализации в Боровом Утесе, мысленно возвращается к своей первой любви — Тише. В конце концов, Илирио направляет Тириона к наемнику по прозвищу Гриф.

С наемниками Тирион всегда ладил, так что, скорее всего, скоро у него снова будут верные люди. А дальше, видимо, он направится к Дени — наконец-то в ее окружении должен появиться хоть кто-то понимающий в политике больше, чем в войне.

Город работорговцев

Мать драконов находится в Меерине — очередном захваченном ею городе работорговцев. На улице убит один из Безупречных. Она приказывает похоронить солдата как героя и разыскать убийц.

Драконы Дени выросли уже настолько, что скоро она сможет на них летать. В то же время твари одичали и стали опасны даже для ее служанок.

К Дени приходят просители, а она размышляет о ситуации в подчиненных землях. Разумеется, освобождение невольников не вызвало восторга у их хозяев, да и рабам воля не пошла на пользу. В погоне за справедливостью Дени оставляет многих просителей недовольными. Мальчик, осиротевший во время захвата города, требует возмездия. Дени отказывает, мальчик бросается на нее с кинжалом, но у Таргариен хорошие телохранители. Многие утверждают, что драконы уничтожают их скот — Дени приказывает заплатить всем. Очередной проситель держит в руках мешок. Он вываливает содержимое на землю со словами: «Это был зеленый». Перед Дени лежат обугленные человеческие кости.

Наверняка Дени хотя бы к концу книги доберется до Вестероса, чтобы наконец вступить в борьбу за трон предков. Должны принять более деятельное участие в событиях и ее драконы, возможно, мы даже увидим их в настоящем бою.

Стена и Север

О событиях на Севере пока можно узнать только из одной главы Джона. Известно, что до нее будет еще одна его глава, где произойдет нечто *очень* важное.

Глава начинается с казни Манса у Стены. Манс пытается спастись, утверждая, что он не король. Но по приказу Мелисандры сначала сжигают рог Джорамуна, а затем бросают в огонь и бывшего короля Одичалых.



Ночной дозор под предводительством молодого Сноу.

Джон приказывает лучникам стрелять в Манса, чтобы облегчить его страдания. Мелисандра призывает всех следовать за ее богом и ее королем. Одичалым предлагают присягнуть Станнису или уйти обратно на Север. Большая часть присягает. Братья Ночного дозора вынуждены пропустить на юг своих извечных врагов.

Люди Станниса отводят Джона к королю, предварительно обезоружив. Станнис в окружении военачальников говорит о намерении отвоевать Север. Против

«Я говорил, что надеюсь закончить книгу к концу года. Знаменитые последние слова. Нет, она еще не готова, хотя и близка к этому. Написано больше 1300 страниц и еще около сотни страниц черновиков, плюс главы, которые еще предстоит создать. Я убеждаю себя, что нахожусь под домашним арестом. Как только закончу «Пир», сообщу об этом здесь.»

Джордж Р. Р. Мартин,
17 января 2005

georgerrmartin.com

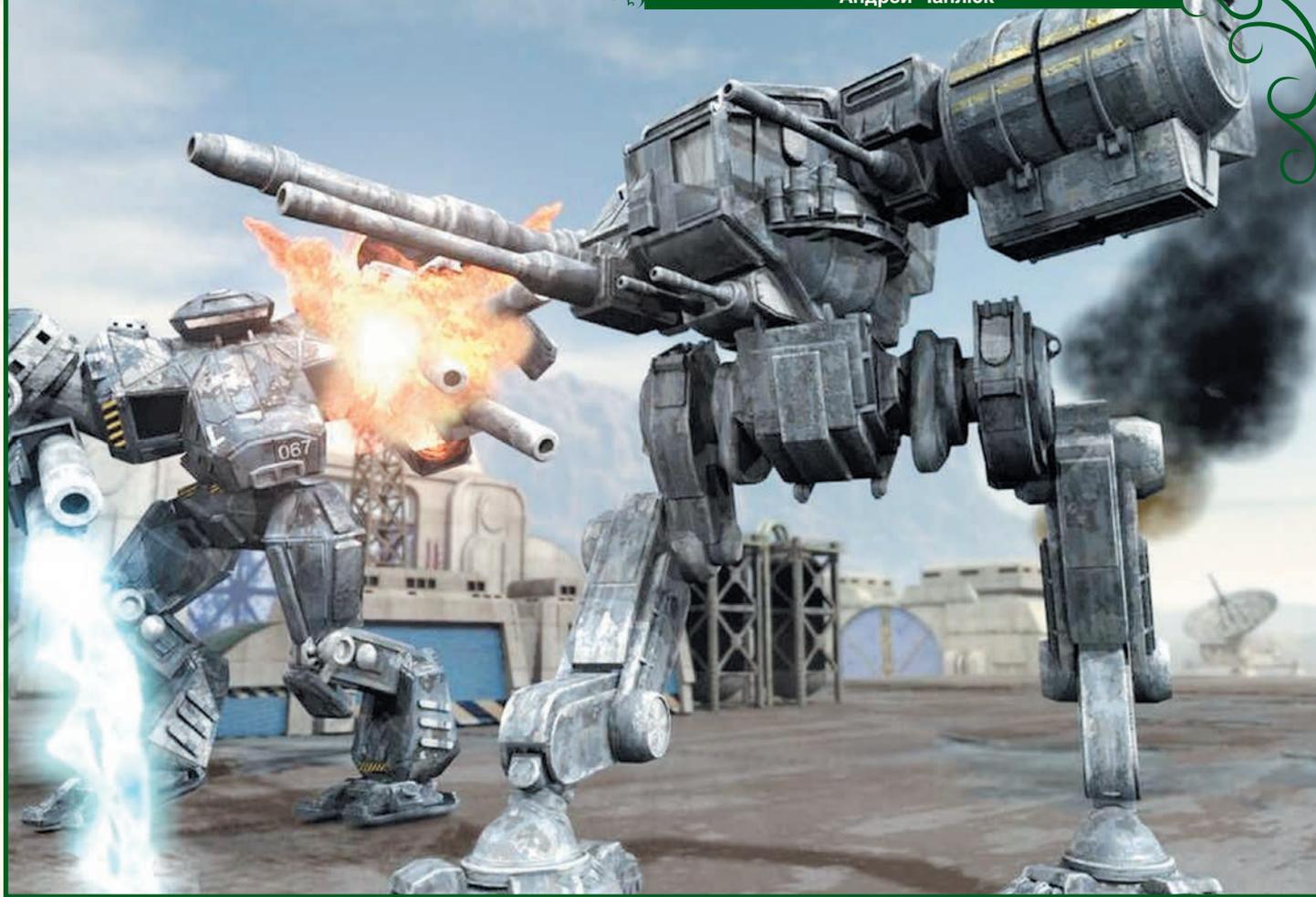
Грейджов и Ланнистеров он собирается использовать Одичалых, а от Дозора хочет получить оружие и амуницию. Джон не в восторге, но отдать часть оружия соглашается. Станнис обсуждает с Джоном предстоящую кампанию и снова пытается привлечь лорда-командующего на свою сторону. Сноу отказывается нарушать клятву Дозора и высказывает мнение о плане Станниса, который считает провальным. Военачальники возмущаются, но король прогоняет всех, кроме Джона, Мелисандры и своего оруженосца. Сноу предлагает Станнису свой план войны: для начала Баратеон должен изгнать Железных людей и заручиться помощью горцев. Король соглашается. Мелисандра собирается остаться на Стене и предостерегает Джона: у него есть враги, но не те, на кого он думает.

Теперь, когда рядом оказываются Джон и Мелисандра, Стена напоминает бочку с порохом, к которой поднесли спичку. Противостояние этих героев должно стать очень и очень интересным.

Песнь далека от завершения

Как известно, «Воронова пира» изначально вообще не планировалось. Мартин собирался сделать паузу в несколько лет, чтобы младшее поколение успело повзрослеть и смогло принять более деятельное участие в событиях. Вероятно, «Пир» станет связующим звеном между первыми тремя и финальными частями саги. Четвертая книга даст героям некоторую передышку, по крайней мере, персонажи не должны гибнуть так же часто, как в «Буре мечей», иначе до финала может вообще никто не дожить. А вот в пятом томе — в «Танце с драконами» — запылает уже весь Вестерос.

Так или иначе, можно утверждать, что Джордж Мартин еще не раз приятно удивит поклонников неожиданными поворотами сюжета. Хотелось бы только, чтобы «Песнь» все-таки была закончена в этом десятилетии, — учитывая скорость создания «Пира», в это верится с трудом. Но если качество книги будет соответствовать потраченному на нее времени, нас ждет безусловный шедевр.



BATTLETECH

У множества людей во всем мире это название ассоциируется с войнами гигантских боевых роботов. Но в действительности BattleTech — это яркая и притягательная история будущего. История возвышения и распада Звездной Лиги. История Исхода армии из Внутренней Сферы за пределы Периферии. История ее возвращения — Вторжения — и кровавых межчеловеческих войн.

РОЖДЕННЫЕ ДЛЯ ВОЙНЫ

В наши дни война в моде, и, вероятно, это не скоро пройдет.

Фридрих Великий

ПУТЬ КЛАНОВ В МИРЕ BATTLETECH

Практически в каждой фантастической вселенной имеются воинственные нации, единственная цель которых — бесконечные сражения. Но мало кто может сравниться в этом с Кланами, рожденными фантазией создателей мира BattleTech. Боец Клана — образ идеального воина, свирепого и бесстрашного. Воина, готового на все для достижения цели.

История Кланов — это история бесконечных войн и борьбы за существование. Летопись нации прирожденных воинов ведется с того момента, когда, спасая армию от гражданской войны, генерал Александр Керенский осуществил Исход из Внутренней Сферы. Керенский увел свой народ в отдаленный сектор галактики, установив власть на пяти планетах, названных впоследствии Пентагоном.

Чтобы превратить вчерашнюю армию в полноценное общество, пришлось демобилизовать три четверти личного состава. Чести остаться в рядах вооруженных сил

удостоились лишь самые лучшие. Далеко не всегда демобилизация проходила гладко. Среди бывших военных росло недовольство, выливавшееся в бунты и террор против мирного населения.

Внутренние конфликты, противоречия и междоусобицы разрывали новорожденное общество. Выход из тупика нашел сын Александра, Николай Керенский. Обосновавшись на планете Страна Мечты, он разделил сопровождавший его отряд на двадцать групп, или Кланов, по сорок человек в каждом. Кланов должны были покончить с бун-



товщиками — вобрать их в себя или уничтожить. Кроме того, клановая система пришла на смену традиционному делению по национальному признаку.

Пирамида власти

Клан представляет собой общество с кастовой структурой, где у каждого человека имеется свое четко определенное место. Например, трудовая каста, каста техников, ученых и торговцев. Но, разумеется, ядро Клана — воинская каста. Однако и она неоднородна.

Вернорожденные воины — прямые потомки «золотого генофонда» Клана, тех солдат, которых отобрал Николай Керенский. Они воплощают в себе наиболее ценные черты своих генетических родителей. Но генетический набор не остается неизменным — он постоянно совершенствуется за счет генов солдат, которые показали себя наиболее умелыми и успешными в бою. Таким образом Кланам удалось постепенно изжить свои слабые черты и усилить выгодные качества.

Другая награда для наиболее отличившихся — Родовое Имя, имя, принадлежавшее одному из основателей Клана. Его можно получить только после серьезных испытаний, пройти которые по плечу не каждому. Зато обладатель Родового Имени обладает политической властью внутри Клана.

Воины, появившиеся на свет естественным путем, называются вольнорожденными. Они могут рассчитывать лишь на места в гарнизонных частях или во втором эшелоне наступающей армии.

Во главе каждого Клана стоит Хан — политический и военный лидер, избираемый голосованием тех воинов, которые носят Родовое Имя. Хан представляет свой Клан на Великом Совете и участвует в определении политики Кланов в целом.

Нечто вроде заместителя лидера Клана — саХан. При необходимости он берет на себя административные функции, и занимает пост Хана в случае гибели или недееспособности последнего.

Особняком в политической структуре стоит ильХан. Это верховный правитель Кланов и глава объединенных во-

енных сил. Он выбирается на Великом Совете всеми Ханами — только в том случае, если Ханы стоят перед лицом значительной внешней или внутренней угрозы. В мирное время пост ильХана упраздняется.

Хранить или уничтожить?

Несмотря на то, что в их основе лежала одна общая идея, постепенно Кланов превратились в самостоятельные образования, различающиеся не только по приемам ведения боя, но и жизненной философией. По-разному трактовали и завещание Александра Керенского о возвращении во Внутреннюю Сферу.

По последнему пункту Кланов раскололись на две большие группы — Хранителей и Крестоносцев. Первые настаивали на то, что Внутреннюю Сферу необходимо защищать от внешней агрессии. Вторые же выступали за скорейший захват Земли с целью возрождения истинной Звездной Лиги. Между Хранителями и Крестоносцами уже давно идет упорная политическая борьба, порой переходящая в открытые военные столкновения.

Кланов-Хранители

Клан Облачной Кобры



Один из самых малочисленных кланов — но отнюдь не самый слабый. Во время сражений Кобры делают ставку на аэрокосмические силы, что обеспечивает им огромное преимущество. Этот Клан обладает гигантским флотом космических боевых кораблей. Располагая такими силами, Кобры давно могли бы стать одним из самых авторитетных Кланов. Однако воины Клана предпочитают держаться в стороне от политических интриг, совершенствуя свой дух и боевое мастерство.

Клан Койота



Койоты могут похвастаться лучшей технической кастой во всех Кланах. Именно стараниями местных умельцев был создан первый ОмниМех — боевой робот нового поколения. Отличная техническая оснащенность позволяла Койотам на протяжении многих лет занимать одну из лидирующих позиций в Великом Совете. После уничтожения Дымчатых Ягуаров и ослабления Волков Койоты намеревались занять ведущее положение в клановом сообществе, но натолкнулись на серьезное сопротивление Кланов-Крестоносцев, стремящихся разделаться с Койотами и заполнить их технологии.

Клан Алмазной Акулы



Основную силу этого Клана составляют отнюдь не воины, а представители торговой касты. Акулы способны повлиять практически на все сделки между Кланами. Это дает им в руки отличный инструмент для защиты собственных интересов. С другой стороны, многие Кланов считают Акул торгашами и не рассматривают их как достойных конкурентов. Вооруженные силы Акул имеют мало боевого опыта и зачастую терпят досадные поражения.

Клан Призрачного Медведя



Сильнейший среди Кланов-Хранителей. Медведи всегда считались оплотом стабильности, чья спокойная уверенность не раз охлаждала воинственный пыл Крестоносцев. Они никогда не принимают спонтанных решений и не проводят бессмысленных атак. Поэтому их акции практически всегда заканчиваются успехом. Кроме того, Медведи известны ревностным отношением к своей собственности.

Клан Гигантского Скорпиона



Скорпионы считают, что только постигнув древние истины, можно возродить Звездную Лигу. Мистицизм и поклонение предкам прочно вошли в жизнь воинов-Скорпионов. Многие из них посвящают годы поискам древних артефактов, способных даровать невиданную силу. Скорпионы также верят, что употребление особой микстуры под названием некросия, изготовляемой из яда гигантского скорпиона, позволяет им постичь мудрость предков.

Клан Снежного Ворона



Много лет назад во время междоусобных войн Клан Снежного Ворона понес огромные потери, которые не удалось восполнить по сей день. Череда неудач сделала Воронов замкнутыми и воспитала недоверие к посторонним. Представители этого Клана уверены, что следует экономить на всем и не разбрасываться попусту ресурсами. Снежные Вороны — Клан, не имеющий четкой принадлежности ни к одной из фракций. Номинально следуя заветам Хранителей, Вороны во многом поддерживают Крестоносцев, когда это совпадает с интересами их Клана.



Мастерство Кланов ковалось в междоусобных конфликтах.

Клан Стальной Гадюки



Слабейший из Кланов, получивший место в атакующем эшелоне только благодаря стечению обстоятельств. Во многом слабость Гадюк проистекает от их политической неопределенности: они и не могут окончательно примкнуть ни к Хранителям, ни к Крестоносцам. Несмотря на то, что Ханы Клана поддерживают идеи мирного возрождения Звездной Лиги, большая часть воинов ратует за насаждение нового порядка путем силы.

Клан Волка в изгнании



Часть Клана Волка, переселившаяся после раскола во Внутреннюю Сферу. Многие считают их предателями, но сами Волки в изгнании уверены, что только они четко следуют заветам Хранителей, оберегая Внутреннюю Сферу от агрессии Крестоносцев.

Кланы-Крестоносцы

Клан Волка



Один из сильнейших и самых агрессивных Кланов Крестоносцев. После обвинения в геноциде Волки были вынуждены вступить в войну против Клана Нефритового Сокола, в ходе которой погибли все их лидеры. После этого клан Волка раскололся на две части. Волки, проповедовавшие идеологию Хранителей, ушли во Внутреннюю Сферу. Вторая половина Клана, возглавленная Крестоносцем Владимиром Вардом, начала активно готовиться к новому вторжению во Внутреннюю Сферу.

Клан Звездного Ужа



Звездные Ужи — один из немногих Кланов, который ценит представителей более низких каст наравне с воинами. Чем старательнее работают техники и ученые, тем лучше сражаются и воины, — считают Ужи. Такое лояльное отношение отдалило Ужей от других Кланов. Между тем в военном отношении Звездные Ужи — одни из сильнейших. И лишь слабость политической позиции не позволила этому клану принять участие во Вторжении.

Клан Нефритового Сокола



Самый одиозный Клан. Истинные Крестоносцы, Соколы всегда были на острие атаки против Внутренней Сферы. Между тем этот Клан — самый нетерпимый к вольнорожденным и представителям низших каст. Надменность и самоуверенность стали причиной многих неудач Соколов. После того, как

силы Внутренней Сферы уничтожили Клан Дымчатого Ягуара, Соколы возглавили коалицию крестоносцев.

Клан Ледяных Хеллионов



Клан неудачников. Несмотря на великие военные подвиги в прошлом, сейчас Хеллионы занимают одно из последних мест в рядах Крестоносцев. Воспользовавшись ослаблением Волков, Соколов и Ягуаров, Хан Аса Тэни сделал попытку пробиться к титулу ильХана. Однако она оказалась неудачной — во многом из-за отсутствия поддержки со стороны других Кланов.

Клан Адских Лошадей



Воины, а не боевые машины, являются основной ценностью Клана Адских Лошадей. В то время как другие поклоняются боевым роботам, Адские Лошади делают ставку на пехоту. Более того, именно этот Клан создал уникальные бронекостюмы элементарал. Несмотря на то, что пехота Лошадей — лучшая во всех Кланах, недостаток боевых роботов (а, следовательно, и военной мощи) не позволяет Адским Лошадям стать лидирующим Кланом.

Клан Огненного Мандрила



Клан состоит из множества фракций, которые называются Киндраа и исповедуют каждый свое мировоззрение. Мандрилы — миниатюрная копия всего сообщества Кланов, и в этом их сила и слабость. Повышенная конкуренция внутри Клана позволяет воспитывать очень сильных бойцов. Но, с другой стороны, Мандрилам очень трудно договориться о совместных действиях — даже на высшем уровне. В то время как одни фракции исповедуют взгляды Крестоносцев, другие придерживаются позиции Хранителей.

Клан Духа Крови



Духи Крови считают себя единственными истинными последователями заветов Николая Керенского. Даже военная структура Клана не претерпела за прошедшие столетия никаких изменений. Суровые тренировки делают из воинов этого Клана высококлассных бойцов. Однако отсутствие инициативы становится для них препятствием на пути к успеху. Представители этого Клана не разделяют мнения других крестоносцев о том, что вторжение во Внутреннюю Сферу нужно начинать как можно скорее. Духи Крови уверены — для всего в этом мире есть подходящее время. А для вторжения оно еще не наступило.



Стервятник (Vulture) — смертельная угроза мехам Внутренней Сферы.

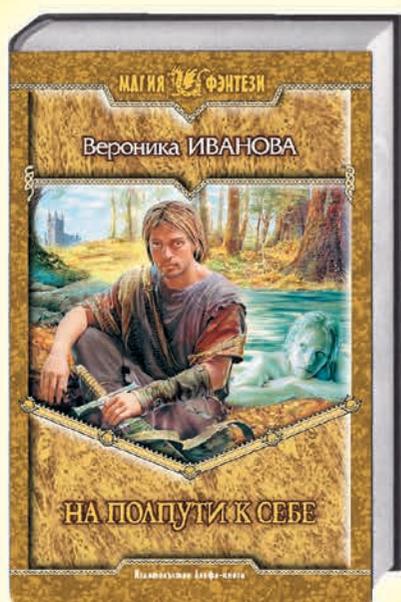


Все это — лишь малая толика того, чем живут воины Кланов. Создателям вселенной BattleTech удалось придумать на редкость удачную и харизматичную нацию. Нарочитая грубость и ответственность этих суровых бойцов буквально зачаровывает. Каждый может найти в мире Кланов то, что нравится именно ему. Политические интриги и бесконечные битвы делают жизнь кланеров разнообразной и притягательной. Но не стоит забывать, что важнейшее для каждого воина Кланов понятие — честь. Путь чести — это и есть путь Кланов. Но каждый Клан идет по этому пути своим способом. 🐉

R. I. P.

Из двадцати Кланов, созданных Николаем Керенским, только четырнадцать сумели сохранить свою целостность и независимость. **Клан Росомах** взбунтовался против Керенского и был уничтожен Кланом Волка. Схожая судьба ожидала и **Клан Черных Вдов** — после обвинения их в геноциде мирного населения Волки получили право поглотить этот Клан. **Клан Мангуста** пал жертвой Дымчатых Ягуаров. Большая часть территории Мангустов отошла Ягуарам, а права на их генетический материал получили Облачные Кобры. **Клан Баррока** был поглощен Звездными Ужами после обвинения в связи с последователями Росомах. **Дымчатые Ягуары** — единственный Клан, показательно уничтоженный силами Внутренней Сферы в наказание за варварскую орбитальную бомбардировку города Эдо. **Клан Нова Котов** решил перейти на сторону Внутренней Сферы — и от него отреклись как Хранители, так и Крестоносцы.





Вероника ИВАНОВА

НА ПОЛПУТИ К СЕБЕ

Минуты покоя имеют гнусное обыкновение заканчиваться. Снежный ком событий, выросший из крохотной несуразности, сминает и засасывает в себя все, что попадет на пути. Остаться в стороне? Как можно?! Ведь сама Судьба приглашает на танец... Вы слышите эту музыку? Что вы говорите? Больше похоже на шум битвы? Не волнуйтесь, почтенные: обнажать клинки не придется. За вас это сделают другие, да и... Для того, чтобы выиграть войну, иногда достаточно одного взгляда. Под правильным углом, разумеется...





Художник Марина Клейман

ДЕТИ ОБЛАКА

ИСТОРИЯ КЕНТАВРОВ ОТ ДРЕВНОСТИ ДО НАШИХ ДНЕЙ

Лица кентавров были похожи на лица арабов — смуглая кожа, темные живые глаза, черные вьющиеся волосы. Внешность... наводила на мысль об арабских кровях и в другом смысле: лошадиное тело великолепных пропорций, мускулатура чистокровного рысака.

Ник О'Донохью,
«Ветеринар для единорога»

В силу неведомых дремучих инстинктов люди всегда стремились создать сказочный образ существа-человека, имеющего звериные части тела: туловище или голову. В отличие от оборотней (полностью меняющих свою форму от человеческой к животной, и выдуманных, помимо всего прочего, в силу наличия у некоторых людей характерных атавизмов — например, оволосение тела), все человеко-животные гибриды были абсолютно фиктивными, не имеющими никаких, даже отдаленно похожих проявлений в реальной жизни.

Тем не менее человекозвери прочно укоренились в фольклоре, занимая там обширную нишу. Кентавры, минотавры, гарпии, русалки (по другой версии — ихтиокентавры), сфинксы — это лишь немногие вымышленные чудовища, которые представляют собой «промежуточную стадию» между человеком и животным. Со смешением черт различных зверей в одном выдуманном существе все понятно — этим баловались все народы мира, создавая неповторимых химер. Но каково это — быть отчасти человеком, и в то же время иметь копыта? Рыбий хвост? Бычью голову? Каждое из таких существ — богатая тема для отдельного исследования в рамках рубрики «Бестиарий». Сегодня мы поговорим о кентаврах.

Рожденные облаком

Самым известным, представительным и наиболее гармоничным созданием фантастической зоологии является кентавр (греч. — *Κενταυρος*) — существо с торсом человека и телом лошади. Именно



кентавров мы представляем себе в первую очередь, когда речь заходит о миксантиропических существах.

Миксантиропические существа (от *mix* — смешивать и *antropos* — человек) — вымышленные создания, сочетающие черты человека и животного.

Кентавров придумали древние греки, представляя их (первоначально) в виде людей с обычными ногами, сады у которых был конский круп. Но прежде чем начинать разговор о месте кентавров в эллинистической мифологии, следует кое-что уточнить. Все древнегреческие легенды носят очень специфический характер, и даже будучи отредактированными для школьных учебников, все равно содержат, мягко говоря, спорные сцены.

Если не вдаваться в подробности, то быт олимпийских героев и богов был удручающе однообразен — секс, еще раз секс (много секса), потом — попойка и драка. Под этот заманчивый шаблон подходит большинство эллинистических мифов, в том числе — и о рождении кентавров.

Происхождение слова «кентавр» точно не известно. Возможно, что оно образовано от «гандхарва» — в ведической мифологии так звали младших богов, правящих конями солнца.

Легенда о появлении кентавров по меркам всего древнегреческого эпоса сравнительно молода — да и вообще, эти существа никогда не были главными участниками мифов, выступая периферийными персонажами.

В более-менее связанном виде появление кентавров описывается схождениями (комментариями) к «Аргонавтам» Аполлона Родосского. Там говорится о царе **Иксионе**, правившем в Фессалии (горное побережье Греции). Этот монарх приходился внуком богу войны Аресу и, как следствие, по своей внутренней сути был редкостной сволочью.

Женившись на дочери царя Деионея, он пообещал последнему богатые дары. Однако перед приездом тестя Иксиона стала «душить жаба». Подумав, он приказал выкопать яму, разжечь там огонь и замаскировать ее досками. Деионей упал ловушку и погиб, а в наказание за это преступление на Иксиона напала богиня безумия Лисса.

Никто из богов не желал вылечить мерзкого царя от его болезни. В конце концов Зевс сжалился над ним, исцелил от всех психозов и пригласил к себе на пир. Однако Иксион, видимо, не извлек для себя никаких уроков из случившегося: прибыв в чертоги богов, он тут же начал склонять жену Зевса — Геру — к интиму. Гера не прониклась этой идеей и нажаловалась мужу. Тот сначала не поверил (ведь помогать жене верховного божества может только законченный иди-

от) и решил провести небольшой эксперимент. Из облака он создал точную копию Геры (некоторые исследователи считают, что впоследствии это существо получило имя «Нефела» и стала богиней облаков) и послал ее в спальню покои Иксиона.

В пятой книге своей поэмы «О природе вещей» Лукреций утверждает, что существование кентавров невозможно, ибо лошади достигают зрелости раньше, чем люди, и кентавр в три года был бы взрослым конем и вместе с тем — лепечущим младенцем. Такой конь умер бы на пятьдесят лет раньше, чем человек.



Иксион, привязанный к колесу.

Иксион искренне обрадовался и, выражаясь библейским языком, быстренько «познал» двойника Геры. Все бы ничего — но позже Иксион стал публично хвастаться тем, что наставил рога самому Зевсу. Разгневанный небожитель поступил с любвеобильным царем очень креативно — он приковал его к крутящемуся огненному колесу и низвергнул в Тартар (по другим версиям — запустил эту «карусель» в небо).

После случившегося облако забеременело и произвело на свет кентавров, описываемых в легендах как «надменный род, чуждый харитам» (хариты — богини красоты). В некоторых древних источниках кентавры также называются «иксионидами» — по имени их отца.

По альтернативной версии кентавры произошли от Кентавроса — сына Иксиона и Нефелы, либо от бога солнечного света Аполлона и богини юности Гебы.

Так или иначе, от связи между облаком и подлым царем не могло родиться ничего хорошего. Кентавры были разумны, но дики, буйны нравом, любили подражаться, а больше всего — выпить. Первоначально они жили у подножия гор Эта и Пелион в Фессалии. Но из-за гнусного характера кентавры постоянно конфликтовали с людьми и, в конце концов, были изгнаны оттуда — считается, что позже они, наряду с сатирами, влились в свиту Диониса, а также были приняты под

Это интересно

- Лошадь (*Equus*) была одомашнена человеком примерно 3 тысячи лет назад. Интересно, что лошади имеют на ноге всего один палец, покрытый прочным роговым чехлом (копыто). Продолжительность жизни этого животного — примерно 25 лет, вес — от 600 кг до 1,5 т. Максимальная скорость, развиваемая скаковой лошадью — до 80 км/ч. К лошадям относятся также и ослы, полуослы (кулан), зебры, лошади Пржевальского и тарпан (ныне истребленный). Интересно, что греческая мифология не упоминает о кентаврах-человекозебрах или человекоослах.
- История знает случаи сращивания двух существ в одно целое — так называемые «сиамские близнецы». Это явление имеет давнюю историю (документированную с начала прошлого тысячелетия), однако нарицательным оно стало лишь после рождения братьев Энг и Чанг («правый» и «левый») в Сиаме (Таиланд). Монахи объявили их предвестниками конца света, король подписал им смертный приговор, и очень неохотно разрешил шотландскому купцу Роберту Хантеру вывезти их из страны. Братья прожили до 62 лет и оставили после себя 21 ребенка. Однако «сиамские близнецы», частота появления которых приблизительно равна 1 случаю из 100 тысяч, не являются прообразом кентавра, ведь естественное межвидовое «скрещивание» человека с животным невозможно.
- Развитие клонирования дало ученым возможность вводить стволовые клетки человека в эмбрионы животных, получая в итоге существа, имеющие некоторые биохимические сходства с людьми (однако о морфологическом смешивании речь пока не идет).



покровительство морского бога Посейдона.

В «Пире семи мудрецов» Плутарх шутит, что один из пастухов коринфского тирана Периадра принес своему господину в кожаной сумке новорожденного детеныша кобылы, у которого были лицо, голова и руки человеческие, а все прочее — лошадиное.

Плакал он, как ребенок, и все решили, что это было зловещее знамение.

Мудрец Фалес, осмотрев его, рассмеялся и сказал Периадру, что он не одобряет наклонности его молодых пастухов.

В настольном варгейме «Mage Knight» кентавры входят в эльфийскую армию.

Кентавры в мифах

В Фессалии, кроме кентавров, также жили и лапифы — полумифическое (исторически допускают их реальное существование) воинственное племя людей, которые, согласно некоторым мифам, были дальними родственниками детям Иксиона. Овидий в 12-й книге своих «Метаморфоз» описывает случай, известный как «кентавромахия» (битва с кентаврами — художественный символ борьбы цивилизованного и варварского мира).

Все началось с того, что кентавров пригласили на свадьбу вождя лапифов Пирифоя и Гипподамии (ее имя переводится, как «укротительница лошадей»).

Игрушечные кентавры



Кентавры в мире Warcraft.

Кентавры — распространенные персонажи фантазийных компьютерных игр, чаще всего стратегий и квестов. Их можно встретить в «Age of Mythology», «Age of Wonders», «Disciples», «Golden Axe», «Heroes of Might and Magic», «Mythical Warriors», «Warcraft III», «Warlords Battlecry II». Как правило, «игрушечные» кентавры выступают в качестве фоновых персонажей — противников среднего уровня, которые умеют хорошо стрелять и быстро бегать (скакать). В мире Warcraft кентавры более всего напоминали греческую классику — они были полудикими, жили на материке Калимдор и соперничали с разумными быками — тауренами (по сути — греческие минотавры).

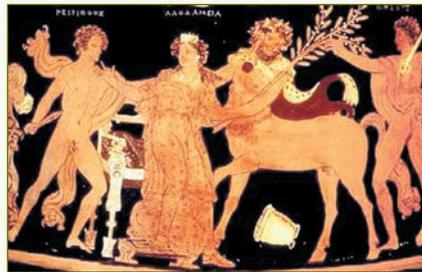
Создатели ролевой системы Dungeons & Dragons не могли обойти своим вниманием кентавров. Здесь они стали нелюдимыми разумными существами, живущими в лесных деревнях — что, само по себе, является очень спорным фактом. Греческая мифология вполне обосновано помещала кентавров в пещеры и на открытые пространства, ведь в густом лесу человеколошадь попросту не смогли бы передвигаться. Для игровой системы D20 есть отдельная книга, посвященная кентаврам и выпущенная компанией Mongoose publishing в 2001 году — «The Slayer's Guide to Centaurs».



Кентавр из многопользовательской компьютерной игры «Everquest».

Вначале кентавры вели себя культурно и сдержанно, однако, выпив вина, они быстро захмелели и стали терять «человеческий» облик. Когда к гостям вышла невеста, чтобы поприветствовать их, кентавр Эвритион вскочил с места и попытался изнасиловать ее на виду у всех. Остальные кентавры тоже возбудились и принялись похищать женщин и молодых мальчиков (пускай последнее вас не удивляет — для древней Греции это было в порядке вещей, и в данном смысле кентавры ничем не отличались от людей).

Кентавры обладали выдающейся физической силой — буйствуя, они выкорчевывали деревья и кидались огромными камнями. Казалось, трагедии было уже не избежать, однако на помощь лапифам пришел герой Тесей, и людям удалось прогнать пьяных сыновей Иксиона прочь. Зачинщику беспорядков — Эвритиону — отрезали уши и нос.

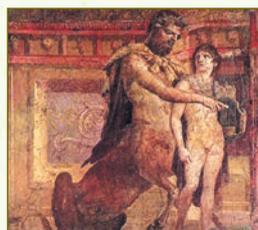


Эвритион пристает к Гипподамии. Тесей и Пиритос пытаются остановить его. Рисунок на вазе, 4 век до н. э.

Греческий корень «гиппо» (конь) уже давно переселился из мифов в наш лексикон, например: Гиппократ (властелин коней), гиппопотам (речная лошадь), гиппокамп (смесь коня и змеи), ипподром, иппология (наука о лошадях), иппотерапия (лечение верховой ездой), гиппомания (увлечение лошадьми в целом).

Следует сказать, что не все кентавры были склочниками, алкоголиками и развратниками. Среди них был два исключения — Хирон и Фол, мудрецы, учителя героев, друзья людей. Хотя, строго говоря, Хирон не был чистокровным кентавром. Он родился таковым от связи бога Кроноса и океаниды Филиры — и все из-за того, что Кронос, застигнутый за этим интересным делом своей супругой Реей, принял вид коня (представьте себе, какую картину в итоге увидела Рея).

Хирон воспитывал таких выдающихся людей, как Тесей, Ясон, Диоскур, обучал врачеванию Асклепия (он же Эскулап, который по легенде научился даже воскрешать мертвых), воспитывал Ахилла — кормил его мозгами медведей и печенью львов, на-



Кентавр Хирон и его ученик — юный Ахилл.

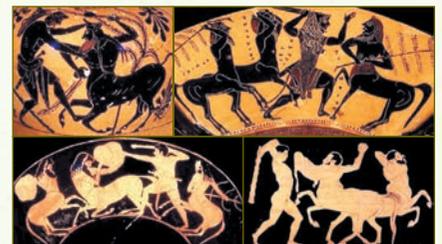
учил аргонавтов ориентироваться по звездам, делился со своими воспитанниками навыками стрельбы из лука, игры на лире — словом, был умницей, вдобавок еще и бессмертным.

Когда лапифы прогнали всех кентавров, Хирон поселился на мысе Малеи. Там его и постигла печальная судьба. Дело в том, что во время выполнения пятого подвига (охота на эриманфского вепря) Геракл заглянул в гости к своему другу — кентавру Фолу. Тот угостил героя жареным мясом (хотя сам ел его сырым), но Гераклу вдруг захотелось вина.



Геракл и Ника (богиня победы) едут на колеснице, запряженной четырьмя кентаврами. Рисунок на вазе, 5 век до н. э.

У Фола как раз был припрятан сосуд с дивным вином, однако он боялся открывать его — ведь оно пахло так божественно, что все кентавры, обитающие в округе, могли сойти с ума от одного лишь аромата этого напитка. Однако Геракла мучила жажда, поэтому герой воспользовался своим правом гостя (тот мог первым открыть вино) — и, естественно, в пещеру Фола тут же сбегались озверевшие кентавры. Геракл разогнал их горящими бревнами из костра и стрелами, отравленными желчью Лернейской гидры.



Геракл сражается с кентаврами. Греческие рисунки и мозаики разных периодов.

Кентавры попытались укрыться в пещере Хирона — но разъяренный сын Зевса настиг их и там. Выстрелив наугад, он нечаянно ранил мудрого Хирона в колено. Будучи бессмертным, Хирон не мог избавиться от страданий, причиняемой ядом — бедняга скрылся глубоко в пещерах, откуда по окрестностям стали разноситься его жуткие крики боли. В итоге, терзаемый ядом Хирон воззвал к Зевсу, добровольно отказался от своего бессмертия и благополучно отбыл в иной мир.

Тем временем, Фол, оставшись один, решил поинтересоваться — что это за чудесные стрелы были у Геракла? Рассматривая поднятую с земли стрелу, кентавр неловко уронил ее себе на ногу — и немедленно умер.

Драматург Ликофрон, поэт Клавдиан и византийский грамматик Иоанн Цец



упоминали **ихтиокентавра** (рыбу-кентавра). Выше пояса он — человек, ниже пояса — рыба, а передние лапы — как у лошади или льва. Таких существ также называли «тритонами».

История кентавров в их классическом (древнегреческом) понимании на этом практически заканчивается. Известно лишь то, что Геракл погиб по вине коварного кентавра Несса. После того, как большинство его сородичей были перебиты ядовитыми стрелами, Несс стал зарабатывать на жизнь, переправляя путников через реку Эвен. Однажды к берегу подошел сам Геракл со своей женой Деянирой. Кентавр предложил им свои транспортные услуги — первой к нему на спину забралась Деянира. Доплыв до середины реки, кентавр внезапно захотел женской любви и стал приставать к ней. Увидев это, Геракл взял свой лук и поразил Несса ядовитой стрелой.



Несс пытается огу-
лять Деяниру.

Умирая, кентавр поведal Деянире, что его кровь является волшебным снадобьем, которое может заставить Геракла любить ее до конца дней своих. Глуповатая дама даже и не подумала над тем, что Несс отравлен, и впоследствии пропитала его кровью плащ своего мужа. Геракл погиб в страшных мучениях.

Суммируя данные легенды, мы видим, что кентавры в их оригинальном мифологическом представлении имели двойственную природу — причем не только физическую, но и символическую. Эти существа мыслились греками прежде всего как воплощение разрушительного союза культуры и дикости. С другой стороны, многочисленные «добрые» кентавры олицетворяли собой тот случай, когда светлое человеческое начало брало верх над низменным животным — и гибридное существо становилось едва ли не лучше, мудрее и честнее самих людей.

Кентавры вблизи

Откуда все же взялся образ кентавров? Он не мог возникнуть на пустом месте — кентавры, как и почти все другие вымышленные существа, должны иметь некие прообразы.

Популярна теория о том, что кентавры появились в искусстве Вавилона во 2-м тысячелетии до нашей эры. Предполагается, что кочевники-касситы, сражавшиеся за доминирование на Ближнем Востоке, поклонялись тотемному существу — крылатой лошади с лицом человека.



Кентавр на этрусской (этруски — предки римлян, предположительно выходцы из Азии) мозаике.

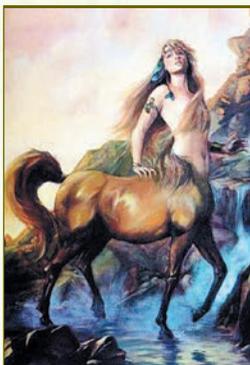
Также возможно, что захватчики, сидевшие верхом на конях, могли восприниматься некоторыми и ближневосточными народами, как единое существо (отсюда и мифическая агрессивность кентавров). В пользу этой теории говорит история завоевания Южной Америки, когда индейцы также часто видели в конных конкистадорах волшебное существо. В любом случае, древние греки, «знакомые» с одомашненными лошадьми, вряд ли могли вообразить себе такое — поэтому наиболее резонным является предположение, что они усвоили образ кентавра из других, более древних культур.

Никогда еще индейцы не видели лошадей, и показалось им, что конь и всадник — одно существо, могучее и беспощадное. Луга и поля были заполнены индейцами, бегущими в ближайший лес.

Берналь Диас дель Кастильо (1492-1584), испанский конкистадор

При изучении образа кентавров в искусстве часто возникает вопрос — какого они были пола? Многие исследователи полагают, что излишняя сексуальная озабоченность этих существ была вызвана отсутствием женщин в их обществе — хотя об общественном устройстве кентавров говорить можно лишь условно. У них не было своего государства, они не строили домов, а жили в пещерах и не признавали над собой ничьей власти, уважая мнение лишь самых авторитетных собратьев (например, Хирона).

На самом деле женцин-кентавров было мало — возможно это отчасти объясняет маниакальные повадки мужских особей — но они все же были. Можно вспомнить «Метаморфозы» Овидия, рассказывающие о **Гилономе** — красивой кентаврице (за именем более точного термина будем называть ее так), которая не смогла пережить потери своего возлюбленного Киллароса,



Прекрасные кентаврицы — популярная тема в современном фэнтези-искусстве.

павшего в разгаре кентавромахии. Обезумевшая от горя Гилонома покочила жизнь самоубийством, бросившись на копье, которым он был убит.

Кентаврицы — это эпизодические персонажи, а не актуальные участницы

мифов. Они упоминаются лишь в некоторых произведениях, и всей своей сущностью (красота, преданность, любовь) противоречат типовому образу необузданного, дикого кентавра.

Что касается упомянутых повадок и общественного устройства, то здесь кентавры мало отличались от стадных животных. Гесиод в «Теогонии» говорит: «Беззаконие уничтожит этот город, как это сделали кентавры — поедатели сырого мяса». Следовательно, кентавры не знали огня, или, как минимум, не использовали его в быту (об этом косвенно свидетельствует то, что Геракл разогнал кентавров горящими бревнами).

Из этого также следует тот интересный факт, что, несмотря на свое «лошадиное» происхождение, кентавры были всеядными, употребляя в пищу и мясо (видимо, добывая его на охоте). Это значительно удаляло их от лошадей и приближало к людям. Однако на самом деле единственное, что роднило классических кентавров с человеком — способность к мышлению и речи. Хотя святой Иероним отказывал им в даже последнем.

При этом... (кентавр)... проскрежетал неведомо что, перемалывая, а не выговаривая слова своей ужасной пастью...

Святой Иероним,

«Житие блаженного отшельника Павла»

Внешность кентавров особых вопросов не вызывает. Их человеческое тело «вместало» в лошадиное на уровне талии и ничем особым не выделялось — разве что стоит сказать, что кентавры почти всегда изображались бородатыми (что логично, ведь при своей нецивилизованности они вряд ли стали бы бриться). Их значительная физическая сила дает возможность предположить, что жирных или тощих кентавров не было — все они находились в отличной форме и могли похвастаться «греческой» рельефной мускулатурой. Одежды кентавры, как правило, не носили — хотя Хирон часто изображается в коротком плаще, что, вероятно, должно было подчеркивать его «человечность».

В средневековье кентавры рассматривались церковью как демоны. Эти существа были надолго забыты, изредка упоминались бестиариями, а позже стали использоваться в качестве аллегорического образа живой природы в пасторальной живописи и легкомысленных романтических поэмах.

Положение существенно изменилось в 19-20 веке. После долгого периода «спячки» кентавры как бы родились заново — на этот раз в литературе. Однако от их прежнего образа почти ничего не осталось — он был существенно переосмыслен писателями, что сделало кентавров более спокойными и цивилизованными.

Как говорилось выше, Хирон хорошо разбирался в астрономии и астрологии. Это обстоятельство впоследствии было



Сандро Боттичелли.
Афина Паллада и
кентавр.

распространено на всех кентавров. Считалось, что если уж они — дети природы, то просто обязаны уметь находить с ней общий язык, легко читая судьбу по звездам. Известная писательница Джоан Кэтрин

Роулинг в своей первой книге «поттерианы» — «Гарри Поттер и философский камень» — обыграла данную черту кентавров. Садовник Хагрид, блуждая по Запретному лесу, не смог добиться от них ничего более вразумительного, чем таинственная фраза: «Марс сегодня ярче, чем обычно» (намек на грядущую беду).

Они, понимаешь, умные, кентавры-то... Знают про всякое разное... А вот трепаться не любят.

Хагрид, «Гарри Поттер и философский камень»

В «Хрониках Нарнии» Клайва Стейплза Льюиса кентавры также являются олицетворением природы — звездочетами и прорицателями. Пирс Энтони в своих книгах серии «Ксант» (Xanth) уделяет кентаврам, пожалуй, даже большее внимание, чем остальным существам. Люди-кони там выступают полноправными персонажами, героями невероятных приключений, а не просто разумными животными (например, книги «Долина Проклиев», «Источник магии», «Заклинание для хамелеона»).

В той или иной форме кентавров можно встретить не только в фэнтези, но и в научной фантастике. Здесь можно вспомнить продвинутую расу андали-

тов (кентавры-инопланетяне) из книжной и телевизионной серии «Аниморфы», придуманную Кэтрин Элис Эпплгейт, а также диковатую расу иштарянцев из романа Пола Андерсена «Планета огня». Последние больше всего напоминали земных кентавров, так как технологически они были развиты гораздо хуже землян, и принципиально не носили одежду.

Если продолжать перечисление инопланетных кентавров, то следует назвать высокоразвитых «Кукольников Пирсона», или просто «Кукольников» из «Легенд освоенного космоса» Ларри Нивена —



Кентавры в карточной игре «Magic the Gathering».

правда, у них было всего три ноги, а вместо человеческого тела — змеиная голова. В общении с людьми эти существа предпочитали называть себя именами, аналогичными тем, что были у древнегреческих кентавров — Хирон, Несс, и т. д. «Кукольники» отличались врожденной трусостью, вернее говоря, осторожностью, и консерватизмом.

Титаниды — обитатели спутника Сатурна, упоминаемые в книге Джона Варли «Титан», были точной копией «земных» кентавров. Клемент Хол в своем романе «У критической точки» описывал обитателей планеты Тенебра, также весьма похожих на кентавров (множество конечностей, примитивный образ жизни, использование копий). Также можно упомянуть Ведранов, придуманных Джинном Родденберри — автором знаменитейшего «Стар Трека». Его кен-

тавры, живущие на планете Тарн-Ведро, были самыми мирными и в то же время самыми могущественными созданиями в галактике.



Как уже было сказано в начале статьи, миксантропические существа — это отдельный, и очень интересный блок тем для нашей рубрики «Бестиарий». На первый взгляд, они представляют собой ходячий (летающий, плавающий) парадокс — данные создания настолько естественны и гармоничны, что древние люди охотно верили в них, хотя даже в те незапамятные времена вполне можно было сделать простейшие выводы о невозможности существования, например, все тех же кентавров.

Последние, следуя логике, должны были иметь две грудные клетки (человеческую и конскую), а также двойной комплект органов — два сердца, два желудка и т. д. Если предположить иное, то кентавр становился своеобразным «инопланетянином» в собственном мире Земли — ведь одно из его тел должно было быть «фальшивым», не имеющим внутри себя ничего, кроме костей и плоти.

И даже если внутренние органы кентавра распределялись неравномерно (например, сердце — в человеческом теле, легкие — в конском), то они не смогли бы поддерживать нормальную жизнедеятельность всего организма. Те, что помещались в человеческом теле, по своим размерам просто не обеспечивали бы потребности конской части тела (в крови и кислороде).

Очевидная несуразность кентавра имеет под собой вполне определенные культурные причины. Дело в том, что вымышленные существа, созданные путем объединения нескольких зверей в одно целое, и создания, являющиеся наполовину животным, а наполовину — человеком, по своей сути мало чем отличаются друг от друга.

Первые — грифоны, мантикоры, пегасы — при определенных обстоятельствах могут быть мудрыми и даже добрыми, а вторые — взять хоть тех же самых кентавров, при всей своей кажущейся человечности на проверку способны оказаться дикими, почти что безумными. В этом и заключается основная особенность художественного образа человеко-животных гибридов. Мифы о кентаврах исподволь внушают нам, что наличие человеческого тела — это еще не залог для высокой культуры и цивилизованности, и, напротив, если кто-то из людей приобретает хотя бы некоторые звериные черты (пускай даже внешние), то такое существо перестает быть человеком во всех смыслах этого слова. ☹

Звездные кентавры

По некоторым легендам, Хирон и Фол после их смерти были взяты богами на небо (хотя, если верить мифам, Геракл похоронил Фолу у подножия горы, которая в наше время так и называется — Фолоя). Астрономия знает два созвездия, которые ассоциируются с этими персонажами — Стрельца (Sagittarius, вероятно, Хирон) и Кентавра (Centauri — Фол), целящегося копьем в созвездие Волка.

Наибольший интерес представляет вторая звездная система Альфа Центавра (она же Ригель Центавра, она же Толиман). «Ноги» кентавра составляют две звезды — Альфа и Бета Центавра (арабы называли их Вазн и Хадар). Проксима Центавра — маленькая красная звезда, открытая в 1915 году, является ближайшим к Солнцу светилом. Расстояние до нее составляет 4,22 световых года. Хадар входит в десятку самых ярких звезд неба.

Звездный кластер NG 5139, известный как «Омега Центавра», находится от нас на расстоянии около 20 000 световых лет и насчитывает миллионы звезд.

Между орбитами Юпитера и Урана находятся астероиды, относящиеся к группе «кентавров». Такое название они получили потому, что совмещают в себе признаки астероидов и комет.



Красный карлик Проксима Центавра (в центре фото) — ближайшая к Солнцу звезда.

отправь SMS на 4040

мы делаем мир ярче

www.jmi.ru
wap.jmi.ru



Цветные картинки

Отправь СМС на 4040



1805012 180255 1809496 1808607 1809492 1809289
1805031 1809309 1807261 1809331 1809215 1805581

счастье есть на 9966

- 9 раз смотрела "Титаник"
- 9 раз пересдавала зачет по физике
- 6 раз влюблялась
- 6 раз - удачно

отправь mix на номер 9966

молодежные знакомства

Для абонентов Москвы и МО стоимость запроса на номер 9966 для абонентов МТС - 0,118 USD с НДС, МегаФон - 0,177 USD с НДС, Билайн - 0,177 USD с НДС, входящие сообщения — бесплатно.

БОЙ С ТЕНЬЮ

НОВЫЙ ХИТ!

ОТПРАВЬ НОВЫЙ ХИТ НА 4040!

	Nokia/Samsung	Siemens	Motorola и др.	Полифония
Главная тема	18059961	18059962	18059963	18059964
Главная тема (финал)	18059971	18059972	18059973	18059974
King Ring (мелодия)	18059981	18059982	18059983	18059984
King Ring (тема)	18059991	18059992	18059993	18059994

ОТПРАВЬ SMS СО СЛОВОМ PLAY НА 4040

Акция проводится с 18 апреля по 31 мая 2005 г. Подробности об акции на сайте www.jmi.ru

И ВЫИГРАЙ 50 С КАЖДЫМ ДЕНЬ!

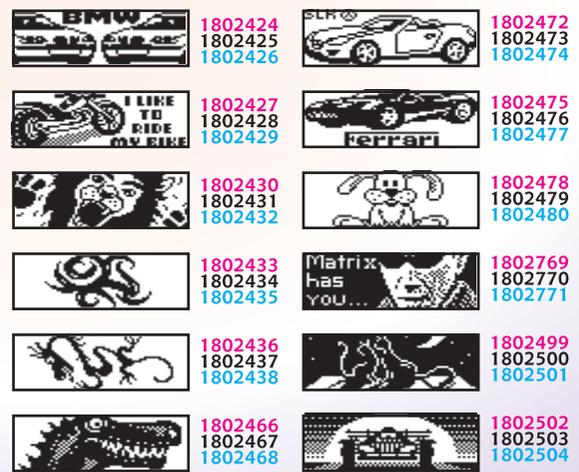
МЕЛОДИИ

Отправь СМС на 4040

	Nokia, LG, Samsung	Siemens	Motorola и др.	полифония
Scooter "Shake That!"	1808232	1808233	1808234	1808231
Tarkan "Kuzu Kuzu"	1802336	1802337	1802338	1802335
Usher "Yeah!"	1802280	1802281	1802282	1802279
Бетховен Людвиг Ван "К Элизе"	1807642	1807643	1807644	1807641
Бетховен Людвиг Ван "Ода к радости"	1807646	1807647	1807648	1807645
Музыка из к/ф "Турецкий гамбит"	1809953	1809954	1809955	1809952
Валерий Меладзе "Салют, Вера!"	1809957	1809958	1809959	1809956
Eric Prydz "Call On Me"	1809661	1809662	1809663	1809660
Aventura "Cuando Volveras"	1809669	1809670	1809671	1809668
Destiny's Child "Lose My Breath"	1809673	1809674	1809675	1809672
Футбольный гимн	1807409	1807410	1807411	1807408
Музыка из к/ф "Секс в большом городе"	1806193	1806194	1806195	1806192
Музыка из к/ф "Mortal Combat"	1809088	1809089	1809090	1809087
Ленинград "Музыка из к/ф "Бумер""	180251	180252	180253	180250
DJ Грув "Служебный роман"	1802296	1802297	1802298	1802295
Мери Поппинс "33 коровы"	1801017	1801018	1801019	1801016
Arash "Boro Boro"	1809419	1809420	1809421	1809418
Anastacia "Sick & Tired"	1806737	1806738	1806739	1806736
Prodigy "Girls"	1807702	1807703	1807704	1807701
Narcotic Thrust "I like it"	1802288	1802289	1802290	1802287
Tarkan "Du-du"	1809274	1809275	1809276	1809273
Rammstein "Moskau"	1807706	1807707	1807708	1807705
Pink "Get the Party Started"	1801822	1801823	1801824	1801821
O-Zone "Dragostea Din Tei"	18012445	18012446	18012447	18012444
Justin Timberlake "Cry me a river"	1807686	1807687	1807688	1807685
Dido "White Flag"	18012264	18012265	18012266	18012263
Deep Purple "Smoke on the water"	1807667	1807668	1807669	1807666
Britney Spears "Toxic"	1807654	1807655	1807656	1807653
Anastacia "Left Outside Alone"	18012153	18012154	18012155	18012152
Danzel "You Are All of That"	1807190	1807191	1807192	1807189
Rammstein "Reise Reise"	1807710	1807711	1807712	1807709
Dido "Sand in my shoes"	1807670	1807671	1807672	1807669
Beyonce feat. Jay Z "Crazy In Love"	18011562	18011563	18011564	18011561
Black Eyed Peas "Let's Get It Started"	1806402	1806403	1806404	1806401
Blink 182 "Down"	1808256	1808257	1808258	1808255
Blondie "Good Boys"	18011705	18011706	18011707	18011704
Craig David "7 days"	18011518	18011519	18011520	18011517
Aerosmith "I Don't Want To Miss a Thing"	18011529	18011530	18011531	18011528
Danzel "Happy Days"	1807202	1807203	1807204	1807201
Depeche Mode "I Feel Loved"	18011530	18011531	18011532	18011529
DJ Bobo "Chihuahua"	1806619	1806620	1806621	1806618
Eminem "Just Lose It"	1808248	1808249	1808250	1808247
Evanescence "My Immortal"	1802316	1802317	1802318	1802315
Jamella "Thank You"	18011886	18011887	18011888	18011885
Jay-Z feat. UGK "Big Pimpin'"	1807900	1807901	1807902	1807899
Kylie Minogue "I Believe In You"	1808240	1808241	1808242	1808239
Linkin Park "In The End"	18011940	18011941	18011942	18011939
Marilyn Manson "Personal Jesus"	1809036	1809037	1809038	1809035
Massive Attack "Special Cases"	18011832	18011833	18011834	18011831
Modern Talking "Juliet"	18011720	18011721	18011722	18011719
Modjo "Lady Hear Me Tonight"	18011632	18011633	18011634	18011631
Nelly feat. J. Timberlake "Work It"	18011634	18011635	18011636	18011633
No Doubt "Hella good"	18011640	18011641	18011642	18011639
Placebo "Special Needs"	18011795	18011796	18011797	18011794
Red Hot Chili Peppers "Californication"	18011916	18011917	18011918	18011915
Robbie Williams "Supreme"	18011751	18011752	18011753	18011750

Черно-белые картинки

Отправь код на 4040



Логотипы Nokia

Отправь код на 4040



Супер-звуки

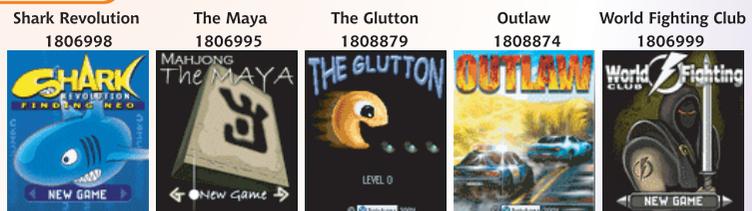
Отправь код на 4040

Кваканье	1808912	Крик слона	1808915
Соловей	1808935	Гудок грузовика	1808926
Мяукање котёнка	1807604	Чихающий мужчина	1808655
Звончок старинного телефона	1808930	Женский оргазм	1808943
Пук звонкий	1808925	Крик ужаса	1808944
Кукушка в часах	1807288	Вой полицейской сирены	1807602
Вой полицейской сирены	1807602	Пароходный гудок	1808945
Крик шимпанзе	1808639	Мужской смех	1808942
Пионерский горн	1808642	Клавиатура	1808921
Выстрел из "MAGNUM-357"	1808647	Музыкальный свист	1808946

Список телефонов, поддерживающих Супер-звуки: 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-Cage, N-Cage QD, Sony Ericsson: K500, K700, P800, P900, Siemens: SL55, C65, C665, Panasonic: GD-97, LG: F2100, G1800, G5600, L1100 Samsung: все полифонические модели, кроме A800, T500, N600, N620.

Java-игры

Отправь СМС на 4042



Модели телефонов для которых доступна java-игра: Nokia: 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

ВНИМАНИЕ! Чтобы загрузить цветную открытку или полифоническую мелодию, Ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-GPRS, а услуга WAP должна быть подключена у оператора. Для абонентов Москвы и МО стоимость исходящего сообщения на номер 4040: Билайн - 0,885 USD с НДС, МТС - 0,885 USD с НДС, МегаФон - 0,885 USD с НДС. Стоимость исходящего сообщения на номер 4042: Билайн - 2,35 USD с НДС, МТС - 2,24 USD с НДС, МегаФон - 2,36 USD с НДС. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайт www.jmi.ru

Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил». Лицензии операторов: ОАО «Мобильные ТелеСистемы», Лицензия Минсвязи РФ № 14465, 24136, ОАО «ВымпелКом», Лицензия Минсвязи РФ № 17951, ЗАО «Соник Дуо», Лицензия Минсвязи РФ № 15002, ООО «Информ-мобил», Лицензия Минсвязи РФ № 23639, © Независимый Фонографический Альянс, © Продюсерский центр Игоря Матвиенко, © Си Ди Ленд +, © Издательство Джем, © Мюзик Продакшн, © Независимое Агентство Авторских Прав, © Русский шансон, © Российское Авторское Общество, © Мегалайнер, © EMI Music Publishing Ltd., © SBA Music Publishing Ltd. Служба поддержки Абонентов: тел. +7 (095) 739 94 14; e-mail support@inform-mobil.ru



Вы можете отправить любую ПОНРАВИВШУЮСЯ мелодию, картинку или Супер звук своему другу в подарок. Для этого после кода укажите номер телефона друга. Например: 180250 +7910xxxxxx

Хранитель информатория — Борис Невский

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ



В мире фантастики нетрудно и заблудиться. Неудивительно, что наши читатели время от времени задают вопросы — ответы на них собираются в нашем информатории. Доступ к информаторию

открыт любому читателю «Мира фантастики»: чтобы подать запрос, достаточно прислать нам письмо по обычной или электронной почте. Ну а мы постараемся ответить наиболее полно и четко.

ЗАПРОС

Когда-то читал «Ночь живых мертвецов» Клайва Баркера, хочется купить и перечитать, но не знаю, кто ее издает. Скажите, кто же?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Максим Мазепа

ОТВЕТ



Издательство «Эксмо» в сериях «Мистика» и «Шедевры мистики» планирует выпуск практически всех книг Клайва Баркера. Однако романа «Ночь живых мертвецов» среди них нет. Хотя бы потому, что написал его не Баркер, а Джон Руссо (John Russo). На счету этого американского писателя, сценариста, режиссера, продюсера и актера около двадцатироманов в жанре хоррор. Самый знаменитый из них, «Ночь живых мертвецов» — новеллизация одноименного фильма 1968 года, сценарий к которому также написан Руссо. Кроме этой книги, в начале девяностых у нас выходило еще два его романа — «Полночь» и «Нелюди». В настоящий момент издание книг этого автора не планируется. Однако текст романа «Ночь живых мертвецов» можно найти в сетевых библиотеках.

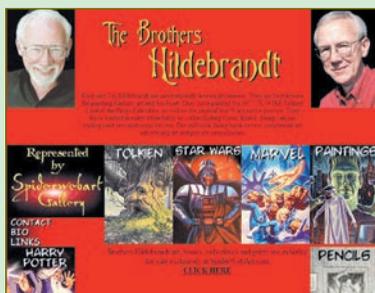
ЗАПРОС

Не подскажете ли какой-либо сайт, где представлены рисунки к произведениям Джона Рональда Руэла Толкина? Заранее спасибо.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Кристаль

ОТВЕТ

На англоязычном сайте lordotriings.com/noflash/artmedia/art.asp, который посвящен вселенной «Властелина колец», находится галерея, где имеется более 100 иллюстраций к произведениям Дж.Р.Р.Толкина. Кроме того, много изобразительного материала и на страницах популярных художников, которые часто иллюстрируют Толкина. Например, на



сайтах Джона Хоу (john-howe.com), братьев Грега и Тима Хильдебрандтов (brothershildebrandt.com), Алана Ли (anduin.eldar.org/artgallery/tolkien/alee).

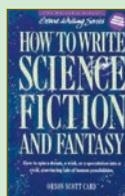
ЗАПРОС

Есть ли возможность найти хорошие или хотя бы какие-нибудь теоретические исследования по фэнтези и проблеме fan-fiction? На русском, английском, французском? В интернете и не только?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Алена Золотеннова

ОТВЕТ

В советские годы выходило довольно много теоретических и критических книг по фантастиковедению, даже защищались диссертации. Правда, такие книги в основном носили обзорный характер либо были библиографическими пособиями и указателями. К тому же издания советских времен пестрели идеологическими штампами — особенно когда касались зарубежной фантастики. Что до фэнтези, то его тогда вообще за жанр не признавали.



Современное же российское фантастиковедение похоже на снежного человека: вроде бы существует, но где-то на глухих задворках общества, вызывая интерес лишь у малочисленной группы специалистов и энтузиастов. Иногда литературоведческие статьи появляются в периодике, а отдельные книги выходят ничтожными тиражами, что делает их недоступными для широкого круга. Вот избранный список работ отечественных авторов:

- Е.Брандис, Е.Дмитревский. «Зеркало тревог и сомнений» (1967);
- Г.Гуревич. «Карта Страны Фантазий» (1967);
- Б.Ляпунов. «В мире фантастики» (1975);
- А.Осипов. «Основы фантаствоведения» (1989);
- А.Осипов. «Фантастика от А до Я» (1999);
- Е.Харитонов. «Наука о фантастическом» (2001).

За рубежом ситуация обстоит иначе: ежегодно выходят десятки трудов, посвященных разнообразным вопросам фантастиковедения, в том числе энциклопедии, словари, исследования, пособия для начинающих писателей. Например:

- Б.Бова. «На заметку писателю-фантасту» (B.Bova. «Notes to a Science Fiction Writer», 1981);
- Н.Бэррон. «Фэнтези: руководство для читателей» (N.Barron. «Fantasy Literature: A Reader's Guide», 1990);
- Г.Вулф. «Критические термины в научной фантастике и фэнтези» (G.K.Wolfe. «Critical Terms for Science Fiction and Fantasy», 1986);
- О.С.Кард. «Как писать научную фантастику и фэнтези» (O.S.Card. «How to Write Science Fiction and Fantasy», 1990, премия «Хьюго»);
- Р.Скоулз. «Координаты: место научной фантастики и фэнтези» (R.Scholes. «Co-Ordinates: Placing Science Fiction and Fantasy», 1983);
- Д.Так. «Энциклопедия научной фантастики и фэнтези», в трех томах (D.Tuck. «The Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy», 1974, 1978, 1983, премия «Хьюго»).

В интернете не слишком много профессиональных ресурсов по фантастиковедению (хотя любительских великое множество). Вот несколько полезных адресов:

- Е.Харитонов. Фантаствоведение: Кто есть кто (magister.msk.ru/library/sf/biblio/fvwiw001.htm) — кроме информации о жизни и творчестве фантастов, имеется теоретический очерк;
- Список критических и литературоведческих публикаций на английском языке: wsu.edu/~brians/science_fiction/sfresearch.html;
- Архив публикаций по фантастиковедению на французском языке: quarante-deux.org.



МАШИНА ВРЕМЕНИ

Хронология фантастики: ИЮНЬ 96

Вперед в прошлое: ГРАД КИТЕЖ 97



Легенды гласят, что во время монголо-татарского нашествия под воду озера Светлояр ушел целый город Китеж — весь, вместе с его защитниками, вместе со стариками и детьми. Но, в отличие от других мифических погибших городов, Китеж не пострадал за грехи его жителей — напротив, считается, что божественное вмешательство скрыло его от глаз неприятеля на сотни, а может быть, и тысячи лет.

Рано или поздно в Нижегородской области появится еще один населенный пункт — древний город Китеж. Когда это случится, при каких обстоятельствах произошло его исчезновение и что об этом думают ученые — читайте в статье Владимира Данихнова.

Арсенал: ОРУЖИЕ ГЕРОЕВ В ФЭНТЕЗИ 100



Рыцарь, закованный в тяжелые латы и вооруженный двумя мечами, дубинкой, арбалетом, топором, копьем, а также несущий на спине мешок с провиантом — это не только полтонны железа, но и около ста килограммов высококалорийной закуски для дракона. Какое оружие действительно необходимо героям наших любимых фэнтези-книг, фильмов и игр, и как наиболее эффективно применять его против различных монстров — обо всем этом вы узнаете в нашей популярной рубрике «Арсенал».

Если бы...: ОККУЛЬТНЫЕ СЕКРЕТЫ НАЦИСТОВ 105



По желанию наших читателей, новая рубрика «Если бы» получила в «Мире фантастики» постоянную прописку. Сейчас мы расскажем вам о весьма щекотливой, избитой, таинственной, полной самых невероятных слухов теме — нацистский оккультизм. Кому или чему поклонялись гитлеровцы, какие у них были тайные общества и чего они пытались достичь своим безумным колдовством — обо всем этом вы узнаете из статьи Михаила Попова «Власть тьмы».

Будущее — сегодня: Новости науки и техники 110

Робот-полицейский, космическая «амеба», велосипедное дерево и телевизор, который понимает человеческую речь.

Сети интернета: ЛУЧШИЕ САЙТЫ 112

Все о друидах, онлайн-новый Хогвартс, ателье для ролевиков «Серый шелк» и советы начинающим фантастам.

Архивы ворошил Александр Чекулаев



ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ



1 июня



В 1990 году вышел в свет популярный фантастический боевик Пола Верховена «**Вспомнить все**» с Арнольдом Шварценеггером, созданный по мотивам рассказа Филиппа К. Дика «Продажа воспоминаний по оптовым ценам».

6 июня



В 1949 году родился **Роберт Инглунд**, американский актер, признанная звезда фильмов ужасов, прославившийся ролью мистического маньяка-убийцы Фредди Крюгера в киносериале «Кошмар на улице Вязов». Также снимался в картинах «Давилка», «Призрак оперы», «Исполнитель желаний» и выступил режиссером ленты «Телефон дьявола 976-EVIL».

9 июня

В 1944 году родился **Глен Кук**, американский писатель, автор фантастических циклов «Грозная Империя», «Хроники черного отряда» и, в первую очередь, крайне популярного сериала фэнтези-детективов «Приключения Гаррета».

В 1961 году родился **Майкл Дж. Фокс**, американский актер, прославившийся ролью юного путешественника во времени Марти МакФлая в популярнейшей «Темпоральной» кинотрилогии «Назад в будущее» (1985-1990).

11 июня



В 1993 году состоялась премьера самого кассового фильма Стивена Спилберга «**Парк юрского периода**» — фантастической истории о вышедших из-под контроля динозаврах, возрожденных при помощи новейших генных технологий.

14 июня

В 1914 году экспедиция профессора Петра Каштанова и исследователя Николая Труханова открыла неизвестную северную территорию. На этом клочке суши был найден вход в подземный мир, населенный реликтовыми животными (Владимир Обручев, «Плутония»).

19 июня

В 528 году в средневековой Англии объявляется путешественник во времени — американец из XIX века. Войдя в доверие к королю Артуру, он начинает осуществлять «прогрессорскую» деятельность, пытаясь привить феодальному обществу буржуазно-демократические идеалы и осуществить научно-техническую революцию (Марк Твен, «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура»).



В 1989 году в прокат выходит, вероятно, лучший кинокомикс в истории, ставший эталоном для всех последующих лент о супергероях — «**Бэтмэн**» Тима Бертона с Майклом Китомом, Ким Бэйсингер и Джеком Николсоном.

21 июня

В 1988 году Роберта Андерсон, жительница городка Хэвен, штат Мэн, США обнаружила скрытый в земле корабль пришельцев, чьи ментальные матрицы поработили разум всех местных обывателей и превратили их в странных, одержимых злом мутантов (Стивен Кинг, «Томминокеры»).

22 июня

Родился **Генри Райдер Хаггард** (1856-1925), английский писатель, один из признанных классиков авантюрного и авантюрно-фантастического романа, написавший более 30 книг об охотнике Аллане Квотермейне, а также циклы романов о владетельнице племени каннибалов Айеше, романов «Люди тумана», «Сердце мира» и др.



В 2000 году вышла в свет новаторская компьютерная игра Уоррена Спектора «**Deus Ex**» — необычная

смесь футуристического шутера, RPG и конспирологического триллера в духе «Секретных материалов».

23 июня

В 1913 году прошла первая публичная демонстрация левитации человека (Александр Грин, «Блещающий мир»).

24 июня



Родился **Амброз Бирс** (1842-1914?), американский писатель и журналист, один из основоположников жанра готико-фантастической новеллы. Автор сборников «Рассказы о военных и штатских», «Может ли быть такое?», «Фантастические басни», «Словарь Сатаны» и др. Пропал в Мексике при невыясненных обстоятельствах.

25 июня

В 1982 году состоялась премьера фантастического фильма Джона Карпентера «**Нечто**» с Куртом Расселлом, классического хоррора по рассказу Джона Кэмпбелла-мл. «Кто идет?» о вторжении монстра из космоса, способного вселяться в любые организмы и принимать их облик.

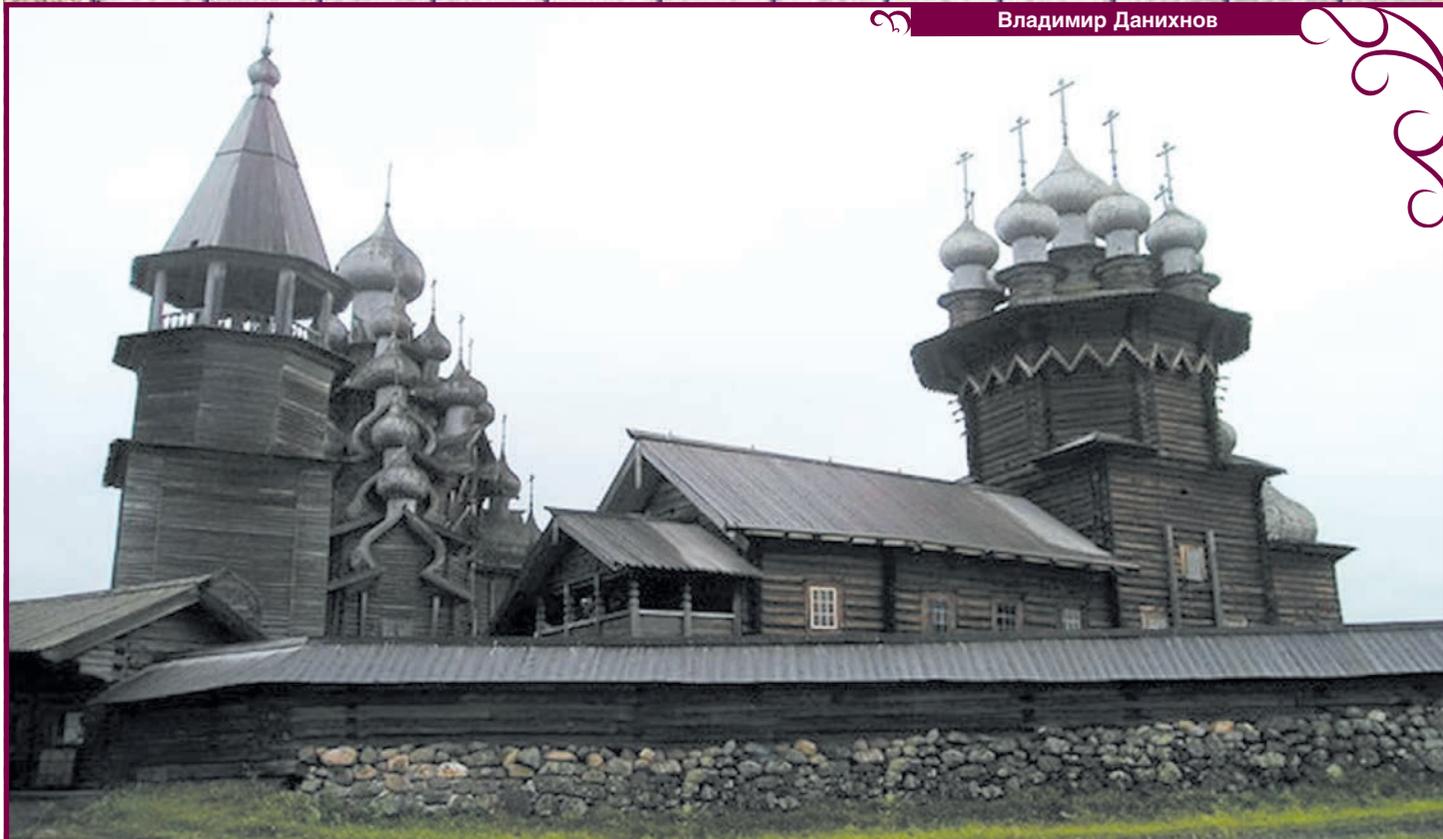
29 июня



Родился **Антуан де Сент-Экзюпери** (1900-1944), французский летчик и писатель, автор знаменитой философской сказки «Маленький принц».

30 июня

В 1908 году в Восточной Сибири произошло падение космического тела, получившего название Тунгусского метеорита. Сопровождавшееся необычно мощным взрывом, напоминающим по силе и сопутствующим эффектам ядерный, это явление было широко обыграно в НФ. Наиболее распространенная гипотеза, изложенная в романе Александра Казанцева «Пылающий остров», гласит, что данное событие вызвано катастрофой в атмосфере Земли инопланетного корабля с атомным двигателем. ☞



РУССКАЯ АТЛАНТИДА

ЛЕГЕНДА О ГРАДЕ КИТЕЖЕ

«И сей град Большой Китеж невидим стал и оберегаем рукою божиею, — так под конец века нашего многомятежного и слез достойного покрыл господь тот град дланию своєю».

«Повесть и взыскание о граде сокровенном Китеже»

Помните сказание об Атлантиде? О материке, наказанный богами за то, что жители его погрязли в грехах.

Подобная легенда есть и на Руси — правда, к грехам она не имеет никакого отношения, скорее даже напротив — причины затопления этого города следует искать в духовной чистоте его жителей.

Только праведники и святые могут увидеть этот город. Только истинно верующий достоин слышать перезвон его колоколов. Град Китеж. Город-легенда. До сих пор множество православных христиан собирается, чтобы совершить паломничество на озеро, в глубинах которого якобы покоится легендарный город. Прошли столетия, но люди все равно стремятся сюда. Они верят в то, что Китеж стоит на дне озера, и вера их непоколебима.

Так почему же так популярна легенда о граде Китеже? Почему люди не могут забыть об этом месте?

Появление города

Единственные намеки на реальное существование Китежа можно найти в книге «Китежский летописец». По мнению ученых, эта книга была написана в конце 17 века.

Если верить ей, град Китеж построил великий русский князь Юрий Всеволодович Владимирский в конце 12 века. Согласно легенде князь, возвращаясь из путешествия в Новгород, по пути остановился возле озера Светлояр — отдохнуть. Но толком отдохнуть ему не удалось: князь был пленен красотой тех мест. Сразу же повелел он построить на берегу озера град Большой Китеж.

Озеро Светлояр находится в Нижегородской области. Оно расположено близ села Владимирского Воскресенского района, в бассейне Люнды, притока реки Ветлуги. Длина озера — 210 метров, ширина — 175 метров, а общая площадь водно-



Легенда о Китеже переживает века.



Озеро Светлояр — наше время.

го зеркала — около 12 гектаров. До сих пор нет единого мнения, как возникло озеро. Кто-то настаивает на ледниковой теории происхождения, кто-то отстаивает карстовую гипотезу. Есть версия, что озеро возникло после падения метеорита.

Само слово «Светлояр» можно перевести как «Светлое озеро».

За дело принялись немедленно. Длина построенного города составила 200 саженей (прямая сажень — расстояние между концами пальцев, раскинутых в разные стороны рук, приблизительно 1,6 метра), ширина — 100. Соорудили также несколько церквей, а по случаю лучшие мастера принялись «писать образа».

Церквей много, икон тоже — что еще нужно простому русскому человеку? Город не замедлили прозвать «святым», и народ потянулся к озеру Светлый Яр.



Такие дома могли быть в Китеже.

Затонувшие города

Порт-Ройял — крупнейший торговый центр и главное пристанище пиратов Карибского бассейна. Некогда он располагался на месте нынешней столицы Ямайки Кингстона.

7 июня 1692 года в районе города произошло землетрясение. Подземные толчки страшной силы превратили Порт-Ройял в груды развалин.

Земля разверзлась, и в пролом с шумом ринулось море. Оно накрывало все, что попадалось на пути: людей, дома, склады, повозки с лошадьми и лодки.

Крупные суда, поднятые многометровыми приливными волнами, были выброшены



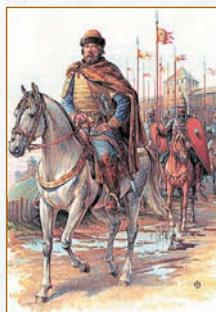
Кадр из компьютерной игры «Port Royal 2».

Нашествие монголо-татар

То были времена, не лучшим образом приспособленные для мирного существования. Раздоры между княжествами, набеги татар и болгар, лесные хищники — за городские стены редкий человек решался выбраться без оружия.

В 1237 году на территорию Руси вторглись монголо-татары под руководством хана Батыея.

А теперь забудем на время о легенде и вспомним историю.



Князь и его дружина.

Первым нападению подверглись рязанские князья. Они пытались обратиться за помощью к князю Юрию Владимировскому, но получили отказ. Татары разорили Рязань без труда; затем двинулись на Владимирское княжество.

Посланный Юрием сын Всеволод был разбит у Коломны и бежал во Владимир. Татары захватили Москву и взяли в плен другого сына Юрия — князя Владимира. Князь Юрий, когда узнал об этом, оставил столицу на сыновей Мстислава и Всеволода. Отправился собирать войска.

Он разбил лагерь неподалеку от Ростова на реке Сить и стал ждать своих братьев Ярослава и Святослава. В отсутствие великого князя 3-7 февраля были взяты и разорены Владимир и Суздаль, в огне пожара погибла семья Юрия Всеволодовича.

Князь успел узнать о гибели семьи. Дальнейшая его судьба была еще более

незавидной: Юрий погиб 4 марта 1238 года в битве с войсками Батыея на реке Сить. Ростовский епископ Кирилл отыскал на поле битвы обезглавленное тело князя и увез его в Ростов. Позже отыскали и присоединили к телу голову.

Здесь заканчиваются факты, которые подтверждены учеными. Вернемся к легенде.

Батыея услышали о богатствах, что хранились в граде Китеже, и послал часть войска на святой город. Отряд был небольшой — Батыея не ожидал сопротивления.

Войска шли на Китеж через лес, а по пути прорубали просеку. Вел татар предатель Гришка Кутерьма. Его взяли в соседнем городе, Малом Китеже (нынешний Городец). Гришка не выдержал пыток и согласился указать путь к святому Граду. Увы, Сусанина из Кутерьмы не получилось: Гришка привел татар к Китежу.

В тот страшный день неподалеку от города несли дозор три китежских богатыря. Они первыми увидели врагов. Перед битвой один из воинов сказал сыну, чтоб он бежал в Китеж и предупредил горожан.

Мальчик кинулся к городским воротам, но злая стрела татарина догнала его. Однако смелый парнишка не упал.



Рассказ о гибели Малого Китежа. Палехская лаковая миниатюра.

Со стрелой в спине добежал он до стен и успел крикнуть: «Враги!», и только потом упал замертво.

Богатыри тем временем пытались сдержать ханское воинство. Не выжил никто. По преданию, на том месте, где погибли три богатыря, появился святой ключ Кибелек — он бьет до сих пор.

Другой вариант легенды гласит, что сам Георгий Победоносец спустился на землю, чтобы помочь защитникам Китежа.

Но конь Георгия споткнулся. Понял тогда святой, что спасение Китежа — не его задача. И отступил.

А в том месте, куда провалилось копыто коня, и забил святой источник Кибелек.

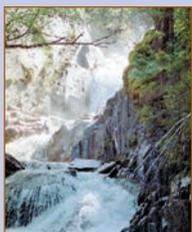
Монголо-татары осадили город. Горожане понимали, что шан-



Святой Георгий Победоносец собственной персоной.

Беловодье

Многие средневековые легенды повествуют о царствах Добра и Справедливости, наподобие Китежа. В этих «сокровенных местах» будто бы можно спрятаться, спастись от происков зла. Одно из таких мест — волшебная страна Беловодье. Это сказочный край, где живут мудрецы, которые



«Белые воды»
Алтая.

даруют вечную жизнь и сокровенные знания прошлого.

Согласно преданиям, страна находится где-то на Алтае.

После введения в России крепостного права многие крестьяне уходили на восток. В 17 веке на Алтай двинулись российские переселенцы. Причиной тому была не только

«теснота» Центральной России и бедность, но и надежда отыскать Беловодье. Примерно в конце 18 — начале 19 века был создан «Путешественник Марка Топозерского», в котором описывалась дорога на Беловодье. «Путешественник» указывал путь через Красноярск и Китай в «Опосьское» (Японское) царство, которое лежит посреди «окиян-моря» Беловодья.

сов нет. Горстка народа против хорошо вооруженной и организованной армии Батыя — это верная гибель. Тем не менее без боя горожане сдаваться не собирались. Они вышли на стены, с оружием, а также иконами и крестами в руках. Люди молились с вечера и всю ночь напролет. Татары же ожидали утра, чтобы начать атаку.

И свершилось чудо: зазвонили вдруг церковные колокола, затряслась земля, и на глазах изумленных татар Китеж стал погружаться в воды озера Светлояр.

Легенда неоднозначна. И люди тракту- ют ее по-разному. Кто-то утверждает, что Китеж ушел под воду, кто-то — что он погрузился в землю. Есть приверженцы теории, будто город от татар закрыли горы. Другие считают, что он поднялся в небо. Но самая интересная теория гласит, что Китеж попросту стал невидимым. Непонятно, правда, почему тогда на город до сих пор никто не натолкнулся случайно.

Пораженные мощью «русского чуда», татары бросились бежать кто куда. Но божий гнев настиг их: кого звери пожрали, кто в лесу заблудился или просто пропал без вести, уведенный таинственной силой.

Город же исчез. Согласно легенде, он должен «проявиться» в день Страшного Суда. В тот день, когда мертвые восстанут из могил, поднимется из воды и Китеж.

Но увидеть его и даже достичь можно уже сейчас. Человек, в котором нет греха, различит отражение церковных маков и белокаменных стен в водах озера Светлояр.

Китеж современный

Перенесемся теперь во времена, близкие к нашему веку.

Легенда о граде Китеже взволновала умы интеллигенции. Прежде всего, литераторов, музыкантов и художников.

Писатель 19 века Павел Мельников-Печерский, вдохновленный озером Светлояр, рассказал его легенду в романе «В лесах», а также в повести «Гриша». Озеро посещали Максим Горький (очерк «Бугров»), Владимир Короленко (очерковый цикл «В пустынных местах»), Михаил Пришвин (очерк «Светлое озеро»).

О загадочном городе написал оперу «Сказание о невидимом граде Китеже» Николай Римский-Корсаков. Озеро рисо-

вали художники Николай Ромадин, Илья Глазунов и многие другие. Поэты Ахматова и Цветаева упоминают в своем творчестве град Китеж.

В наши дни легендой о Китеже заинтересовались фантасты и особенно авторы фэнтези. Понятно, почему: образ потаенного города романтичен и как нельзя лучше вписывается в фантастическое произведение. Из произведений подобного толка можно назвать, например, рассказ «Молоты Китежа» Ника Перумова



Творчество Ильи Глазунова было посвящено Древней Руси.

и «Красное смещение» Евгения Гуляковского.

В советском фильме «Чародеи», который был снят по мотивам романа Стругацких

«Понедельник начинается в субботу», работник фабрики музыкальных инструментов едет в сказочный Китеж. Он хочет спасти от злых чар невесту, и оказывается в царстве добрых и злых волшебников.

Естественно, не обошли вниманием загадку Китежа и ученые. На озеро Светлояр отправлялись экспедиции, причем не один раз.

Бурение у берегов озера ничего не дало. Ничем окончились и поиски археологов. На подступах к озеру следов загадочного города не было. В 70-х годах прошлого века экспедицию снаряжала «Литературная газета»: на дно спускались подготовленные водолазы. Работа их была непростой, так как глубина озера больше 30 метров. На дне много коряг и затонувших деревьев.

Неопровержимых доказательств существования города, к сожалению, они не нашли.

Для верующих этот факт, конечно, ничего не значит. Известно, что нечестивцам Китеж не откроет своих тайн.

Появились гипотезы, что Китеж находился вовсе не на озере Светлояр. Сразу же возникли другие предполагаемые места «обитания» святого града — поговаривали даже о Китае (якобы Китеж и легендарная Шамбала — это одно и то же место).

В наши времена ученые забыли о Китеже — не до того стало. Зато легендой одно время спекулировали бизнесмены, которые надеялись превратить сказания в источник самофинансирования.

В настоящее время территория озера охраняется государством. Озеро и окрестности входят в состав заповедника, который находится под защитой ЮНЕСКО.

Ежегодно 6 июля в день Владимирской иконы Божией Матери православные верующие совершают крестный ход от Владимирского храма в селе Владимирском до часовни во имя Казанской иконы Божией Матери. Часовня была построена неподалеку от озера Светлояр в конце 1990-х годов.

Православные молятся на берегу озера. Кто-то тайком разглядывает свое отражение в озере — не мелькнет ли Китеж? Некоторые верят, что земля, собранная в святом месте, лечит недуги. Они берут ее на могилах «убиенных богатей», а затем относят домой вместе с пластиковыми бутылками, в которых плещется вода из святого источника.

Существует поверье, что вода из озера Светлояр не испортится, даже если простоят в бутылки несколько лет.

Русская утопия

Град Китеж — это символ чего-то недоступного, но желанного. Это райское место, куда праведники могут бежать от невзгод жестокого мира. Неважно, существовал ли Китеж — красивая легенда дает надежду отчаявшимся. И в прошлом на поиски благодатной земли бежали крестьяне-лапотники, и сейчас находят фанатики, которые уходят в нижегородские леса, где прячутся от современной жизни.

Китеж — это русская утопия. Это место, где в кисельных берегах текут молочные реки. Для многих — это страна Фантазия, сказочное государство, в котором правят добро и справедливость. Самое важное в Китежской утопии то, что людям в любом случае нужен такой город. И если б не было этой легенды, они бы выдумали другую. Людям необходима вера в то, что можно убежать из этого, полного боли и отчаянья, мира. Люди нуждаются в месте, куда можно бежать. Хотя бы в мыслях. И этим местом стал священный русский град Китеж. 

Игорь Край



ОРУЖИЕ ПРИКЛЮЧЕНЦА

ЧЕМ, КАК И С КЕМ СРАЖАЮТСЯ ГЕРОИ ФЭНТЕЗИ

В то время вожди слонов вывели своих животных против конницы, а македонская пехота двинулась против слонов, бросала в вожаков дротики и со всех сторон стреляла в самих животных. Это был бой, совершенно отличный от предыдущих.

*Арриан.
«Битва на реке Гидасп»*

Топ, топ, топ! Кто шагает по улицам средневекового города в полных рыцарских латах, с мечом, топором, палицей, луком, тремя колчанами стрел, да еще и огромным мешком за плечами? Это идет гроза драконов, троллей и гоблинов — D&D-шный приключенец-воин. Как вы думаете — далеко ли он ушел бы в реальном мире с такой боевой загрузкой? Да и нужно ли ему все это?

«Приключенцами», впрочем, можно считать не только персонажей ролевых игр, но и героев практически любого фэнтези. Везде мы видим одно и то же: борющуюся с монстрами команду из нескольких храбрецов, разнообразно вооруженных и обладающих различными способностями. В ход идут мечи, стрелы и колдовство. Но если возможности боевой магии всецело можно оставить на усмотрение автора, то эффективность применения обычного оружия в борьбе с монстрами рассмотрим более пристально.

Борьба с гуманоидами

В таинственных мирах герою фэнтези приходится сражаться с представителями самых причудливых рас.

Но и здесь чаще всего противник примерно соответствует виду homo sapiens по габаритам и физическому строению. Это хорошо, так как против такого врага можно с успехом применить приемы, которые люди столетиями отработывали друг на друге.

Тем не менее, к приключенцу нельзя подходить с той же меркой, как и к реальному воину средневековья. Ибо в среднем века отборные воины — и в Европе, и на Руси, и даже в Японии — сражались конными. Приключенец же почти всегда пеший. Трудно сказать, почему так повелось, но — факт. Не только палadini-кавалеры (то есть, буквально, «всадники») из D&D (ролевая игра «Dungeons & Dragons»), но и такие великие воины, как Геральт («Ведьмак» А. Сапковского) или



Гоблины и орки. Эти монстры выступают в одной весовой категории с человеком.

Дриззт («Темный эльф» Сальваторе) были способны усидеть разве что на смиренной лошади.

Пешее передвижение (не говоря уж о необходимости гоняться за шустрыми гоблинами то по горам, то по канализации) вынуждает отказаться от мысли одеть героя в рыцарские латы. По понятным причинам защитное снаряжение весом 20-40 кг использовалось преимущественно конницей. Из пеших же воинов тяжелые доспехи носили только фалангисты, которым поворотливость была ни



В средние века женщина-рыцарь все-таки вызвала бы меньшую сенсацию, чем рыцарь без коня.

к чему, ибо развернуться в фаланге все равно было негде.

Для индивидуального пешего боя подходили только сравнительно легкие доспехи: *проштые и подбитые ватой халаты, кольчуги или клепаные кожанки.* Лучшим с точки зрения надежности ва-

риантом было бы снаряжение ландскнехта 16 века: *кованая кираса, набедренники и открытый шлем.* Но и такой — не защищающий руки и ноги — панцирь весил более 12 кг и существенно ограничивал подвижность.

В отношении же выбора оружия искатель приключений практически не ограничен. Здесь можно дать полную волю фантазии, ведь в руках бойца наиболее эффективно то оружие, которым он лучше всего владеет.

С другой стороны, нельзя не принимать в расчет того, что приключения имеют свойство начинаться в самый неподходя-



Тяжелые латы и длинный меч — не слишком подходящее снаряжение для пешего бойца.

щий момент и в самом неподходящем месте. Герой должен быть готов сражаться всегда и везде. Следовательно, например, *алебарда, полуторный или двуручный меч,* которыми нельзя размахнуться в помещении, в подземелье или в лесу (да и собственного мага в суматохе случайно зарубить можно), будут не лучшим для него выбором. В свое время такие известные искатели приключений, как «джентльмены удачи» — пираты — предпочитали вооружаться короткими увесистыми тесаками. Вероятно, они знали, что делали.

Надо принимать в расчет и вооружение вероятного противника. Если предстоит война с одетыми в шкуры дикарями, оружие большой пробивной силы не

понадобится. Если же, например, противник широко использует жесткие щиты, то лук, палица или катана зарекомендуют себя плохо, а топор, наоборот, хорошо.

Борьба с могучими монстрами

В мирах фэнтези герою частенько приходится сражаться с могучими тварями, способными разорвать человека пополам. Это могут быть как обычные крупные звери, так и фантастические чудовища. В «монстрянике» AD&D одних только «полульвов» водится целых 5 разновидностей: *сфинксы, мантикоры,*



А вот это уже враги посерьезнее: тигр, мантикора, огр, эттин, минотавр и кентавр.

лами, грифоны и химеры. Еще обширнее перечень громил, передвигающихся на двух ногах, но достигающих 3-4 метров роста и от 300 до 1000 кг веса: *тролли, огры, эттины, циклопы, минотавры, йети, великие оборотни, Umber Hulk-и и горные великаны.*

Как правило, герой выступает против монстров с тем же оружием, что и против обычного врага. Но это плохая идея. В действительности, приемы, разработанные на случай встречи с примерно равным по весу и силе существом, бесполезны в бою с врагом, многократно силой превосходящим.

Как назвать рыцаря, вышедшего против медведя, льва или даже оленя в латах, с мечом и щитом? Труп. С таким же успехом он мог бы выйти и с голыми ру-

Борьба с нежитью

Скелеты, зомби и мумии в фэнтези — гости нередкие. По первому впечатлению, это очень опасные враги, ибо убить их трудно. Они ведь и так уже мертвые, следовательно, никаких жизненно важных органов у них быть не может! К тому же, восставшие мертвецы хоть и неповоротливы, но очень сильны и нередко защищены магией от «обычного» оружия...

Тем не менее, первое впечатление — ложное. Скелета, зомби или мумию (включая и гигантские их модификации) одолеть нетрудно. Ну, во всяком случае — было бы нетрудно, если бы такие монстры существовали в действительности. Ведь скелет, даже если он обмотан бинтами или покрыт клочьями гниющей плоти, не только неуклюж, но еще и весит значительно меньше человека. Как бы он ни был силен, сбить его с ног — не проблема.

После того, как скелет повержен на землю, остается только переломать ему кости палицей. Даже мертвый уже не встанет, если ему раздробить таз. А что до магии... Не помогает она от ударно-дробящего оружия — это точно. Даже неуязвимые для огня и железа зомби в «**Воине мага**» Перумова погибали под копытами лошадей.



Скелет и без магии должен иметь полный иммунитет к колющему оружию.



Так с точки зрения редакторов D&D должен выглядеть рейнджер — истребитель монстров...



...А вот так истребители могучих монстров выглядят на самом деле.

Если вы — дворф

Как известно, дворфов (англ. «dwarf») отличают небольшой рост, плотное сложение, широкие плечи и огромная физическая сила. Солидный вес, сила и низко расположенный центр тяжести делают из представителей подгорного племени идеальных борцов или фалангистов. Приземистого дворфа не сможет сбить с ног даже могучий варвар.

С другой стороны, короткие руки и ноги не позволят дворфу добиться больших успехов в боксе или фехтовании. Более рослый и пропорционально сложенный противник — орк, эльф или человек — всегда успеет достать дворфа первым. Просто раньше дотянется. И наверняка попадет, так как короткономому массивному коротышке трудно будет уклониться. Так что известное пристрастие подгорного племени к щитам и доспехам вполне понятно.

Компенсировать изъяны сложения можно при помощи древкового оружия. Но оно не позволяет реализовать преимущество в силе. Да и в тесных подземных коридорах трудно развернуться с копьем или алебардой. Так что оптимальным вооружением для дворфа будет прочный щит, чтобы подобраться к врагу в упор и выбить его из равновесия, и короткий меч, чтобы умертвить его.



Дворфовский воин (художник Николай Дихтяренко).

ками. Удары противника весом 200-300 кг нельзя отбивать, от них можно лишь уклоняться. Так что доспехи и щит только помешают. Не пригодится и клинок. Зверь успеет ударить первым. Просто обрушится всем своим весом и раздавит. А если рыцарь и успеет в последний момент махнуть мечом, то просто сломает его о звериные кости...

Если на месте зверя окажется сказочный великан с дубиной, проблемы только усугубятся. Ведь

великан имеет длинные руки и ноги — да и дубину, надо полагать, немаленькую; двигается стремительно и бьет далеко. И быстро бьет! Ведь для него огромная дубина — легкая палка. И даже если он промахнется, не беда — тут же ударит снова. Поскольку невозможно одновременно увертываться от великанской дубины и заносить меч для удара, инициативу в случае промаха гигант не упустит.

И европейского рыцаря в тяжелых латах, и японского самурая с катаной в поединке с медведем ожидала бы жалкая участь. Тем не менее, еще в каменном веке некоторые племена питались преимущественно медведями! Да и те же рыцари на охоте легко побеждали свирепых зверей. Побеждали потому, что использовали *правильное* оружие.

Самое очевидное решение при встрече с врагом, обладающим колоссальным физическим превосходством — это поразить его с безопасной дистанции. Ведь на расстоянии сила преимущества не дает, великан — это просто более крупная мишень. По этому для охотника метательное оружие всегда было главным. Индейцы убивали стрелами с кремневым наконечником даже бизона весом в полтонны.

Другой вопрос, что поразить бизона из лука можно было только с нескольких метров и только в бок. Спереди у четвероногих животных нет уязвимых мест: все жизненно важные органы прикрыты сплошным щитом из шерсти, кожи, мышц и костей.

Конечно, в средние века появились арбалеты, способные придавать снаряду в 2 — и даже в 8 раз! — большую энергию, чем самые мощные луки. Но и этого было недостаточно, чтобы прострелить «лобовую броню» крупного зверя...

К счастью, с двуногими великанами, да и со всякого рода «кентаврами» все намного проще. Вертикально расположенная грудная клетка даже сердце прикрывает лишь частично. Живот же и пах — те и вовсе не защищены костями. Так что против большинства могучих монстров арбалет, дротики, или даже лук — самое оно.

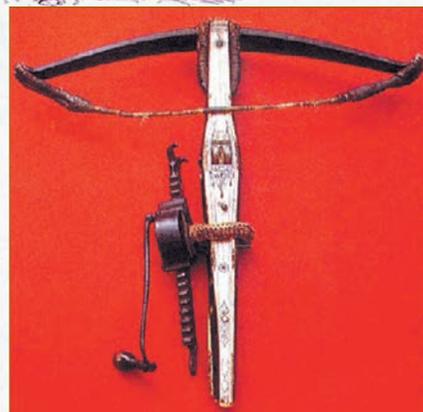
Если поразить зверя с дистанции не удастся, охотник носил с собой *рогатину*: копьё с очень толстым древком и перекладной ниже наконечника. Уперев тупой конец рогатины в землю, ею можно было остановить зверя в прыжке.

Против «гуманоидного» фэнтезийного великана, конечно, этот прием не при-

дет. Он-то не полезет на наконечник вслепую (тем более что лезть придется не бронированной грудью, а уязвимым животом), а остановится, чтобы отбить наконечник в сторону... Что, собственно, от него и требуется. С помощью длинного копыя (даже не упирая его в землю) герой сможет лишить великана преимущества в «дальнобойности», силе, весе и инициативе. Или хотя бы не даст попросту растоптать себя с разбега.

На самый же крайний случай — если и лук и копые подводили — охотник носил не топор, не меч, а длинный и острый нож. Или кинжал с граненым клинком. Почему? А медведь взмахнет лапой быстрее, чем человек топором. Но можно успеть ударить ножом. Так тореадор, увернувшись от рогов, поражает быка не саблей, не мечом, а короткой, совсем несерьезного вида шпагой.

Только таким оружием можно успеть нанести серьезную рану, пока бык пронесется мимо.



Охотничье оружие: арбалет, копые и кинжал.



Наконец, при встрече с могучим монстром не стоит упускать из виду, что охотиться на крупного зверя, сидя на спине лошади, значительно безопаснее. Силой удара и скоростью всадник, как минимум, не уступал мифическому кентавру. Конный лучник всегда мог удерживать не слишком проворного зверя на дистанции.

И даже зверю, способному лошадей догнать, прежде чем взяться за всадника, необходимо было еще с этой лошадей как-то справиться. Что, в зависимости от ее размера, могло представлять большую или меньшую проблему. Так, остановить рыцарского коня без специального оружия, пожалуй, не смогли бы даже 3-метровые тролли и огры. Вообще, двуногие великаны лошадей никогда бы и не догнали.

Выезжать на охоту за монстрами конным мог бы только наездник экстра-класса. И только на коне, приученном не паниковать при виде чудовищ.

Хотя нашим предкам и не пришлось встретиться с великанами на поле боя, в случае чего они бы не спасовали. Ведь экипировка истребителя могучих монстров (никаких доспехов, арбалет, копье и короткий меч) была испытана на диких зверях и отлично себя зарекомендовала.

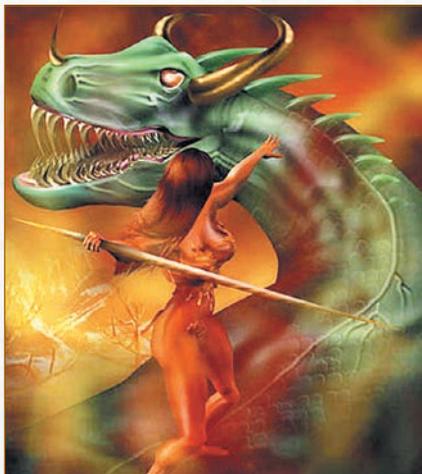
Борьба с гигантскими монстрами

Кроме просто больших чудовищ, приключенцам периодически приходится сталкиваться и с чудовищами очень большими. В AD&D к категории огромных монстров можно отнести, например, тварей длиной 6-12 метров: василисков, гидр, реморхазов, слизней и вивернов. Само собой, к этой категории противников относятся и большинство разновидностей «истинных» вели-

канов, рост которых также может превышать 6 метров.

Что делать при встрече с настолько огромными монстрами? Ведь против них бессильны будут не только мечи, но и копья! Тем более, обычные приемы борьбы не пройдут при встрече с драконом, тарраской или 50-метровым пурпурным червем!

С гигантскими монстрами непросто совладать даже с помощью специального



Никогда так не делайте!



И вот так — тоже!

Амазонки

Надо сказать, что образ женщины-воина прочно обосновался в фэнтези уже с античных времен. Еще древние греки слагали легенды об амазонках. Да и греческая богиня мудрости — Афина — изображалась в полном вооружении. Вероятно, на случай, если ее мудрость будет подвергнута сомнению.

Впрочем, сказители древней Эллады работали в куда более тяжелых условиях, чем современные. Ведь их слушатели сами в большинстве были опытными воинами, которых на мякине не проведешь. Поэтому амазонки изображались греческими художниками одного роста с мужчинами. Чтобы уравнивать шансы.



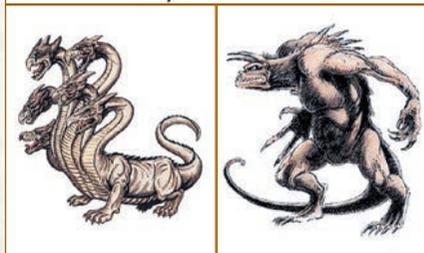
Зена предпочитает прямым клинкам скимитары.

Как и в случае с могучими монстрами, гигантских чудовищ проще всего было поразить на расстоянии. Но не с помощью метательных снарядов, а с помощью ловушек. Мамонты погибали, проваливаясь в ловчие ямы. Первой линией обороны от рыцарской кавалерии также нередко оказывались западни.

Если заманить колосса в ловушку не получалось, то следующим шагом обороняющихся обычно оказывалась попытка взять чудовище на испуг. Даже в борьбе с кавалерией этот прием играл существенную роль. При появлении же слонов «психическая» контратака с факелами нередко оказывалась единственным спасением.

Если ближний бой с гигантским монстром все-таки неизбежен, то надо отчетливо понимать, что выиграть его честным путем невозможно. Силы слишком уж неравны.

Для победы, прежде всего, надоратить силу противника в его слабость. Он очень большой, следовательно, ему требуется большое пространство для маневра. Он тяжелый — значит, не везде пройдет! Необходимо заманить врага на местность, для него неудобную, туда, где его движения будут стеснены, а обзор ограничен. Кавалерия не могла действовать в лесу, на болоте и тем бо-



Гигантские монстры AD&D: василиск, гидра и — смерть всему живому — 15-метровый двуногий ящер тарраска.



Скорее всего, даже гоблины придумали бы что-нибудь поумнее, чем колотить мамонта дубинками.

лее в помещении. Слоны же застревали даже на узких улицах древних городов. Так — из-за застрявшего в воротах слона — погиб причинявший много неприятностей Риму царь Пирр.

Если естественных препятствий в наличии нет, придется озаботиться искусственными. Кавалерию останавливали с помощью баррикад, рвов, пик и палисадов из кольев. Слонам бросали под ноги усыянные длинными гвоздями доски. Так или иначе, монстра необходимо заставить сбросить скорость и остановиться! Он силен, пока движется. И в самой инерции его движения заключена огромная разрушительная мощь.

Только после того, как монстр остановлен, можно подумать о том, как расправиться с ним. Если чудовище все-таки не слишком велико, то несколько человек, напав с разных сторон, смогут забить его алебардами или каким-то другим серьезным оружием. Либо же один храбрец должен будет решить исход борьбы, подобравшись в упор, и вонзив длинный кинжал в какое-то уязвимое место врага.

Второй путь, конечно, изящнее, но он намного более сложен и рискован. И его успех всецело зависит от того, насколько надежно «застрял» монстр и может ли он видеть, что происходит вокруг. Для того, например,

чтобы подрезать жилы или вспороть брюхо рыцарскому коню, мало заставить его стоять на месте. Надо еще и умудриться поднырнуть под него так, чтобы он не заметил этого.

Если же монстр действительно размером со слона, то сразу убить его не получится даже алебардами. Прежде необходимо будет обездвигить его окончательно. То есть подрубить ноги. Именно ноги были уязвимым местом боевых слонов. Поэтому в Индокитае каждого слона сопровождало четверо пеших щитоносцев, каждый из которых прикрывал одну из ног «четвероногого танка».

Интересные тактические возможности открывает и такое специфическое оружие, как римский пилум, в свое время разработанный для вывода из строя тяжелых щитов. Или такое, как гарпун китобоя.

Утяжеленным до 3, 5 и даже 7 кг изобретением дротиком с нескольких метров можно пригвоздить почти кого угодно. Известен случай, когда римский император Коммод, выступая на гладиаторских играх (была у них такая интересная традиция), наповал уложил небольшого слона, метнув в него такое копьё.

В кита, само собой, приходилось вгонять несколько тяжелых гарпунов. Достать до жизненно важных центров настолько крупного животного было трудно. Но уже первый вонзившийся гарпун сильно замедлял кита. Даже огромному морскому зверю становилось трудно двигаться с такой занозой в спине. Особенно, если учесть, что к гарпуну была привязана шлюпка. То есть, забрасывая монстра тяжелыми гарпунами, можно одновременно решить две задачи: остановить его и убить.



Гарпун весом 10 кг наносил глубокую рану киту даже сквозь толщу воды.

Если вы — хоббит

Хоббиты были задуманы Толкиным, как существа сугубо мирные. Но иногда даже им приходится сражаться. И легко догадаться, что с точки зрения хоббита ассортимент могучих монстров окажется существенно шире, чем с точки зрения человека. В частности, хоббитам могучими монстрами будут казаться и сами люди.

Такое положение дел вполне объясняет склонность хоббитов к использованию метательного оружия. Вот только и мощные луки, и арбалеты для полуросликов — оружие недоступное. А это значит, что хоббитская стрела скорее всего отскочит даже от кожаного панциря, а мало-мальски великанистого великана сможет только ранить.

Воинственному хоббиту лучше всего посвящать досуг упражнением с копьём и кинжалом. Благо, физическое строение полуросликов действительно способствует увертливости и прыгучести. Их небольшое тело обладает сравнительно малой инерцией.



Хоббит тоже способен взяться за оружие.

Конечно, фантастические монстры нередко сильно отличаются от лошадей и слонов по физическому устройству. Например, способны летать, колдовать, да еще и плеваться огнем... Но это только подтверждает выводы. Гигантского монстра желательно поразить с помощью лулушки. Если не получится — непременно нужно изыскать какой-то способ обездвигить его. И только уже потом, навалившись толпой, можно попытаться убить дракона.

Цель и средство

С древнейших времен и до наших дней сохранилось деление оружия на охотничье и военное. Да и внутри каждой категории существует сложная система деления, в зависимости от назначения (кого именно и каким образом это оружие должно убивать). Но если и ныне главной деталью любого оружия является голова его владельца, то уж в средние века это и подавно было так. Ведь чем примитивнее оружие, тем меньше шансов добиться успеха «дурной силой».

Конечно, нет предела человеческой доблести, но пытаться зарубить дракона мечом все-таки не более мудро, чем охотиться на медведя с сачком для бабочек. Чтобы побеждать, надо работать головой. Даже если она в шлеме. 🐉



Михаил Попов



ВЛАСТЬ ТЬМЫ

МИСТИЧЕСКИЕ ТАЙНЫ НАЦИСТОВ

*Gedenke, dass Du ein Deutscher bist.
Halte dein Blut rein!*

*Помни о том, что ты — немец. Держи
свою кровь в чистоте!*

Девиз общества Туле

Едва ли найдется тема, вызывающая больше спекуляций, чем загадка нацистского мистицизма. Об этом говорят все, кому не лень, причем большинство слухов, раздуваемых вокруг экзотерических опытов нацистов, настолько невероятны, что поневоле возникает вопрос — а вдруг это не просто болтовня желтой прессы? Что, если среди сообщений в стиле «Гитлер продал душу дьяволу» и «Летающие тарелки базируются на секретных антарктических немецких базах» есть хотя бы малая доля правды?



Мы представляем вам новую рубрику, посвященную великим открытиям и масштабным проектам прошлых лет, которые в силу разных причин так и не были воплощены в реальной жизни. Атомная бомба фашистской Германии, гигантский Дворец Советов в Москве, сапоги-скороходы на бензиновом двигателе, летающие танки, поворот советских рек на север, уберсолдаты Третьего Рейха — это лишь немного из того, что могло стать свершившимся фактом, если бы...

ЕСЛИ БЫ...

Кто знает, что было бы, если фашистская Германия продержалась в войне чуть дольше? Возможно, атомная бомба и сверхзвуковые самолеты — это еще не самое страшное, с чем пришлось бы столкнуться нашим отцам и дедам?

Das ist мумба-юмба!

Общеизвестно, что идеология нацизма строилась на неких псевдонаучных, а иногда даже на явно оккультных представлениях об окружающем мире, бытовавших среди высших руководителей Третьего Рейха. Но истинные масштабы этого мра-

кобесия поражают воображение до сих пор — ведь, по сути, судьба всего мира в первой половине прошлого века зависела от кучки жуликов, маньяков, шизофреников и просто идиотов.

Например, министр внутренних дел Генрих Гиммлер (1900-



Генрих Гиммлер. И это пугало считало себя потомком мудрого Генриха I.

1945) считал себя потомком (реже он говорил о реинкарнации) Генриха I, основателя Саксонской империи, и время от времени устраивал спиритические сеансы, пытаясь связаться со своим «предком». Помимо всего этого, Гиммлер интересовался гомеопатией и астрологией.



Рудольф Гесс. С виду — нормальный мужик...

Рудольф Гесс (1894 — 1987) — партийный заместитель Гитлера, с детства увлекался хиромантией (гаданием по линиям на ладонях), оккультизмом, народным целительством, помогал министру пропаганды Геббельсу сочинять мистические романы. Последний также уделял очень большое внимание магии, однако, в отличие от своих коллег, не испытывал никаких проблем с психикой — Геббельс использовал оккультизм исключительно в агитационных целях.

В эту веселую компанию Адольф Гитлер вписывался более чем органично — еще в молодости он якобы испытал судороги и галлюцинации, глядя на Копье Судьбы в музее Хоффбург (Вена). Во время войны при Гитлере состоял целый штат астрологов, которые очень сильно влияли на принимаемые им решения. И, наконец, еще одна странность, часто представляемая в мистическом свете — Гитлер имел выдающуюся способность



1. Копия знаменитого Копья Судьбы.
2. Выступая, Гитлер балансировал на грани нервного припадка.

воздействовать на толпу, легко превращая своих слушателей в некую одержимую, фанатичную человеческую массу.

Один из самых загадочных эпизодов Второй Мировой — 10 мая 1941 года Гесс совершенно неожиданно для всего немецкого руководства сел в кабину «мессершмита» и полетел прямиком в Шотландию, где благополучно выбросился с парашютом (дальнейшая судьба совершенно логична — плен). Насчет этого поступка ходило множество слухов — от самого маловероятного, что Гесс внезапно решил сдаться союзникам, до самого мистического, но при этом (учитывая специфические наклонности Гесса) вполне правдоподобного — тот якобы хотел уговорить бриттов, происходивших от нордических племен, встать на сторону Германии и начать войну с СССР. Астрологи заверили его, что путешествие будет безопасным, а миссия — успешной.

В ходе Нюрнбергского трибунала Рудольф Гесс был признан психически нестабильным и помещен в тюрьму. Он до-

жил до 1987 года и покончил с собой в возрасте 93 лет, повесившись на шнуре от электрообогревателя.

Неудивительно, что нацисты активно использовали оккультную символику, отдавая особое предпочтение скандинавским рунам **футарк**. Совершенно очевидно, что они надеялись на магические свойства этих рун, помещая их везде, где только можно — от эмблем и флагов до элементов обмундирования.

Самый известный знак Третьего Рейха — свастика (более известна **хакенкройц** — квадратная свастика, однако общество Туле, о котором будет сказано ниже, использовало и **зоненрад** — «солнечную свастику» округлой формы). В Китае она считается знаком удачи, для викингов это был символ солнца, а для индуистов — света и изобилия.

В 1933 году штурмгаупфюрер Вальтер Хек создает еще один печально известный символ организации **СС** (нем. SS, сокр. от Schutzstaffeln — охранные отряды). В ее эмблеме были использованы череп (Totenkopf — «мертвая голова», заимствованная у ордена розенкрейцеров) и две руны **зиг** — символы победы. Одним из символов молодежной организации «Гитлерюгенд» также была руна зиг.



Аксессуары для головных уборов членов СС.

Интересно, что за возможность использования руны зиг бюджетно-финансовый отдел СС выплатил Хеку авторский гонорар в размере 2,5 рейхсмарок.

Руна **гер** — символ духовного единства, иногда встречалась на форме солдат 11-й моторизованной добровольческой дивизии СС «Нортланд».

Вольфсангель (wolfsangel — волчий крюк) первоначально использовался для отпугивания волков (оборотней), позднее стал символом свободы и независимости. На начальных этапах становления нацистской партии эта руна составляла часть ее эмблемы, позже она перешла на форму дивизии СС «Дас Рейх». В настоящее время эта руна сохранилась на гербе города Вольфштайн. Другой вариант вольфсангеля — **голландский** — был помещен на форму 34-й добровольческой пехотной дивизии СС «Ландштурм Нидерланд», состоявшей из голландских волонтеров.



Руны, описанные в данной статье. Эйф приведена в двух вариантах.

из голландских волонтеров.

Руна **опфер** — знак самопожертвования. В начале 20 века использо-

Это интересно

- В Великобритании до сих пор популярен напиток «Боврил», название которого образовано из двух слов: Bovinae (разновидность быков) и Vril.
- Джонатан Харкер (роман Брэма Стокера «Дракула») отправился в Трансильванию из мюнхенского отеля «Четыре сезона». В этом отеле некоторое время находилась штаб-квартира общества Туле, а сам Стокер был членом другого мистического ордена «Золотой расцвет», куда также входили Густав Мейнрик («Голем») и Алистер Кроули (чернокнижник, сатанист).
- Оккультно настроенные нацисты нередко встречаются в фантастике: фильмы об Индиане Джонсе, комиксы (и про-



Фрагмент черепа Гитлера с пулевым отверстием.

шлогодний фильм) серии Hellboy, рассказ Дэвида Брина «Тор против Капитана Америка», комиксы «Пожиратели жизни» и многое другое.

● Ходят слухи, что во время штурма Берлина советские войска обнаружили несколько сотен мертвых тибетцев, одетых в форму СС.

● Общеизвестная теория смерти Гитлера (самоубийство путем принятия яда и выстрела в висок) сейчас вызывает очень большие сомнения. Трупы Гитлера и его подруги Евы Браун были обнаружены во дворе рейсхканцелярии — сожженные и завернутые в ковер. Их идентификация (по зубам) была проведена очень небрежно. Останки были сперва захоронены, а в 1970 году (якобы по приказу Андропова) эксгумированы и сожжены, а пепел — развеян. Все, что осталось от предполагаемого трупа фюрера — это лишь несколько костей, содержащихся в спецотделе Государственного Архива Российской Федерации. Именно это и порождает многочисленные слухи о том, что Гитлер смог сбежать в Аргентину (Испанию, Мексику, Антарктиду, Альдебаран), «подставив» вместо себя двойника.

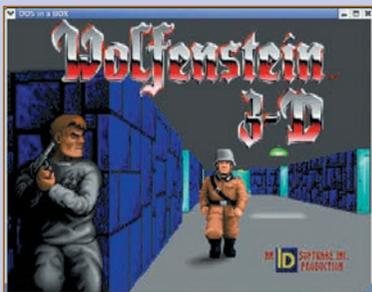
● Гитлер вступил в НСДАП под номером 5 (он считал это число счастливым).



Копье судьбы

Еще одна интересная легенда о нацистской мистике связана с Копьем Судьбы, оно же — Копье Власти, Копье Лонгина, с помощью которого римский центурион Гай Кассий (Лонгин) прекратил мучения Христа на кресте. Считалось, что оно дает своему обладателю власть над миром. Копьем якобы владели почти все известные короли и императоры — от царя Ирода и Карла Великого до Наполеона и кайзера Вильгельма. Вполне вероятно, что Гитлер действительно бредил этим копьём и придавал ему очень большое значение (изъяв его из музея Хофбурга, эсэсовцы до конца войны хранили его в Нюрнберге). Гиммлер также мечтал обладать этим копьём, но ему досталась лишь копия, хранившаяся в «духовной резиденции» СС — замке Вевельсбург.

Копье Судьбы стало известным в среде любителей компьютерных игр после выхода первой известной «трехмерной стрелялки» от компании ID Software — «Wolfenstein 3D: Spear of Destiny».



«Wolfenstein 3D» — предшественник «Doom».

вас ассоциацией немецких ветеранов «Стальной шлем», позже перекечевала на одежду инвалидов СС. Памятный знак с руной опфер был выпущен в честь так называемых «мучеников 9-го ноября» — 16-ти сторонников Гитлера, убитых полицией во время «Пивного путча» в 1923 г.

Согласно древним поэмам «Хавамал» и «Волюспа» бог Один (Вотан) познал тайну этих волшебных рун после акта самопожертвования — пронзенный копьём, он девять дней провисел на мировом дереве Иггдрасиль. С их помощью можно было составлять заклинания, дарующие бессмертие, излечение, победу над врагом, успех в любви и многое другое.

Руна **эйф** символизировала целеустремленность, энтузиазм и усердие. Она была отличительным знаком адъютантов Гитлера и самых близких его приближенных, в частности — вышеупомянутого Рудольфа Гесса.

Руна **лебен** — знак жизни. Использовалась как символ общества «Лебед-сбор», занимавшегося расовыми вопросами, и «Аненербе» (о последнем будет сказано подробнее). Проставлялась на надгробных памятниках, отмечая дату рождения. В наше время она применяется расистскими организациями: американской «National Alliance» («Национальный альянс») и «Arian Press».

Руна **тотен** — она же руна смерти. Использовалась на надгробных памятниках и на документах при указании даты смерти.



Персональные кольца эсэсовцев.

Руна **тир** обозначала удачу в бою. Изначально — древнегерманский символ бога войны Тира. Часто использовалась на могилах эсэсовцев вместо креста, а также носилась на левой руке, символизируя окончание спецшколы офицеров СС, постепенно трансформируясь в нагрудный знак сотрудников управления СС по подготовке кадров.

Руна **хайльзехен** — символ успеха и удачи. Эта руна изображалась на личных кольцах эсэсовцев.

Руна **халгалл** — символ веры в истинность нацистского мировоззрения. Встречалась на кольцах СС и на форме полицейских дивизий СС. Руна также широко использовалась во время эсэсовских церемоний, в частности — на свадьбах.

Руна **одал** обозначала единство крови, содействовала сближению и единению людей одной крови. Использовалась в эмблеме сотрудников Главного управления СС по вопросам расы и поселений, а также на форме солдат дивизии СС «Принц Эугейн».

А вы были в Туле?

Так уж повелось, что каждый человек, превративший свою жизнь в оккультную мистирию, всегда стремится вступить в какое-либо тайное общество, братство, орден или на худой конец секту. История нацистской Германии наглядно демонстрирует, что даже в индустриально развитой, просвещенной стране, где полным ходом идет научно-техническая революция, есть место для магии, астрологии и прочей мрачной чертовщины.



Гитлер проводит ритуал «освящения» знамени СС, прикасаясь к ним одним из первых знамен нацистов.

Общество **Туле** (Thule Gesellschaft) было создано 17 августа 1918 года Рудольфом ван Зеботтендорфом (настоящее имя — Адам Альфред Рудольф Глауэр, 1875-1945) — мистиком и астрологом. В историю Туле вошло прежде всего потому, что на его основе возникла Национал-социалистическая рабочая партия Германии (НСДАП), иначе говоря — партия нацистов.

С недавних пор историки стали связывать деятельность Туле с Тевтонским орденом — не тем, которому Александр Невский прописал принудительные водные процедуры в Чудском озере, а тайным обществом, основанным в 1912 году и проповедовавшим те же незатейливые идеи, что и Туле — расизм, антисемитизм, идеи реваншизма и клиническое мракобесие в плане поиска «арийских корней».

Туле имело свой печатный орган — газету «Munchener Beobachter» («Мюнхенский обозреватель»), позднее — «Volkischer Beobachter» («Народный обозреватель»).

Известно, что в рядах общества Туле официально числился Адольф Гитлер. Другой, гораздо менее известный «тулианец» — дантист по имени Фридрих Крон, разработал дизайн знаменитой свастики, ставшей одним из самых страшных оккультных символов 20 века.

Кстати, поиски корней были главной целью существования всего общества. Слово «Туле» (Thule) в буквальном переводе означает «земля». Свое название общество получило от «Ultima Thule» (что можно перевести как «Суперземля») — наименование мифической столицы Гипербореи на крайнем севере близ Гренландии или Исландии, о которой рассказывал греческий географ Пифей.

Соответственно, идей фикс «тулианцев» был поиск доказательств существования некоей арийской расы, жившей на севере Европы — причем иногда высказывались предположения, что арийцами были легендарные обитатели Атлантиды.

Через несколько десятилетий после своего возникновения Туле стало работать в тесном сотрудничестве с **Врил** (Vril Gesellschaft) — другим оккультным обществом, о котором будет сказано ниже.

Объединив свои усилия, оккультисты совершили фундаментальное открытие — оказывается, арийцы были родом не из Гипербореи, а со звезды Альдебаран в созвездии Тельца (эта мощная идея пришла в голову тулианского медиума Марири Ориск, которая заявляла, что может принимать мозгом сигналы из космоса).

После этого обществу Туле и Врил удалось убедить DHvSS («Люди черного камня») — религиозное подразделение СС, верившее в Черное Солнце, т.е. первоначальное солнце, символизируемое равнолучевым балочным крестом (изображался на танках и самолетах), вокруг которого якобы вращается обычное солнце, в том, что их горная богиня Изис была на самом деле родом с Альдебарана (68 световых лет от Земли).

Во время некоторых, особо важных выступлений, Гитлер как бы невзначай скреживал руки на груди. Этот жест соответствует руне dag — двойной топор, применяемой в Туле как символ власти.

Нацистское приветствие «Sieg heill!» («Слава победе!») является трансформированным приветствием Туле «Heil und Sieg!».

Сформировав единое мировоззрение, немецкие оккультисты приступили к постройке Jenseitsflugmaschine (машина для полета к другим мирам). Это является, пожалуй, самым нелепым слухом о нацистах, который, однако, имеет под собой вполне реальные основы — к концу войны Германия стала разрабатывать экспериментальные (в том числе и дисковые) летательные аппараты, большинство из которых так и осталось на чертежах.



Экспериментальные экземпляры Ju-287 и Me-163 Komet. Под конец войны немцы взялись за разработку диковинных (для того времени) летательных аппаратов.

Насчет немецких «летающих тарелок» имеется множество самых разнообразных слухов. Дело в том, что незадолго до начала войны общество Туле было фактически расформировано, а его участники разошлись по подразделениям СС. Это вполне логично, ведь вся деятельность Туле была направлена не столько на поиски тайного знания, сколько на приобретение власти. Тулианцы активно стремились в области, мало связанные с оккультизмом: политику, военную промышленность, финансы. В 1935 году значительная часть Туле вошла в эсэсовский отдел E-4 (Entwicklungsstelle 4), занимавшийся разработками в области энергетики.

Ходили слухи, что данный отдел разрабатывает летающий диск H-Gerat (прибор H). Буква «H» предположительно



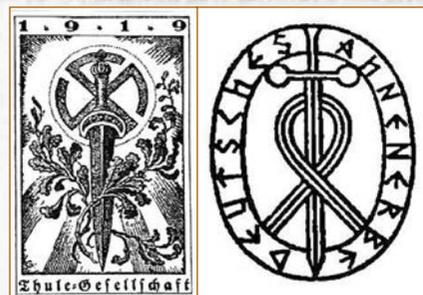
обозначало место, где проводились эти исследования — город Хауненбург. Еще один мифический проект нацистов — летающая тарелка с кодовым наименованием RFZ (Rundflugzeug, т.е. круглый летательный аппарат), который якобы строился в окрестностях Бранденбурга.

После войны, естественно, не было обнаружено ни одного внятного доказательства проведения подобных разработок. Сторонники конспиративно-оккультной теории утверждают, что эти проекты тщательно скрывались в недрах Sonderbuero 13 (Специальное бюро 13) Люфтваффе, и что нацистским оккультистам якобы удалось построить гигантские диски (диаметром 139 метров), работающие на антигравитации, и улететь к звездам — вот почему на Земле не было найдено никаких следов.



Прототип глайдера Horten H9 V1. Возможно, именно из-за него и появились слухи о немецких «летающих тарелках».

В целом можно отметить, что соединение оккультизма и космических технологий в единую мистическую идеологию стало одним из самых одиозных и высмеиваемых признаков современных тоталитарных сект. Если раньше культисты плясали голыми вокруг костра, рисовали на земле пентаграммы и клялись в вечной преданности Азагтоту, то с начала 20 века, благодаря нацистам, эти ребята взяли в моду ловить мозгами сигналы со звезд и поклоняться инопланетным богам. Здесь можно вспомнить замечательную



Эмблемы Туле и Аненербе.

игру «Fallout 2», в которой можно было встретить секту хабологов (явная пародия на последователей учения Рона Хаббарда), строивших шаттл и мечтавших улететь на нем в прекрасное далеко.

От Врил к Аненербе

Существование уже упомянутого в данной статье общества Врил (Vril) до сих пор не доказано — не осталось ни документов, ни вразумительных устных свидетельств того, что «Ложа света» (второе название этой организации) работала совместно с Туле.

Считается, что Врил было основано то ли немецким геополитиком Карлом Хаусхофером (1869 — 1946), то ли русским метафизиком Георгием Гурджиевым. В отличие от общества Туле, «повернутом» на космосе, Врил уделяло наибольшее внимание внутреннему миру истинного арийца.

Название общества было позаимствовано из романа «Грядущая раса», написанного английским писателем Булвер-Литтоном. По сути, врил — это особая энергия вселенной, которая пронизывает все сущее. Члены общества Врил разрабатывали определенные способы по овладению этой энергией, используя для этого некоторые восточные экзотерические методики.

Интересным слухом является то, что члены Врил не носили коротких волос, а делали прическу «конский хвост». Это якобы было связано с тем, что длинные волосы выполняли функции особой «антенны», связующей с космосом и энергетическими структурами Земли.

Некоторые исследователи предполагают, что во главе культа Врил стояли женщины. Жриц звали Сигрун (вероятно, от имени Sigrune — одной из девяти дочерей бога Вотана, валькирий).

Так или иначе, к началу войны все это буйство большой фантазии прекратилось. Оккультные организации распались и частично перешли под эгиду СС (это было связано с внезапными, необъяснимыми гонениями на тайные общества, развернутыми по всей Германии). Это наверняка произошло и с обществом Врил, если такое вообще когда-нибудь существовало.

Еще одно небезызвестное тайное общество нацистов — **Аненербе** («Ahnenerbe Forschungs und



Профессор Герман Вирт, основатель Аненербе.

Lehrgemeinschaft», букв. — «Наследие предков») было создано в 1937 году профессором Германом Виртом и тоже первоначально не зависело от правительства, занимаясь более-менее научными опытами по изучению арийской расы. В 1940 году стараниями Гиммлера оно было интегрировано в СС как одна из структур отдела управления концентрационных лагерей.

Аненербе предпринимало очень странные археологические экспедиции в поисках Атлантиды и Священного Грааля (кстати, именно Аненербе мы обязаны появлению образа нацистов-археологов, с которыми соперничал Индиана Джонс).



Один из 13 древних хрустальных черепов, найденных в Южной Америке, за которыми активно охотилось Аненербе.

В 1938 году по инициативе Аненербе в Тибет отправляется экспедиция Эрнста Шеффера. Ее цель — расовые исследования, установление дипломатических контактов, поиски легендарной Шамбалы, изучение магических практик добуддийской религии бон.

Аненербе также занималось раскопками укреплений викингов 9 века, исследованием древних поселений и курганов в оккупированной Украине, поисками еретиков 11-13 веков на Пиренеях, жесточайшими медицинскими и антропологическими проектами в концлагерях («работы» доктора Рашера в Дахау и Менгеле в Аушви-



Если кто-то забыл историю — эти люди были объектами экспериментов Аненербе.

це). О последних «Мир фантастики» уже упоминал в статье «Ледяной сон», №3(19), март 2005.

Таким образом, Аненербе отличалось от Туле и Врил лишь тем, что оно крайне быстро выродилось в преступную организацию под крылом СС, которая под конец войны забыла обо всех своих «арийских исследованиях» и начала рваться к контролю за разработкой ракет «Фау-2».



Нельзя сказать, что все офицеры СС поклонялись Черному Солнцу и хотели жить в Тибете. Среди них в большинстве своем были вполне адекватные, вменяемые люди. Реальность такова, что в нацистских оккультных обществах состояли либо люди со справкой из дурдома, либо откровенные жулики, извлекавшие из этого политическую и карьерную выгоду.

Данное положение дел в очередной раз дискредитировало оккультизм как таковой. В магии, свастике и рунах нет ничего плохого — все это, в конце концов, является лишь одной из форм познания. Как говорил Нильс Бор, отвечая на вопрос: «Зачем у вас над дверью висит подкова, если вы — человек не суеверный?» — «Да, я не верю, что подкова приносит удачу. Но я слышал, что она помогает даже тем, кто в это не верит».

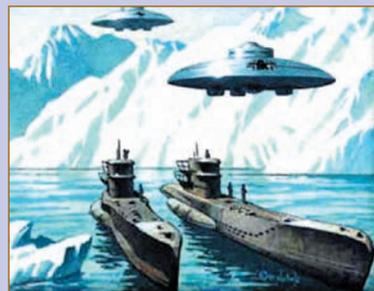
Мы ясно видим, что истинная природа немецкого нацизма имеет оккультные корни. На протяжении 12 лет Германией будто овладе-



массовое умопомешательство, связанное с некими иллюзорными представлениями об окружающей действительности, ничего общего с этой действительностью не имеющие. Эрих Фромм в своем «Бегстве от свободы» (1941 год) очень верно заметил, что человеческий мозг живет в 20 веке, но сердце большинства людей — все еще в каменном.

Кто-то может возразить, что похожая ситуация была и в России, причем длилась она не 12, а целых 70 лет. Спорить с этим бессмысленно, однако если уж сравнивать политические режимы двух стран, то коммунисты по крайней мере не мечтали как можно скорее построить летающую тарелку и рвануть на Альдебаран. ☞

База 211



Возможно, американцев в Антарктиде ожидал именно такой теплый прием.

На стыке легенд о разработке немцами летающих тарелок и некоторых оккультных теорий строения Земли возник очень любопытный миф про «базу 211» — сверхсекретное убежище нацистов, построенное в рамках проекта «Новая Швабия» в Антарктиде (в районе Земли Королевы Мод).

В 1938-1939 годах по инициативе Аненербе туда было отправлено несколько экспедиций, якобы обнаруживших среди снегов оазис с относительно мягким климатом, а также огромные пустоты подо льдом, заполненные теплым воздухом.

В 1943 году гросс-адмирал Карл Дениц обронил очень интересную фразу: «Германский подводный флот гордится тем, что на другом конце света создал для фюрера неприступную крепость».

В 1946 году США отправляет к берегам Земли Королевы Мод «научную экспедицию», в состав которой входили: авианосец, 13 крейсеров и эсминцев, около 5000 человек личного состава, в том числе морская пехота. Командовал этой полярной миссией адмирал Ричард Берд. Однако едва начавшись, экспедиция была срочно свернута. До сих пор ходит слух о том, что корабли ВМФ США были атакованы немецкими летающими тарелками, понесли тяжелые потери и были вынуждены отойти.

Теория «базы 211», согласитесь, совершенно бредовая. С другой стороны, скептикам стоит задуматься вот над чем — НЛО стали появляться лишь после Второй Мировой. До нее не было зарегистрировано ни одного случая встречи с летающими тарелками.



Мечта телемана

Голосовое управление домашними приборами — давняя мечта фантастов, которая время от времени обретает воплощение в единичных «игрушках для богачей». Сразу две американских компании (**OneVideo Technology** и **Agile TV**) представили на суд публики системы голосового управления телевизором. Речь идет не о банальном переключении каналов после голосовой команды — с этим намного быстрее справляется обыкновенный пульт дистанционного управления. Все намного сложнее: для работы новых систем требуется в том числе и содействие со сто-

роны владельцев телесетей. Но и результат впечатляет.

Представьте себе такую ситуацию: вечером вам нечем заняться, а рыться в телепрограмме лень. Тогда вы просто отдадите команду: «Хоккей!», и телевизор услужливо предлагает вам список каналов, на которых в данный момент идет трансляция матчей. Искать можно почти все угодно — от фильмов с любимым актером до боевиков и передач о животных. То, что может показаться нам прихотью «буржуев», весьма актуальная проблема для США, со множеством телекомпаний и сотнями местных и спутниковых каналов.

Как же все это будет работать? Основное оборудование устанавливается у самого поставщика услуг — телевещателя, а зритель должен только купить специальное устройство-приемник. Команды произносятся в микрофон, встроенный в пульт дистанционного управления, через приемник попадают в «центр», обрабатываются, и зритель получает на экране список подходящих под заданные условия передач

или фильмов. Остается только выбрать нужный вариант (опять же, голосом) — и наслаждаться просмотром. Обработка команды занимает меньше секунды, и программа понимает целых 15 региональных акцентов. Пока что система проходит испытания на сотрудниках **OneVideo Technology**, но поступления в продажу можно ожидать в ближайшее время — новинка вызвала большой интерес у посетителей выставки «EXPO 2005».



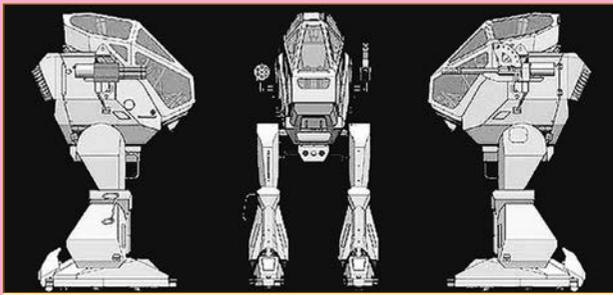
Результаты поиска по ключевому слову «драма».

Кнопка речи



Чтобы произнести команду, нужно поднести пульт к губам и нажать кнопку.

Робот-полицейский



Land Walker на чертежах...

Знаменитый ED209 из «Робота-полицейского» или AT-ST из «Звездных войн» олицетворяют представления создателей о боевых машинах будущего: двуногие, неповоротливые, с мощным оружием — и вместе с тем малопригодные для реального использования. Но это не остановило японскую фирму **Sakakibara Kikai** от создания **Land Walker** — практически полной копии экранных прототипов. А может, тут сказалось влияние огромного количества аниме и манги в жанре «меха», фирма-то находится в Японии.

Как бы то ни было, характеристики машины на самом деле не очень впечатляют. Скорость передвижения — всего полтора километра в час, да и то ноги от земли при этом не отрываются. В ступни вмонтированы колеса, и робот двигает конечностями взад-вперед только для видимости походки.

Правда, он может развернуться прямо на месте. К слову, и термин «робот» к данному механизму не очень применим — управляет им водитель, сидящий в «туловище», да дергающий за рычаги.

Вооружен сей курьез техники двумя пулеметами, которые могут принимать 6 различных положений по желанию водителя. Правда, пока что это просто игрушки, стреляющие шариками. Да и весьма сомнительно, что военные заинтересуются данным образцом — медленным, слишком заметным и пригодным только для ровных поверхностей. Остается загадкой, с какой целью инженеры компании тратили время и деньги на постройку **Land Walker**. Реклама фирмы? Проверка новых технологий? Хотя, конечно, зрелище забирающегося в кабину водителя способно растопить сердце любого поклонника «мехов».



...И в реальности. Есть также вариант, раскрашенный в защитные цвета.

Парковки в воздухе



На одном **Bike Tree** размещается 15 велосипедов.

Кража велосипедов — бедствие столь же актуальное для благополучной Европы, как и для всего мира. В одной только небольшой Швейцарии за год их было похищено почти 63 тысячи! Доктор Кристоф Брон также стал жертвой велоугонщиков, но решил не оставлять это просто так. Найдя единомышленников, он внимательно изучил проблему. В самом деле, ведь даже приковывать велосипед цепью к столбу или дереву — не выход. Не угонят целиком — так колеса снимут. Новоявленная компания **Bike Tree** предложила радикальное решение: поднимать велосипеды в воздух на пятиметровую высоту, где уж никакой злодей до них не дотянется.

Изобретение компании выглядит как своеобразное дерево или гриб. Купол на

верху служит для защиты от непогоды, и, по всей видимости, одновременно запасает солнечную энергию для работы устройства. Чтобы воспользоваться «деревом», нужно купить специальную магнитную карту. Прикладываете к «стволу», и сверху спускается крепление для переднего колеса. Закрепляет велосипед, и он за 12 секунд поднимается вверх. Обратное вы получите его при повторном применении карточки. Таким образом можно устраивать не только платные парковки, но и пункты проката, а при желании **Bike Tree** можно установить и в помещении. Несколько «деревьев» уже стоят на улицах Женевы, а заинтересованность в проекте выразили Германия, Франция, Голландия. Ведь в Европе серьезно озабочены проблемами окружающей среды, и зяблых велосипедистов там очень много.



Возможно, очень скоро такая картина станет типичной для европейского города.

Интернет

Медиамагнат Руперт Мердок, владелец гигантской **News Corp**, выказал серьезную озабоченность по поводу все набирающих популярность новостных сайтов. Он считает, что если владельцы бумажных изданий не бросят все силы на создание и поддержку электронных аналогов в мировой сети, то рискуют оказаться не у дел в ближайшее время. Уровень ком-

пьютеризации уже очень велик и продолжает расти, и почти половина пользователей хотя бы раз в день заходит на новостные сайты. Новое поколение уже не приемлет утреннего ритуала с газетой и чашкой кофе — современный человек скорее начнет утро с просмотра домашней страницы. Стать такой страницей — наивысшая цель любого интернет-издания.

Космос

Специалисты космического центра Годдарда и исследовательского центра Лэнгли разрабатывают принципиально новый аппарат для изучения других планет. Проблема современных луно- и марсоходов — колесный способ передвижения. Машина наезжает на камень, переворачивается набок, и миллионы долларов налогоплательщиков без толку пылятся на поверхности других планет. Основным компонентом будущего аппарата станут миниатюрные аналоги робота **TETwalker**. Он представляет собой пирамиду из шести стержней, которые могут смещаться относительно друг друга. Центр тяжести переносится, и пирамида падает в нужную сторону, и так снова и снова. Такая конструкция невероятно устойчива и вместе с тем мобильна.

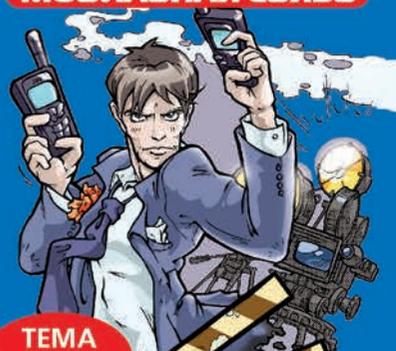
А вот сам аппарат будет состоять из тысяч миниатюрных роботов, объединенных специальным материалом. Это полотно послужит и солнечным парусом для перемещения в космосе, и парашютом для спуска, а на поверхности станет радиотелескопом. Выглядеть все это будет как некая «амеба», которая может принимать самые разные формы. Встроенные в каждый элемент простые компьютеры смогут объединяться в единую сеть для решения сложных задач, а поврежденные участки будут заменяться соседними, и работать машина сможет даже при обширных повреждениях поверхности.



Марсоход-амеба в действии. Гибкость покрытия позволяет принять даже змеиную форму.

Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ



ТЕМА НОМЕРА:

ИЛЛЮЗИЯ РЕАЛЬНОСТИ
МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА
ИГРАЮТ В КИНО

МОБИЛЬНАЯ ДИЕТА
КАК СЭКОНОМИТЬ ТРАФИК
НА GPRS-СОЕДИНЕНИИ?



ЯПОНСКИЕ БОГИ
ЖЕНСКИЕ "РАСКЛАДУШКИ"
SHARP GX-F200 И NEC E242



УРБАНИЗМ
ТРЕТЬЕГО
ПОКОЛЕНИЯ:
Sony Ericsson K600



Mobi!

ЧИТАЙ В 6-М НОМЕРЕ 2005 ГОДА

А ТАКЖЕ:

- ▶ НАША МАРКА
МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ
РОССИИ И БЛИЖНЕГО ЗАРУБЕЖЬЯ
- ▶ ИСТОЧНИК
ПОВЫШЕННОЙ ОПАСНОСТИ
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И АВТОМОБИЛИ
- ▶ ЦИФРОВЫЕ АПТЕЧКИ
МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА
НА СТРАЖЕ ВАШЕГО ЗДОРОВЬЯ
- ▶ ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ
КУДА УХОДЯТ МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ?
- ▶ Каталог мобильных телефонов
и ноутбуков

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ,
КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ

Евгений Хвоцинский

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

www.celtica.ru

Вы наверняка хотя бы раз слышали о древнем и таинственном культе, процветавшем некогда на территории Западной Европы, — о друидах. Они не оставили после себя ни документов, ни книг. Судить о них мы можем только по свидетельствам других народов, Стоунхенджу и подобных

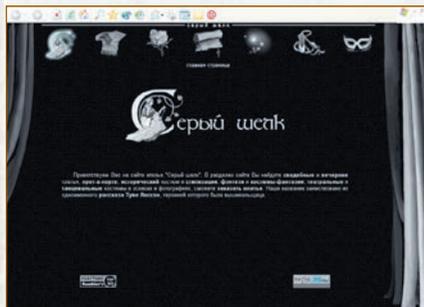


сооружения, а также исследовательским трудам археологов и историков.

На сайте вы найдете всевозможную информацию о друидах, начиная с исторических статей и заканчивая рецептами кельтских блюд. Не забудьте проверить раздел «Галерея», где можно полюбоваться фотографиями древних и современных памятников, замков, храмов, красивых пейзажей Великобритании. Также к вашим услугам форум сайта, а через раздел «Ссылки» можно попасть на другие странички похожей тематики.

www.tolkien.ru/graysilk

Сайт ателье «Серый Шелк», посвященный творчеству Ольги Кухтенковой — модельера и изготовителя костюмов для ролевых игр. Здесь вы можете ознакомиться как с фотографиями уже готовых работ, так и с зарисовками новых моделей. Вы найдете в этом онлайн-ателье всевозможные костюмы: от нарядов эльфов и людей из «Властелина Колец» до традиционной одежды скандинавских женщин.



В том случае, если вам понравится одна из моделей Ольги, вы всегда можете связаться с мастером и сделать свой заказ. Принимаются также ваши идеи костюмов. Ольга живет в Москве, но заказы принимает от жителей любых городов. И не забудьте, что мастер шьет не только фэнтезийные наряды, но и театральные костюмы.

www.fantasy.kharkov.com

Отличный ресурс как для «теоретиков», так и для «практиков» фэнтези. На сайте собраны инструкции по изготовлению различного оружия и брони для ролевых игр, с подробными описаниями и иллюстрациями. В «Башне мага» вы найдете древние рукописи о Некромантии, магических атаках и защитах. Помимо информации о пи-

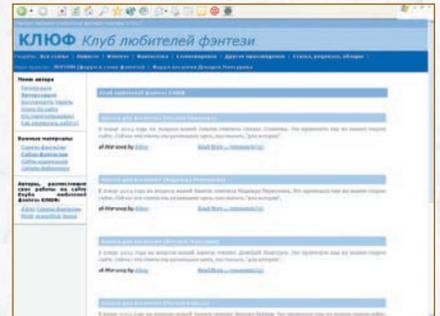


сателях-фантастах, на сайте размещаются также и статьи посетителей. Здесь также есть файловый архив, в котором можно найти весьма интересные вещи, например: «Тест на вашу расу в Средиземье», эльфийские и готические шрифты, генератор имен в стиле фэнтези и многое другое.

www.kluf.com.ru

Сайт «Клуба Любителей Фэнтези» — пособие для начинающих писателей-фантастов. Авторы странички — любители фэнтези — познакомились с помощью популярного интернет-проекта «Живой журнал» и организовали онлайн-клуб, где начинающие и опытные писатели могут публиковать свои произведения, обсуждать чужие и выслушивать критику других авторов. На сайте вы найдете множество полезных советов и подсказок, среди них: «Как назвать книгу?», «Самоучитель по написанию фантастики», «Назидания для писателей фантастов всех времен и народов» и многое другое.

Также могут пригодиться ссылки на странички издательств, онлайн-вые биб-



лиотеки, сайты известных писателей-фантастов. Еще один интересный раздел «Клуба Любителей Фэнтези» — форум под названием «Лигион». Он представляет собой мир, где четыре лиги добрых сил борются со злом. Участники форума пишут стихи, рассказы, сочиняют песни, а в свободное время участвуют в эпических приключениях.

www.hogwarts.ru

Если вы фанат Гарри Поттера, то эта страничка создана для вас. В виртуальном Хогвартсе сначала нужно стать учеником-волшебником одного из четырех факультетов: Гриффиндор, Слизтерин, Рэйвенкло или Хаффлпафф. В дальнейшем, при наличии преподава-



тельских способностей, сможете и в учителя пробиться.

В Хогвартсе вы будете изучать различные науки, но не алгебру или геометрию, а алхимию, колдовство, историю Средиземья. Среди множества предметов есть и такие, что пригодятся в реальной жизни: культура народов мира, латынь, русский язык. Все ученики «Академии Волшебства» в обязательном порядке получают домашнее задание и зарабатывают оценки, — но не стоит унывать, уроки в Хогвартсе делать всегда интересно! Хочется отметить, что основа сайта — общение, и скучать не приходится ни ученикам, ни преподавателям. ☺



ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Читальный зал: МУДРОСТЬ ПОЛКОВОДЦА 114



«Упорствуя в глупости, глупец становится мудрым». Это латинское изречение стало темой конкурса фантастического рассказа «Царкон». «Мир фантастики» в лице главного редактора принимал участие в судействе «Царкона» и теперь публикует на своих страницах лучшую, по нашему мнению, конкурсную работу — рассказ Александра Иванова.

Читальный зал: СОЛО НА ОБОРВАННОЙ СТРУНЕ ... 116



Василий Головачев, один из флагманов отечественной фантастики, представляет на страницах нашего журнала свой новый рассказ. Недалекое будущее, Россия, США и Китай соперничают за лидерство в космической программе. Китайский звездолет совершенно случайно натывается на аномальный объект, который может в корне изменить представления человечества о вселенной...

Конкурсная площадка: ВИДЕОКОНКУРС 123

Комната смеха: КВАРТИРНЫЙ ВОПРОС 124



Что получится, если молодые да ранние ремонтники из «Квартирного вопроса» нагрянут в дом не к кому-нибудь, а к Великому и Ужасному Ктулху? Разумеется, наведут там шик, блеск и прочий лоск. А потом?

Комикс: ПРОИСХОЖДЕНИЕ КЕНТАВРОВ 125

Почтовая станция: БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ 126



Александр Иванов

Иллюстрации Оксаны Романовой

МУДРОСТЬ ПОЛКОВОДЦА

На совете царей все равны. Простираются ли твои земли на многие сотни лиг, или ты правишь лишь крошечным скалистым островком — неважно. Хранятся в твоих сокровищницах несметные богатства, или все имущество состоит из козьего стада и оливковой рощи — нет разницы. Привел ты с собой многочисленную армию, или войско твое вместила жалкая дюжина кораблей — не имеет значения.

На совете может говорить любой. Хотя говорить особо и не о чем. Чуть свет двинется войско на штурм. И рухнут стены, ранее считавшиеся неприступными, и падет город, не покорявшийся доселе никому, и наказан будет бессовестный соблазнитель чужих жен. Чтоб впредь неповадно было! Потом, как полагаются, трофеи, пленницы и новые земли. И погребальные костры. Ну да, куда ж без них. На то и война. Павшим — вечная слава, а живым больше добычи достанется.

Поспорили немного, чье войско завтра первым на приступ пойдет. Решили атаковать сразу всем скопом, дабы никого не обидеть, доблесть ратную под сомнение не поставит.

Уже и расходиться пора, ан нет! Встает правитель Итаки, про которого и забыли в горячем споре — не велик царь. Ну, пусть говорит. На совете все равны. Только бы покороче, время-то позднее. Еще и отдохнуть надо успеть, Потеха завтра знатная будет, лицом в грязь ударить никак нельзя.

Одиссей краснеет, смущается, и, от волнения совершенно забыв заранее приготовленную речь, начинает тихо и бессвязно.

— Оно я как думаю... Укреплен город изрядно. Пойдем на штурм — народишку поляжет тьма. Стены высоченные, за всяко просто и не заберешься. Лестницу поставить — это ж, так оно, трудно... А срубить — легко. Тараны, конечно, у нас припасены, оно и понятно... Да только таран — его ж до стены еще доволочь надо. У троянцев, знамо дело, лучники не даром хлеб свой жрут. А ежели стрелы соломой горячей обвяжут — совсем худо будет. И не развалить нам стены с ходу, а у защитников — и кипятки, и смола... Смола, она, знамо дело, горячая. Выльют на голову — и все, нет человека. Вот... Худо завтра будет. Ей-ей, худо. Полягут воины ни за что. Ребяток малых сиротками оставят. А я

чего думаю-то... Схитрить бы... Надо бы. Штурмовать, конечно, будем, без этого никак. Но, так оно, вполсилы, для виду чтобы. Напали-отступили. А сами тем временем тайно... это... скотину деревянную соорудим. Быка там, или лучше коня. Размера огромного, а внутри пустой чтобы был. Время на это потребуется, оно и понятно... ну, пока срубим конягу — можно и ратным делом с троянцами потешиться. Знамо дело, не зря ж в такую даль отправились. И слава воинская, и подвиги — чтобы как полагается... А потом соберемся, и будто уплывем до дому. Мол, сильны вы, сыны Трои, и нам с вами, так оно, никак не потягаться. Уплывем, знамо дело, недалече, схоронимся гдени-то в бухточке. А скота деревянного на бережке оставим — будто дар это наш богу Посейдону. Вот... Пуза-то у коня пустая, мы туда воинов побойчее и спрячем. Троянцы, паскудники жадные, всенепременно постройку нашу в город к себе сволокут. Не пропадать же добру. А как ночь придет, так воины... это... с коня вылезут и воротыя отворят. Корабли, знамо дело, в назначенный час возвратятся, и все. Была Троя — и не стало! Так оно. Вот.

Смеются цари. Хихикает Диомед. Нестор в восторге хлопает себя по коленям. Хохочет Аякс Теламонид. Согнулся пополам от смеха Менелай, хотя ему веселиться, вроде, и не пристало. Жаль, Филокете нет на совете — тоже бы посмеялся. Но не судьба

Филокете Трою покорить. Слег, змеей укушенный, остался на Тенедосе-острове.

Стоит Агамемнону поднять руку, и веселье прекращается. Агамемнона уважают. Не только сам вступился за честь брата — всю Элладу поднял на благое дело. Даже дочь родную не пожалел, в жертву богам принес, дабы обеспечили они успех походу. Воистину, велик правитель Микен. Кому, как не ему, осадить итакийского дурака-козопаса!

Но странные слова говорит Агамемнон.

— Мудрые речи слышу я. Ибо нет нам нужды губить мужей достойнейших в бессмысленном противостоянии. С рассветом, друг мой, возьми людей своих, и принимайтесь за работу. В помощь придам вам мастера Эпея, равных которому нет в плотницком деле. Отправляйтесь по берегу не менее чем на дневной переход, подальше от соглядатаев вражеских, и соорудите скульптуру великую, какую и впрямь не срамно будет в дар Посейдону принести. А прочие войска, тем временем, на приступ пойдут, как и предусмотрено планом... — Агамемнон с трудом подавляет улыбку и заканчивает — ...многомудрого Одиссея.

Воистину, умен правитель Микен! Итакийских воинов — жалкая горстка, в большинстве своем это бывшие пастухи, в ратном деле не сведущие. Трою и без них взять труда не составит. Так пусть строят коня деревянного — лишь бы царь их бестолковый под ногами не путался, идеями глупыми не доучал героям доблестным.

Одиссей уходит из шатра, закусив губу. Он слышит, как Аякс говорит ему вслед что-то обидное, про детишек, не наигравшихся в лошадки.

Деревья на троянской земле почти не растут. Приходится обшаривать многие лиги в поисках подходящих бревен, а затем издалека тащить их к месту постройки. Все это по ночам, втайне от вражеских прознатчиков. Хуже того, мастер Эпей оказался пристрастен к неразбавленному вину, в котором и утопил все свои плотницкие таланты, если таковые когда-то имелись. Постройка движется медленно.

Троя держится. Каждый день осаждающие идут на штурм, и каждый день откатываются назад, оставляя на земле павших соратников. А с приходом темноты озаряется берег огнями сотен погребальных костров. Воистину дальновиден правитель Микен, дозволивший Одиссею воплощать свой безумный план. Теперь





всегда есть, где разжиться топливом для оказания последних почестей героям.

У итакийцев пока всего один погибший. Человека придавило бревном. На костер его возложили рядом с остальными, дабы не в жизни, так в смерти приобщился он к великим воинам, погибшим в славной битве, равной которой еще не было в мире смертных.

Случилось то, что непременно должно было случиться.

Исполинский деревянный конь развалился.

Неумелые строители неладно скрепили тяжелые бревна, и неустойчивая конструкция рухнула. По счастливой случайности никто не пострадал. Мастер Эпей с горя окончательно погряз в пьянстве.

Одиссей сердит. Много ночей прошло, и каждую ночь он видит отблески далеких костров. Уже не на ратную потеху, а на смертный бой выходит войско с рассветом, и на закате возвращается, унося своих убитых. Троя не покоряется доблестным героям, не преклоняет колени перед хитроумными правителями, и боги Олимпа, похоже, в этой битве не на стороне эллинов. И возможно ли, что решающее слово будет за глупцом-козопасом?

Постройка начинается снова. Теперь у итакийцев нет недостатка в древесине.

Удалось разобрать несколько кораблей.

Все равно на них некому будет возвращаться.

В лагере греков царит уныние. Последняя надежда обернулась прахом. Богоравный герой Ахиллес лежит при смерти. Сразивший не одну сотню врагов, внушающий ужас одним своим появлением на поле брани, вышедший из всех схваток без единой царапины, по досадной оплошности наступил он босой ногой на лежащий в пыли наконечник стрелы, и теперь лишь несколько мгновений отделяют его от спуска в царство теней.

Одиссей входит в шатер, и не сразу узнает человека, лежащего на груди белых покрывал. Благородные черты лица заострились, глаза запали, подернулись мутной поволокой, нога ниже колена отвратительно распухла и почернела. Даже самые сильные благовония не в состоянии заглушить тяжелый гнилостный запах. В горле царя Итаки встает комок, но он не дает проявиться брезгливой гримасе и низко наклоняется над умирающим.

— Ты звал меня?

Взгляд Ахиллеса на мгновение проясняется. Иссохшая рука прежней железной хваткой впивается в плечо правителя Итаки. Собрав последние силы, поверженный герой шепчет:

— Доспехи мои...возьми. Ты один...Они не понимают. Никто не понимает. Только ты...Возьми доспехи. Ты достоин.

Умиравший откидывается на подушки, часто, хрипло дышит. Каждый выдох несет нестерпимое зловоние.

Одиссей молчит.

Дыхание становится все реже, все тише. И вдруг сухие, потрескавшиеся губы растягивает спокойная, умиротворенная улыбка. Ахиллес слегка качает головой, и ясным голосом произносит:

— Какой я был дурак.

И в наступившей тишине Одиссею кажется, что издали доносится едва слышный стук топоров.

Строительство продолжается.

Безумные глаза Аякса отражают пламя погребального костра. Из оскаленного рта по спутанной бороде стекает слюна. Громовой рев смешивается с гудением пламени.

— Ты! Недостойный слизняк! Трус! Ничтожество! Спрятался, паскуда, в бой не разу не ходил! А мы тут каждый день! В мясо-кровь! Доспехи тебе! Гнида! Мразь!

Недостойно ведет себя Теламонид, и не миновать ему смертельного поединка, лишь завершится погребальная церемония. Ничем иным не искупить подобные речи.

Одиссей смотрит недоуменно, словно не понимает, о чем тот говорит.

— Доспехи? А, доспехи...Забери. Тебе они пригодятся.

Аякс, вместо того, чтобы обрадоваться щедрому дару, как-то сразу снижает и мрачно бормочет в бороду:

— Не нужны мне эти доспехи. Все мы здесь умрем.

Одиссей, поглощенный своими мыслями, смотрит



Об авторе

В конце 2004-начале 2005 состоялся конкурс фантастического рассказа «Царкон», в жюри которого состоял Николай Пегасов, главный редактор «Мира фантастики». По итогам конкурса один из рассказов мог быть отобран для публикации в «МФ».

Темой конкурса, которую предложил Ник Перумов, стало латинское выражение: «Упорствуя в глупости, глупец становится мудрым». Рассказ Александра Иванова, по мнению редакции, мастерски раскрывает заданную тему.

Житель Иркутска Александр Иванов по профессии — доктор, аспирант Института усовершенствования врачей. Фантастикой, по его словам, «заболел» с детства, после того, как во втором классе прочел «Страну багровых туч» братьев Стругацких. Любимые авторы: Стругацкие, Стивен Кинг, Дэн Симмонс. Основное увлечение Александра, помимо фантастики — рыбная ловля на Байкале в любое время года и при любой погоде.

Сегодняшняя публикация стала первой для начинающего писателя.

рит на огонь, и тихо говорит, даже не Аяксу, а самому себе.

— Никто не умрет. Осталось недолго. Скоро мы закончим.

Троя пала. Не устояла перед отчаянным натиском греческих воинов. Разрушены неприступные стены, преданы огню дворцы и хижины, без жалости умерщвлены все жители, от мала до велика.

С первыми лучами солнца флот отправляется к родным берегам. Домой!

Возвращаются не все. Не пестрит больше море парусами до самого горизонта, не заглушает плеск весел шум прибоа. Жалкая горстка кораблей отплывает от троянского берега, и не на каждом наберется полная команда. Многие, слишком многие нашли последнее пристанище в чужом краю.

Вместе со всеми уходят итакийцы.

Те же двенадцать кораблей, что причалили здесь много дней назад, и так же полны они людьми. Славься в веках, великий царь, многоумный Одиссей, в безграничной мудрости своей возвращающий сыновей Итаки невредимыми с войны кровопролитной! Женам — мужей, детям — отцов и братьев, старикам — кормильцев и утешителей в дряхлости.

Последний корабль скрывается в утреннем тумане.

На песке возвышается деревянный конь.

Его так и не успели достроить.

Василий Головачев

Иллюстрации Александра Еремина

СОЛО НА ОБОРВАННОЙ СТРУНЕ

1.

Первый китайский космонавт — во всем мире их стали называть тайконавтами — совершил свой героический полет в две тысячи третьем году. После чего китайцы заявили, что к две тысячи десятому году они создадут свою собственную орбитальную станцию и запустят к Луне исследовательский модуль, а затем и построят на спутнице Земли жилой комплекс.

Поначалу программа китайского Космического агентства вызывала у журналистов и ученых лишь скептические усмешки и порождала массу колких анекдотов, смысл которых сводился к известной украинской поговорке: нашему теляти вовка б зьисты. Однако вскоре китайцы запустили еще один «Волшебный корабль» (так назывались их ракеты — «Шэнь Чжоу» — «волшебный корабль» или «священная ладья») уже с тремя тайконавтами на борту, потом еще и еще, и в две тысячи одиннадцатом году действительно полетели на Луну.

К две тысячи пятнадцатому году Китай стал третьей державой мира после России и США, имевшей собственные космические станции и поселение на Луне. А их корабли летали и на Марс, и на Венеру, и даже к Юпитеру, для изучения его спутников. Мало того, китайцы даже смогли послать экспедицию к объекту Окуроч, оказавшемуся своеобразной горловиной связи с иной Вселенной, и попытались отогнать от него российских и американских космонавтов, желая объявить Окуроч собственностью Китая.

Какими усилиями достигались позитивные результаты тайконавтики, знали только спецслужбы ведущих государств мира, для обывателей же был важен сам факт небывалого успеха Китая в освоении космоса, поставившего целью завоевать в скором времени всю Солнечную систему.

Третьего января две тысячи шестнадцатого года космический корабль «Шэнь Чжоу-105» с пятью тайконавтами на борту, запущенный в пояс астероидов между орбитами Марса и Юпитера для поиска астероидов из чистого золота (существовала и такая китайская программа), внезапно обнаружил гравитационную аномалию, сбившую его с курса.

Командир корабля Ло Вейянь тотчас же включил двигатели маневра, пытаясь исправить возникшее расхождение между расчетной траекторией и реальным вектором движения, но это не помогло. Космолет неудержимо влекло в сторону

от курса, хотя на экранах не было видно ничего, кроме звезд. Впечатление создавалось такое, будто наперерез двигалась невидимая протяженная масса, обладающая гигантским гравитационным полем.

Ло Вейянь включил компьютер бортового исследовательского комплекса, но тот лишь констатировал факт появления гравитационной аномалии да нарисовал примерную конфигурацию поля, которая привела в состояние ступора весь экипаж китайского корабля. Космолет сбился с курса прямая, колоссальной длины, но тонкая стена или лента, притягивающая к себе объекты, как массивная планета!

— Этого не может быть! — проговорил с дрожью в голосе тайконавт-исследователь Цзянь Ке Мынь. — Это же настоящая Китайская стена!

— К дьяволу твои восторги! — рявкнул Ло Вейянь. — Что делать?! Нас сносит прямо на эту стену!

— Я не специалист по темным силам. Запроси рекомендации у Кормчего.

Кормчим тайконавты называли главный компьютер корабля.

— Он дает только одну рекомендацию — развернуться и включить двигатель на полную тягу.

— Значит, это единственный правильный выход.

— Кормчий, твой совет принимается. Разворачивай ладью и врубай форсаж! Цзянь, попытайся определить, что это такое. Зря мы, что ли, тащили с собой телескоп и всякую исследовательскую хрень. Лю Чен — радио на базу, пусть там поломают головы, как обойти эту чертову стенку.

«Шэнь Чжоу» ощутило уперся в пространство максимальным выхлопом двига-

теля, по-прежнему не видя впереди ничего, что бы соответствовало представлениям экипажа о массивных объектах. На планету или рой астероидов эта странная тонкая «лента» или «стена» не походила аж никак. Но притягивала к себе корабль не слабее достаточно крупной планеты.

Тайконавтов вдавила в кресла сила инерции, равная пяти «g». Однако терпели, понимая, что ничего хорошего встреча с «китайской стеной» не сулит.

Скорость космолета упала почти до нуля. Некоторое время длилось зыбкое равновесие в положении корабля. Двигатель остановил падение на «стену», однако его мощности не хватало, чтобы отвести корабль от необычного «гравитационного волновода».

— Двигатели маневра! — прохрипел штурман. — Почти тонна тяги!

— Нас раздавит, как слизней!

— Есть другой выход?

Ло Вейянь думал ровно три секунды, дыша, как вытянутая на берег рыба.

— Кормчий, маневровые на ось!

— Не рекомендую, здоровью экипажа может быть причинен...

— Запускай!

Но компьютер не успел включить двигатели маневра.

«Шэнь Чжоу» уже давно двигался в поясе астероидов. И хотя плотность небесных камней в поясе была невелика, — можно пролететь его насквозь и ни разу не наткнуться на булыжник — все же камни эти имелись, иногда сбиваясь в струи и стаи, и один из них, размером с автомобиль, притянутый «китайской стеной», именно в этот момент и налетел на корабль, уже начавший удаляться от опасной аномалии.



— Коллеги, мы только что получили оперативную информацию секретного характера из Китая.



Удар потряс космолет!

Астероид свернул носовой обтекатель с антенной локатора, повредил следящие системы, сделал вмятину в корпусе, сломал верньеры маневровых ракет и разорвал лонжероны тангаж-крыла.

Двигатель отключился. Медленно кувыряясь в пространстве, корабль устремился к невидимому, пролетающему мимо объекту, действительно имеющему сходство с тонкой и плоской стеной, но огромной длины — более четырех тысяч километров, судя по оценке бортового вычислителя.

Странная сила начала скручивать космолет и все, что находилось внутри: приборные панели, кресла, экраны, стены, тела людей. Тайконавты закричали.

— Кормчий... радио... на базу... — с трудом выговорил Ло Вейянь. — СОС...

— Выполняю, — отозвался компьютер.

В центре единственного работающего экрана обзора показалось какое-то мутно-белое пятно. Через несколько секунд оно заполнило весь экран, превращаясь в снежно-ледяную гору. «Шэнь Чжоу» крутанулся вокруг оси и врезался в гору кормой...

2.

Собирались, как по тревоге при объявлении войны.

Ровно в семь утра четвертого января в Центре экстремального космического оперирования, располагавшемся на космодроме в Плесецеке, началось совещание, на котором присутствовали шесть человек: начальник ЦЭКО генерал Зайцев, глава службы безопасности Российских войск космического назначения генерал Матвейкин, замминистра обороны Рагозин, командующий РВКН генерал-полковник Степчук, эксперт по космическим исследованиям, главный технический специалист профессор Черников и советник президента по науке Ферсман. Открыл совещание Матвейкин:

— Коллеги, мы только что получили оперативную информацию секретного характера из Китая.

— По закрытым каналам, я полагаю? — рассеянно заметил Ферсман, могучий, бородатый, с шапкой черных вьющихся волос. — Насколько мне известно, СМИ и открытые китайские каналы молчат.

Матвейкин пожевал губами, он не любил, когда его перебивали, но высказывать недовольство советнику не стал.

— Месяц назад китайцы запустили в пояс астероидов свой новый «Волшебный корабль» — для поисков астероидов из чистого золота.

— Они что, идиоты?

— Ну почему? — поморщился лысый, с огромными очками на пол-лица, профессор Черников. — Если в пространстве встречаются чисто железные метеориты и даже глыбы из дейтериевого и тритиевого льда, то почему бы в поясе

астероидов не летать золотым метеоритам? Другое дело, что вероятность встречи с таким объектом чрезвычайно мала.

— Зато китайцы, судя по всему, встретили не менее интересный объект, — продолжил речь Матвейкин. — Четыре часа назад «Шэнь Чжоу-105» передал две радиogramмы в китайский Центр управления полетами на Луне. В первой сообщается, что тайконавты наткнулись на невидимый массивный объект малого диаметра, но длиной более четырех тысяч километров, из-за чего они и назвали его «второй Китайской стеной»*. В последней радиogramме компьютер корабля доложил о столкновении с ледяной горой, возникшей на пути. После этого китайцы замолчали и молчат до сих пор.

Находящиеся в кабинете начальника ЦЭКО ответственные лица российского Космического агентства переглянулись.

— Вы считаете, что они разбились? — поинтересовался Рагозин.

— Возможно.

— Тогда зачем вы собрали нас здесь?

— Во-первых, в любом случае требуется спасательная экспедиция, и только мы можем ее организовать.

— А американцы?

— И американцы, — Матвейкин усмехнулся. — Именно по этой причине надо отреагировать быстро, иначе они нас снова опередят.

— Китайцы просили о помощи?

— Нет.

Командующий РВКН исподлобья посмотрел на замминистра.

— Мы не имеем права...

— Есть и другой аспект проблемы, Генерал Сергеевич, — перебил его Матвейкин. — Объект, на который напоролась тайконавты, настолько необычен, что нашим специалистам не мешало бы посмотреть на него вблизи. Представляете, длина четыре тысячи километров, и при этом он тонкий и совершенно прямой!

— Я бы все же запросил китайцев...

— Вообще интересная штука получается, — вмешался в разговор Черников. — Мы все чаще сталкиваемся с удивительными явлениями в космосе, налицо статистическая концентрация артефактов. Сначала это был астероид Ирод, упавший на Венеру. Потом Окуроч, занявший позицию между Меркурием и Солнцем. Наконец, Плутон с его таинственно пробудившейся жизнью. И теперь вот... гм, гм, «китайская стена»... которая, скорее всего, представляет собой искусственное сооружение. Напрашивается один неординарный вывод...

— Какой?

Черников помолчал.

— Пока я не могу его огласить, мне надо посоветоваться с коллегами. Да и данных не хватает. Вот почему я за экспедицию к объекту.

* Длина Великой Китайской стены равна 4000 км.

Об авторе

Василий Васильевич Головачев, один из самых известных отечественных фантастов, не нуждается в особом представлении читателям «МФ».

Головачев — автор более чем 30 романов, о популярности которых свидетельствуют огромные тиражи. Один только роман «Смерш-2» издан суммарным тиражом, превышающим полтора миллиона экземпляров. Всего же выпущено более 16 миллионов книг за авторством Василия Васильевича.

Рассказ «Соло на оборванной струне» публикуется впервые.

Интервью с Василием Головачевым напечатано в «МФ» в №7 (июль) за 2004 год.

— С чего вы взяли, что эта... м-м, «стена» является искусственным сооружением?

— А вы можете представить себе естественный массивный объект протяженностью в четыре тысячи километров и ничтожно малого диаметра? Да еще совершенно прямой? Я лично не могу.

— Как эта «стена» появилась в космосе? И что означает ваша «статистическая концентрация»?

— Этот термин предложил Глинич, летавший вместе с экипажем Молодцова... но опять же не хватает данных. Необходимо исследовательская экспедиция.

— Прежде всего нужен спасательный рейд, — проворчал генерал Зайцев. — А уж потом можно будет думать об изучении «стен».

Все посмотрели на него, перевели взгляды на главу службы безопасности.

— Корабль готов — второй наш «Амур», — сказал Матвейкин. — Нужен экипаж.

— Пошлите команду подполковника Молодцова, — пожал плечами замминистра. — По моим сведениям, это наш лучший экипаж.

— Молодцов уже полковник.

— Прекрасно.

— Лучший-то он лучший, — почесал темя Зайцев, — но ребята всего десять дней назад вернулись из рейда на Плутон. К тому же у Молодцова... у полковника Молодцова жена в больнице, он сейчас с ней.

— Что значит — с ней?

— Его жена — капитан-командор американских ВКС Кэтрин Бьюти-Джонс, он спас ее во время рейда на Плутон. А лежит она, разумеется, в клинике НАСА, во Флориде.

— Вызовите его. Все равно лучше Молодцова командира нам не найти. А рисковать нельзя. Объект, обнаруженный китайцами, может иметь огромную научную и практическую ценность для державы.

— Кто бы спорил. Но человек в стрессовом состоянии, еще не отдохнувший как следует, может наделать ошибок.

— Что это вы так защищаете полковника Молодцова, Константин Петрович? — прищурился Рагозин. — Он же профессионал, должен справляться с любы-

ми нервными потрясениями. Да и в команде у него не новички.

— Ему пора заняться другими делами, он мой зам...

— Одно другому не мешает, — замминистра глянул на помалкивающего командующего РВКН. — Геннадий Сергеевич, не теряйте время, посылайте «Амур» к... э-э, предлагаю назвать объект Космической Китайской стеной. Первый «Амур» показал себя в высшей степени замечательно, думаю, и второй не подкачает.

— Слушаюсь, — буркнул Степчук.

3.

Денис летел в Москву с тяжелым сердцем.

Несмотря на то что состояние Кэтрин не внушало особых опасений, жена ждала ребенка — пошел уже четвертый месяц беременности, — и пережитый ею стресс на Плутоне не мог не сказаться на здоровье будущего отпрыска. Однако отказать от полета к объекту под названием ККС — Космическая Китайская стена — он не мог. Как не мог и сообщить жене причину вызова.

Ровно через шесть часов после совещания в Плесецке с плесецкого космодрома взлетел российский «челнок» «Амур-2» и направился к Ориону, откуда пришел сигнал СОС, посланный китайским космолетом. Экипажу «Амура» не нужно было рассчитывать инерционные фазы полета и считаться с полями тяготения встречающихся планет и астероидов. Его траектория представляла собой луч, да и скорость он набирал почти равную скорости света, благодаря удивительному изобретению академика Леонова, названному эграном, — электро-гравитационному генератору, использующему поляризационные свойства вакуума.

Снедаемый нетерпением (хотелось вернуться домой как можно скорее), Денис решил дать эгран-двигателю полную нагрузку, и его надежды оправдались: «Амур» преодолел разделявшее Землю и пояс астероидов расстояние за двадцать восемь часов. Экипаж в составе капитана Славы Абдулова, космонавта-исследователя Феликса Эдуардовича Глинича и бортиженера Миши Жукова не возражал против инициативы командира. Мужчины понимали его состояние и верили, что принимаемые им решения непогрешимы.

Космическую Китайскую стену они обнаружили задолго до прибытия в район ее дрейфа.

Исследовательский комплекс на борту корабля, управляемый компьютером по имени Добрыня, был существенно мощнее того, что стоял на первом «Амуре», и позволял команде в минимальные сроки анализировать состояние среды в радиусе многих тысяч километров. Гравитационное «дыхание» Космической Китай-

ской стены он уловил с расстояния в два миллиона километров.

Вскоре Добрыня смог оценить и другие параметры Стены, после чего синтезировал ее объемное изображение в экранные обзоры.

Китайцы перемудрили с названием открытого ими объекта, ни о какой «стене» речь не шла. Это была колоссальной длины нить или очень тонкая — диаметром в доли сантиметра, если не меньше — трубка, совершенно прямая и очень массивная. Каждый метр ее длины гравитировал, как танкер в миллион тонн весом, а вся она притягивала к себе попадавшие по пути предметы, как планета, равная по массе, по крайней мере, Земле.

— Ни хрена себе! — проговорил Слава Абдулов, оглядываясь на Глинича. — Феликс, я сплю или нет?

— Тогда мы спим все, — флегматично отозвался планетолог.

— Никакая это не стена!

— Абсолютно согласен.

— Тогда что это?!

— Струна.

— Что?!

— Ты знаком с космологическими теориями?

— В общих чертах, а что?

— По одной из них, считающейся самой адекватной, при фазовых переходах в ранней Вселенной в вакууме возникали топологические «трещины» или «дефекты».

— Точно, их назвали суперструнами!

— Нет, суперструны — это из другой физической епархии, связанной со структурой элементарных частиц и мерностью пространства. Я же имел в виду космологические струны, обладающие рядом интереснейших качеств.

— Долго объясняешь.

— Толщина этих струн лежит в интервале от десяти в минус двадцать девятой степени до десяти в минус тридцатой степени сантиметра, а масса...

— Короче, Склифосовский!

— Короче, возможно, мы имеем дело с такой гиперструной. Большинство из них по теории свернулось в кольца, мы же видим развернутую струну.

— Откуда она взялась в Солнечной системе?

— Спроси чего-нибудь полегче.

— А что это за узелки на ней?

— Скорее всего, притянутые из космоса объекты — астероиды, ядра комет, камни, обломки планет и прочий мусор.

— Командир, мы входим в пояс астероидов, — напомнил компнавигатор корабля по имени Умник. — Необходимо снизить скорость.

— Мы не на прогулке, — мрачно отрезал Денис. — Если китайцы еще живы, мы обязаны их спасти. Курс — на объект! Торможение в форсмажорном режиме!

— Слушаюсь.

«Амур» продолжал мчаться вперед с той же скоростью, догоняя Космическую Китайскую стену, двигающуюся с приличной скоростью, — около двухсот километров в секунду, почти точно поперек плоскости эклиптики.

— Китайцам повезло, — со смешком сказал Миша Жуков, чаще других покидавший рубку для осмотра своего энергетического хозяйства. — Если их Стена будет шпарить с той же скоростью и в том же направлении, она проткнет эклиптику за три дня и выйдет за пределы Системы.

Денис промолчал. Он думал лишь о том, чтобы спасательная экспедиция наконец достигла цели и, не мешкая, взяла обратный курс. Китайская стена, оказавшаяся по словам Глинича «развернутой гиперструной», не показалась ему достойным для изучения объектом по сравнению с астероидом Ирод и горловиной входа в иной мир под названием Окуроч, с которыми он познакомился во время прошлых рейдов.

Через два часа «Амур» приблизился к убегающей Стене на расстояние вдвое меньше, чем расстояние от Земли до Луны. И сразу начали сказываться эффекты нелинейности гравитационного поля сверхтонкой «струны», обладающей чудовищной массой.

«Амур» стал плохо слушаться управления.

Какая-то сила начала скручивать его в бараний рог, изгибать по длине и одновременно по диаметру (!), из-за чего люди внутри испытывали странные ощущения и стали часто терять ориентацию. Лишь Умник, как машина, избавленная от физиологической информации и проявлений человеческой психики, продолжал контролировать движение корабля и не поддавался на «провокации» тороидального гравитационного поля Китайской стены.

По мере приближения к ней экипажу удалось с помощью локатора и телескопа обнаружить более сотни разного размера тел, «налипших» на космическую «струну». Среди них были и снежно-ледяные глыбы, и каменные горы, и целые рои камней, а также удивительные структуры, напоминающие кольца наподобие колец Сатурна, только в миниатюре.

— Интересно, из чего состоят эти кольца? — заметил Абдулов, успевая заниматься контролем состояния систем корабля, ориентированием и обзором космических панорам.

— Вероятнее всего, из частиц пыли, мелких камней и песчинок, — ответил Глинич.

— Почему же эта пыль не падает на Стену?

— Потому что она вращается вокруг «струны». Таких колец должно быть много. Кстати, возможно, что материал колец захвачен «струной» далеко от Солнечной системы, стоит попытаться взять образцы.



— Почему далеко?
 — Потому что она наверняка путешествует в космосе не один миллион лет и нацепляла на себя столько артефактов, что стала бесценной. Вполне может быть, что мы найдем здесь даже обломки сооружений других разумных существ. Если только...

— Если что? Договаривай.
 — Если только сама она не является частью искусственного сооружения.
 — Ну это ты загнул, теоретик!
 Денис тоже посмотрел на планетолога с удивлением. Под таким углом зрения он на Китайскую стену не смотрел.

— С чего ты взял, Феликс Эдуардович?
 — Если верить теории, космологические «струны» должны иметь гораздо большую длину, порядка сотен тысяч и даже миллионы световых лет. А тут всего четыре тысячи километров. Вот и родилась идея.

— М-да, фантазии тебе не занимать, — хмыкнул Абдулов не без уважения. — Не зря тебя на базе прозвали «некремлевским мечтателем».

«Амур» заметно повело из стороны в сторону. Так он реагировал на очередное гравитационное завихрение.

Абдулов охнул.
 — Командир, может, не будем подходить слишком близко? Уж очень тут неуютно, желудок постоянно наружу просится.

— Мы спасатели или где, капитан? Думай лучше, как нам снять с этой Стены китайцев. Умник, сообщение на базу: мы у цели...

4.

Матвейкин ворвался в кабинет Зайцева, как всполошенный охотником лось.

Начальник ЦЭКО с недоумением взглянул на генерала, обычно сдержанного и порой даже меланхоличного.

— Что случилось, Владимир Федорович? На вас лица нет.

Глава службы безопасности РВКН сделал глубокий вздох, с трудом возвращая хладнокровие.

— Только что стало известно... китайцы направили в пояс астероидов еще один аппарат.

— Ну и что?
 — Это их второй космолет с леоновским двигателем.

— Все равно команда Молодцова стартовала раньше...

— В том-то все и дело, что китайцы стартовали сразу же вслед за «Амуром», с разницей всего в пять часов.

Зайцев нахмурился, погладил гладкий коричневатый череп, встал из-за стола.

— Ты полагаешь...
 — Ничего я не полагаю. Самое плохое, что китайцы официально не признались в запусках своих «волшебных челноков» за орбиту Марса. А это говорит о том, что цели их далеки от благородных. Если они

увидят наших ребят возле своей Китайской стены...

— Положим, она им не принадлежит. Да и не станут же они нападать на спасателей? Матвейкин выдавил бледную улыбку.

— Мы ведь тоже не афишировали полет «Амура». Так что варианты контакта могут быть самыми разными.

— Так предупредите Молодцова или вообще отзовите, пусть китайцы сами спасают своих парней.

— «Амур» не отзывается на вызовы.
 — Почему?

— Эксперты полагают, что радио и лазерные пакеты отклоняются тороидальным гравитационным полем Стены. Может быть, полковник нас и слышит, и отвечает, но ответные его передачи до нас не доходят.

— Хреново, генерал!
 — Сам знаю. Одна надежда — на опыт и светлую голову Молодца.

— Ты еще помолись.
 — Да и помолится бы, коли б помогло.

— Что будем делать?
 — Вызывать «Амур»... и ждать.

На столе начальника ЦЭКО зазвонил мобильный телефон.

Зайцев посмотрел на него с подозрением, поднес к уху.

— Слушаю... добрый день... да, я...

Затем лицо генерала изменилось. Он в замешательстве прикрыл микрофон ладонью, повернулся к собеседнику.

— Кэтрин Джонс... жена Молодца... спрашивает, где ее муж...

— Откуда у нее ваш телефон? — нахмурился Матвейкин.

— Наверное, Денис дал... что сказать? Начальник службы безопасности пожал плечами. Он не знал, что ответить американке, но был уверен, что разглашать государственную тайну не имеет права.

— Соври что-нибудь.
 — Не хочу.

— Тогда скажи, что Молодцов отправлен в спасательный рейд.

— И все?
 — И все.

Зайцев сдвинул ладонь, кашлянул и сказал казенным голосом:

— Полковник Молодцов выполняет задание командующего...

5.

Мощь нелинейного гравитационного поля Китайской стены превышала возможности «Амура», и, чтобы не свалиться на нее, Глинич предположил превратить корабль в своеобразный поперечный спутник «струны». После недолгих расчетов Умник сориентировал корабль таким образом, чтобы «Амур» не только вращался вокруг «струны», но и одновременно двигался вокруг нее по спирали, и космолет начал наматывать витки на невидимую «струну», продвигаясь по ее длине к одному из торцов.



Все уставились на экран обзора, в глубине которого виднелось синтезированное изображение Космической Китайской стены...

Сначала радиус орбиты установили равным тремстам километрам, затем поняли, что не в состоянии терпеть постоянные боли в нервных узлах от скручивания тел и общий дискомфорт (желудок отказывался принимать пищу в таких условиях, а глаза отказывались выполнять функции органов зрения), и корабль отвели чуть дальше, на пятьсот километров. Хотя это почти ничего не изменило в смысле улучшения физического состояния. Но чем дальше от «струнной» Стены отдалялся «Амур», тем меньше деталей видели на ней космонавты, и вероятность обнаружения потерпевшего крушение китайского космолета падала катастрофически. Тем более что с такого расстояния увидеть двадцатиметровый китайский «челнок» визуально не представлялось возможным. Засечь и опознать его мог только локатор «Амура».

В общем, все понимали, что обречены работать в таких нестандартных условиях, и запаслись терпением.

Дважды Умник реагировал на яркие отражения сигнала локатора, заставлявшие экипаж останавливать продольное движение корабля и тщательно анализировать параметры отблеска.

В первом случае локатор обнаружил железистый астероид размерами с трехэтажный дом, во втором — некий странный объект в форме ежа, отражающий луч локатора не хуже металлической болванки. Но все-таки на китайский «челнок» этот «еж» не походил.

— В сообщении китайцев говорилось, что их колымага врезалась в ледяную гору, — вспомнил Абдулов. — Давайте искать ледяные глыбы.

Денис кивнул, принимая совет.

Умник сориентировался быстро, отсортировал «мусор», налипший на «струну», и вскоре на экране стали появляться встречавшиеся на пути, нанизанные на «Струну», как бусы, снежно-ледяные образования: снежинки размером со стадион, горы, облака, «снежные бабы» и угловатые «сосульки». Однако прошло достаточно много времени, прежде чем стали попадаться ледяные кружева с яркими вкраплениями металла. Каждую такую встречу приходилось долго анализиро-

вать, пуская в ход исследовательский комплекс, и продвижение «Амура» вдоль «струны» существенно замедлилось.

— Ну хорошо, допустим, мы их найдем, — заговорил Абдулов, бледный, заросший щетиной, с тенями под глазами; впрочем, примерно так же выглядели все члены экипажа. — Что потом? Как мы их вытащим?

— Придумаем что-нибудь, — оскалился Денис. — Главное найти.

Абдулов скептически дернул щекой, снова приник к окулярам телескопа. Потом оглянулся на молчаливого бортинженера.

— Миша, мы сможем уйти от «струны» на форсаже?

— Эгран рассчитан на старт и посадку на такие планеты, как Земля, — ответил Жуков. — Есть такое понятие — критическое сечение энергозахвата...

— Да или нет?

— Мы не пробовали форсажные режимы. Может быть, генератор справится.

— А если нет?

Жуков оттянул губу, нерешительно пошмыгал на Дениса.

— Можно рискнуть...

— Запросим базу, пусть поломают голы эксперты.

— Забыл, что у нас нет связи?

— Работайте! — сжал губы Денис. — Потом будем прикидывать варианты спасения китайцев. А пока...

— Смотрите! — перебил командира Глинич, тыча пальцем в экран. — Похоже, я был прав.

Все уставились на экран обзора, в глубине которого виднелось синтезированное изображение Космической Китайской стены: светящаяся зеленая линия и разного размера узелки и звездочки на ней. Компьютер дал вариацию увеличения одного из узелков в левом сегменте экрана, стал виден прозрачно-голубой ледяной ком, а рядом вдруг возникла идеальная сфера, усеянная черными точками.

— Что это? — осведомился Абдулов.

— Китайцы... — начал Жуков.

— Это не китайцы. Размеры этого шарика — около двух километров. — Глинич нервно потер ладонь о ладонь, чего с ним не случилось давно. — По-видимому, эту штуку «струна» подцепила где-то в космосе, пролетая мимо обитаемой звездной системы. Командир, более ценной находки я еще не видел! Надо стыковаться и...

— Остынь, Эдуардович, — буркнул Абдулов. — У нас нет ни времени, ни средств на изучение феномена. Здесь нужна хорошо подготовленная экспедиция.

— Стена скоро пересечет диск эклиптики и навечно канет в пространство! Мы будем преступниками, если не воспользуемся случаем.

— Мы станем преступниками, если не выполним поставленную перед нами задачу.

— Вы не понимаете...

— Отставить базар! — бросил Денис. — Сначала — спасоперация, все остальное потом!

— Но мы сюда больше не вернемся, командир! Или вернемся?

— Посмотрим на обстоятельства. Слава, попробуй все-таки установить связь с базой.

— Есть, командир.

Однако связь с Центром управления на Земле им установить так и не удалось. Мешало «плавающее, вздрагивающее и шатающееся» гравитационное поле Китайской Стены с резко изменяющимся градиентом. Пока «Амур» находился рядом с ней, помочь его экипажу советом эксперты на Земле не могли.

6.

Китайский корабль они обнаружили спустя сутки.

Корма «Шэнь Чжоу» торчала из огромной ледяной горы, как исполинский подсвечник, и была хорошо видна издали. Спутать ее с чем-нибудь еще было невозможно, так как китайские ракетчики старательно копировали все российские разработки, в том числе и последнюю — «Ангари-Амур» с леоновским электрогравитационным двигателем.

Кроме «волшебного корабля», на этом космическом ледяном айсберге размером с Эверест были видны еще какие-то предметы, отражавшие луч локатора так же сильно, как и корпус «челнока», но они, скорее всего, являлись деталями обшивки или же металлическими вкраплениями во льду астероида.

На вызовы, однако, тайконавты не ответили.

— Что дальше? — осведомился Абдулов скрипучим голосом. — Надо либо садиться рядом, либо...

— Что? — кинул на него Денис мрачный взгляд.

— Либо возвращаться домой! Какой смысл снимать китайцев с их разбитого корыта, если мы не сможем вернуться обратно? К тому же еще неизвестно, живы они или нет. Небось разбились на хрен!

Денис стиснул зубы, чтобы не выругаться, потрогал щетину на подбородке: он, как и все, не брился уже трое суток.

— Подходим ближе. Готовимся к посадке. У нас будет всего несколько минут на проверку, живы китайцы или нет. Если да — режим корпус кабины управления, перетаскиваем их к себе и взлетаем. Если нет — стартуем немедленно. Миша, на тебя вся надежда.

— Сделаю все, что смогу, — смутился бортинженер. — Выдержал бы эгран...

— Поехали!

«Амур» начал уменьшать радиус орбиты, приближаясь к «струне» Космической Китайской стены.

Четыреста километров...

Рыскание и раскачивание корпуса увеличились. Космонавтов начало тошнить, как во время шторма на борту небольшого морского суденышка.

Триста километров...

Боли усилились, особенно головные и в области сердца.

Двести километров...

Расстроилось зрение. Перед глазами людей начали вспыхивать странные видения. Рубку наполнили призраки, свободно проходящие сквозь стены. Ориентироваться стало труднее. Чтобы увидеть показания приборов, надо было чуть ли не уткнуться в них носом.

Сто километров...

Корабль стал дергаться, словно человек от кашля.

Волны искривления побежали по стенам рубки быстрее. В цепях управления начались сбои, сама собой включилась сирена тревоги. Денис с великим трудом нашел красный грибок отбоя тревоги на правой панели воклера. В кабине стало тихо.

Пятьдесят километров...

— Есть связь, командир! — изумленно и обрадованно заорал Абдулов. — Нам пришло сообщение от Зайцева! Он говорит, что кто-то летит вслед за нами... Ах, черт, сорвалось! Не слышу больше ничего... вот незадача...

— Странно, что мы вообще их услышали, — пробормотал Глинич. — Кто там летит за нами?

— Да не понял я...

— Внимание! — раздался голос Умника. — Отмечаю появление неопознанного управляемого объекта!

— Где?! — в один голос воскликнул экипаж.

Компьютер переключил вектор обзора. В экране стала видна полусфера пространства со стороны кормы корабля. В поле обзора на фоне звездных россыпей загорелся алый огонек. В нижнем сегменте экрана протаяло изображение удлиненного овала с острым клювом и розеткой кормы.

— Космический «челнок» типа «Шэнь Чжоу-105», — снова заговорил Умник, в течение секунды определив принадлежность корабля. — Расстояние — двадцать два километра, скорость — пять единиц.

— Китайцы! — пробормотал Абдулов ошарашенно. — Они таки послали своего спасателя! Во дают, узкоглазые! Лепят ракеты, как пирожки! А вообще, все идет отлично, командир! Пусть теперь и спасают своих сами!

— Выпей валерьянки, — посоветовал Жуков. — Разве мы их бросим?

— Умник, запроси их.

— Не отвечает, — доложил компьютер.

— Врубай аварийную волну, иллюминацию, опознавательные огни, лазерную связь.

— Есть!



Восстановлению и ремонту «Амур» не подлежал, несмотря на чудом уцелевшие системы навигации и обзора.



Прошла минута, другая. Догнавший «Амур» китайский космолет не отвечал, но существенно приблизился. Теперь корабли разделяло всего четыре километра, и расстояние продолжало сокращаться.

— Что они делают?! — прошептал Жуков.

— Слава, что сказал Зайцев?

— Я почти ничего не разобрал. Нас кто-то пытается догнать... теперь понятно, кто. А в экипаже у них всего два человека. И еще я вроде бы услышал странное слово «ведчики».

— Может быть, разведчики? — предположил Глинич.

— Причем тут разведчики? Тогда уж контрразведчики, коль речь идет о китайцах. Они запустили вдогон за нами своих контрразведчиков.

— Зачем?

— Чтобы не допустить утечки информации.

— Мы же с ними сотрудничаем в космосе... с ними и с американцами...

— Каждая держава все равно вынуждена охранять свои секреты. Наша, кстати, тоже. Так ведь, Феликс Эдуардович? Ты ведь у нас не только спец по космосу, но и контрразведчик.

— Без комментариев, — остался невозмутимым Глинич.

Корабли сблизались еще на километр. Китайский космолет слегка замедлил скорость, но продолжал упорно держаться за кормой «Амура», словно собирался пристыковаться к нему.

— Может быть, он вообще без экипажа? — предположил Жуков. — Идет на автомате...

— Китайская автоматика пока не в состоянии самостоятельно... — Денис не закончил.

Приближающийся космолет выбросил яркий алый лучик.

— Лазерное нападение! — отреагировал Умник. — Мощность в импульсе де-

вятсот тераватт! Угроза повреждения энергокапсулы!

— Они с ума сошли?! — ахнул Абдулов.

Жуков начал выбирать из кресла:

— Если луч попадет в эгран...

— Сиди! — приказал Денис. — Умник, маневр влево! Приготовить к выстрелу кормовой лазер!

Но ответить на атаку преследователей они не успели.

Китайский «челнок» испустил еще один яркий лучик, корабль содрогнулся, и Умник хладнокровно констатировал:

— Прямое попадание в гондолу генератора! Поврежден эгран! Пожар в отсек вакуумсосу! Отключаю двигатель!

— Я в отсек! — метнулся из рубки Жуков.

— Командир, мы падаем! — крикнул Абдулов. — Если они выстрелят еще раз, нам кранты!

— Умник, ответь!

Компьютер, успевший навести кормовой лазер на чужой корабль, выстрелил.

Китайский «челнок» резко замедлил ход. Но это не могло помочь «Амуру», двигатель которого отключился и уже не мог противодействовать силе притяжения Китайской стены. Корабль неудержимо повлекло к «струне».

— Разворот кормой по вектору движения! Двигатели маневра на полную тягу!

Умник повиновался.

На тела людей упала чугунная плита экстренного торможения.

Выругался сквозь зубы Абдулов. Что-то пробормотал Глинич. Денис, почти ослепший от отлива крови от головы, не видя экрана обзора и панелей управления, откинулся на спинку кресла, чувствуя, как трещат кости и легкие судорожно пытаются вытолкнуть застрявший в них воздух.

Впереди выросла призрачная гора космоайсберга.

— Держитесь! Миша — садимся, хватайтесь за что-нибудь!

Удар, скрежет сминаемого металла, грохот сорвавшихся с мест кресел, острое шипение начавшего просачиваться сквозь трещины воздуха...

Больше Денис не услышал ничего.

7.

Восстановлению и ремонту «Амур» не принадлежал, несмотря на чудом уцелевшие системы навигации и обзора.

Это стало ясно после доклада Умника, проверившего состояние всех узлов корабля и сделавшего печальный вывод. Но экипаж практически не пострадал, хотя и чувствовал себя хуже некуда. Скручивающая тела гравитация «струны» была так сильна, что мышцы не справлялись с удержанием тел в равновесном состоянии, и космонавты вынуждены были все время напрягать их, шевелиться, пытаясь найти позу, при которой мучавшие их боли стали бы чуть слабее.

— Что будем делать, пацаны? — прохрипел синий от переживаемого Абдулов, извиваясь в своем кресле, как червь. — Похоже, это наш последний рейд.

— Еще не вечер, — возразил Денис, также ища положение, уменьшавшее боль в костях. — Феликс Эдуардович, есть идеи?

— Я понял, — отозвался планетолог после паузы; голос его был глух и невнятен, но, судя по всему, паниковать спец по неопознанным космическим явлениям не собирался.

— Что ты понял?

— Что происходит.

— Китайцы, дышло им в печеньку, нас сбили! — выговорил Абдулов в три приема. — Вот и все события.

— Я не об этом.

— А о чем?

— Я знаю, что происходит в Солнечной системе.

— Бардак!

— Не перебивай, Слава.

— Мы имеем ярко выраженный вектор воздействия на Систему. Астероид Ирод, объект Окуроч, десант неизвестной формы жизни на Плутон, теперь эта проклятая Китайская стена... целый шлейф артефактов!

— Короче, философ, сил нет терпеть!

— Я считаю, что Солнце в своем движении в коротационном круге Галактики вошло в обитаемую зону и наткнулась на следы древней цивилизации.

— Какие следы?

— Все объекты, которые мы же и исследовали, представляют собой искусственные сооружения. Надеюсь, возражать не будете? В крайнем случае, это остатки искусственных сооружений и объектов. Лично для меня нет сомнений, что мы все время сталкиваемся со следами разумной деятельности. Возможно, в Систему залетит еще не один удивительный объект со стопроцентной сфинктурой.

— Не каркай! Командир, Эдуардовича лечить пора.

— Нас всех пора лечить, — флегматично отозвался Глинич.

— Выходим! — наконец решился Денис после долгих мучительных поисков выхода из тупика. — Попробуем вскрыть китайский «челнок» или достучаться до них, если они еще живы.

— А те идиоты, что стреляли по нам, не помешают?

«Амур» внезапно содрогнулся.

Все замерли, прислушиваясь к затихающему гулу, чувствуя вибрацию стен и пола рубки. И словно в ответ на вопрос Абдулова заговорил Умник:

— Стрелявший из лазера корабль упал в двух километрах от нас.

Космонавты переглянулись.

— Мы его все-таки повредили, — пробормотал Абдулов, — при контратаке. Командир, давай-ка захватим на всякий случай оружие. Кто их знает, этих китайских контрразведчиков, они живучи, как тараканы. Да и намерения у них явно не дружеские.

Денис подумал и согласился.

— Берем личное оружие. Миша, погрузи в капсулу сопровождения гранатомет и ПЗРК. Не забудьте НЗ, аккумуляторы, планиги и ЖК. Вперед, спасатели!

Борясь с головокружением, а также с «кривой» силой тяжести, обливаясь потом, трепыхаясь, как рыбы, вытасченные на берег, они выбрались из перекошенной рубки в тамбур, потом сошли на подсвеченный прожектором корабля голубовато-зеленый, с черными жилами и серебристыми вкраплениями, лед космического айсберга, притянутого «струной». Саму «струну» — «голую», так сказать, — увидеть было нельзя, но за время путешествия в космосе она обросла толстой «шубой» пыли и мелких частиц снега, льда и каменного материала, и космо-

навты некоторое время разглядывали в свете прожектора метровой толщины пушистую «трубу», протыкавшую ледяной астероид насквозь и уходящую в обе стороны в черные бездны пространства.

— Это и в самом деле не стена, — прошептал Жуков.

— Могила! — мрачно отозвался Абдулов. — Наша и китайцев. Кстати, я их не вижу.

— Вот они, — показал рукой Глинич, сумев отличить китайский космолет от естественных торосов.

Хвост китайского «челнока» и в самом деле торчал изо льда в паре километров от разбившегося «Амура», отчетливо видимый на фоне слабо фосфоресцирующего свечения льда.

— Это те, ради кого мы прилетели? Или же те, кто нас догнал?

— Увидим. Не отставайте.

Денис первым направился к черному обелиску китайского корабля. Остальные, крихтя, буквально поползли за ним, понимая, что сами находятся в таком же положении, как и тайконавты, но веря, что шанс спастись отыщется.

Ползли больше двух часов. Добрались до кормы «Шэнь Чжоу», изуродованного ударом о лед, пытаясь по пути вызвать тайконавтов по радиации. Но в эфире царила тишина, если не считать частые свисты, вой и треск помех. Не отзывались китайцы и на стук по корпусу корабля.

— Кирдык! — прошипел Абдулов, вконец обессилев. — Китайская космонавтика в очень сильном упадке.

— Ты о чем, капитан?

— Я имею в виду, что грохнулись они прилично. В лепешку! Кстати, искать второй «волшебный дредноут» я не пойду. Сил нет. Оставьте меня здесь.

— Отдохнем чуток, — Денис попытался придать голосу необходимую толику бодрости, — и попредся дальше.

— Не пойду! — упрямо заявил штурман. — К дьяволу всех китайцев, к дьяволу эту их Китайскую стену, к черту эту жизнь! Все равно нам отсюда не выбраться.

— Прекратить киснуть, капитан! Пока мы живы — шанс есть! Вставай!

— Давай я помогу, Слава, — подсунулся еле живой от перенапряжения Жуков.

Денис подставил Абдулову руку, Жуков взял его под локоть с другой стороны, и они поставили штурмана на ноги. Он выругался слабым голосом. Но сделал шаг, другой, третий...

— Эх, покопаться бы в этом льду! — мечтательно пробубнил Глинич. — Да и вообще по «струне» ползти... Столько интересного обнаружили бы...

— Фанатик... — выдохнул Абдулов. — Я с тобой больше не полечу.

— Почему?

— Дай тебе волю — ты и нас препарировать.

— Смешно, — согласился Глинич.

Внезапно в наушниках раций послышался напряженный женский голос:

— Эй, на айсберге! Есть кто живой?

Говорили по-английски.

Космонавты вздрогнули, останавливаясь.

— Кэтрин? — неуверенно проговорил Денис.

— Дэн?! — раздался в ответ ликующий вопль. — Ты жив?!

— Наполовину.

— Держитесь, мы уже близко!

Над головами космонавтов загорелась яркая звезда — прожектор американского шаттла.

— Не подходите близко! Это гравитирующая «струна»...

— Мы в курсе, нас предупредили.

— Кто, китайцы?

— При чем тут китайцы? Ваши ученые из ЦЭКО. А китайцев мы действительно встретили, час назад выловили спасательную капсулу, в ней два тайконавта...

— Свяжите их! Эти паразиты в нас стреляли!

— Что?!

— Не спускайте с них глаз! Кто знает, что у них на уме. А первые тайконавты, наверное, разбились, не отвечают ни на вызовы, ни на сигнализацию.

— Хорошо, — после паузы проговорила Кэтрин Бьюти-Джонс. — Я поняла. Все под контролем. Ждите, мы что-нибудь придумаем.

Золотая звезда на фоне других звезд Млечного пути стала увеличиваться.

— Интересно, — со смешком сказал Абдулов, воспрянувший духом, — как долго вы будете спасать друг друга? Не пора ли просто зачислить твою жену в наш экипаж?

— Может быть, — улыбнулся Денис. — Может быть, после рождения сына. 

— Вот они, — показал рукой Глинич, сумев отличить китайский космолет от естественных торосов.





ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА

«Мир фантастики» продолжает радовать своих читателей не только оригинальными конкурсами, но и великолепными наградами для участников. Победителя июньской «Конкурсной площадки» ожидает настоящий суперприз — современный DVD-проигрыватель DVTech! Выиграйте DVD-проигрыватель и наслаждайтесь просмотром DVD-дисков «Мира фантастики» в отличном качестве!

Условия конкурса

Условия конкурса «Знакомые лица» элементарны, но задание легким назвать нельзя. Вы видите перед собой портреты персонажей знаменитых фантастических и фэнтезийных фильмов и сериалов. Требуется правильно вспомнить **имена персонажей** (под именем мы понимаем имя, фамилию или прозвище, под которым герой фигурирует в фильме). Да, только имена — должности («фельдмаршал флота») и профессии («истребитель вампиров») можно не указывать. Не нужно вспоминать даже название киноленты, где появляется изображенный герой. Не интересует нас и имя актера, который его

играет или озвучивает. Только **имена персонажей!**

В ответах указывайте номер портрета и как зовут персонажа. Например, так: «1 — Ван Хельсинг, 3 — Городецкий» и т. д. Как видите, можно не вспоминать имен Ван Хельсинга и Городецкого, достаточно фамилий.

Главный приз — видеопроигрыватель **DVTech** — получит читатель, верно назвавший наибольшее количество имен (в идеале — имена всех девяти персонажей). Помимо этого, победитель и еще 9 человек, которые окажутся наиболее точными в своих ответах, получают DVD с фантастическим кинофильмом. Если абсо-

лютно верные ответы пришлют несколько читателей, то главного победителя и еще девятерых лауреатов определит жребий.

Ответы присылайте с пометкой «**Конкурс Знакомые лица**» на email otvet@mirf.ru или по почте на адрес редакции (находится на третьей странице журнала). Обязательно укажите свои **имя, отчество, фамилию и обратный адрес с индексом** (или телефон, если вы живете в Москве), чтобы мы могли отправить приз в случае вашей победы. Если не сможете получить приз сами — указывайте данные того, кто получит его за вас. Итоги конкурса мы подведем в августе. Удачи!



Видеопризы

Победитель и еще 9 читателей, приславших наиболее точные ответы, будут награждены DVD-дискон с фантастической кинокартиной от компании «Twister». Это будет один из трех фильмов: «Азартное привидение», «Кольца Альманзора» или «Петля Ориона».

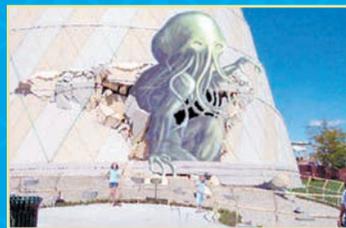
TWISTER
DIGITAL VIDEO

Главный приз

Победитель получит новейший DVD-проигрыватель **DVTech D630**. Этот современный аппарат способен проигрывать DVD- и компакт-диски (включая диски с возможностью перезаписи) и воспроизводит видеозаписи в форматах DVD-video и MPEG4, аудиозаписи в Audio CD, MP3 и WMA, изображения в JPG и Kodak Photo CD, а также еще целый ряд форматов. Коммутационные возможности проигрывателя отвечают последнему слову техники. По своей функциональности **DVTech D630** способен стать основой для построения настоящего домашнего кинотеатра.



DVTech



КВАРТИРНЫЙ ВОПРОС

В нашем стремительно меняющемся мире все больше и больше людей осознают необходимость идти в ногу со временем. «Хочешь выжить — будь современным» — этот девиз приняли даже мировые религии с тысячелетней историей. Культ Древнего Ктулху не остался в стороне и решил начать с ремонта своего Храма. А чтобы особо на это не тратиться, пригласил в гости телепередачу «Квартирный вопрос».

И снова здравствуйте! В эфире — заключительная часть «Квартирного вопроса» на этой неделе. Напоминаю, что в нашей передаче мы врываемся в дом какого-нибудь счастливого и полностью его перестраиваем!

Вчера наши дизайнеры почти завершили перестраивать интерьеры Храма Древнего Ктулху, и сегодня мы планируем нанести последние штрихи. Надеюсь, мы успеем до того, как хозяин вернется из путешествия в поисках неведомого Кадата, в котором мы его предусмотрительно отправили.

Здесь, во внутреннем дворе, мы полностью перестроили приемную для новых культистов. Мы убрали отсюда эту мрачную статую, и Джимми, наш накачанный, но не лишенный творческой жилки плотник заменил ее красочным фонтаном, собранным из старых ножей и кинжалов, заваливавшихся в главном зале. Смотрите, как тут сразу стало уютнее и светлее! В конце концов, кому могла понравиться та старая статуя Козлища с Тысячью Молодых?

Теперь пройдем в библиотеку. Вы помните, что творилось тут еще вчера утром: мрачное помещение с древними конторками и зловещими книжными шкафами, освещенное допотопными свечами из какого-то жира непонятного происхождения. Чтобы радикально решить проблему с освещением, мы прорубили световой люк в потолке и установили стильную и экономичную систему зеркальных светильников. Также мы избавились от конторок: Джимми заменил их новенькими читальными столами, которые сколотил из ДСП.



Помните пюпитр с книгой, который стоял в центре зала? «Некрономикон», или как она там называлась? Книгу мы выбросили, и Кэти, наш юный и одаренный дизайнер, заменила ее замечательной подборкой религиозных картин, которую собрала во время путешествия по юго-восточной Азии. Видите, как замечательно смотрится серебряный лист на нефритовой скульптуре Ганеши? Сам пюпитр мы хорошенько отшлифовали и покрасили веселенькой розовой краской — никто и не подумает, что когда-то на нем живого места не было от всех этих мерзких рун и надписей.



Заодно мы избавились от всех книг, заменив их ультрасовременными компьютерами с выделенным доступом в интернет. Уверен, это гораздо удобнее для учеников, чем древние пыльные тома с какими-то произносимыми названиями.

Прежде чем двинуться дальше, мы зададим несколько вопросов одному из культистов.

— Простите, не помню, как вас зовут, но не могли бы вы рассказать нашим зрителям про Древнего Ктулху?

— Очень интересно, и как давно он и другие Древние Боги правили нашей планетой?

— Большое спасибо! Ну, похоже, он свой парень, если его последователи такого высокого мнения о нем.

И вот, наконец, венец нашего творения — сам храм Древнего Ктулху! Только взгляните! Мы убрали старые деревянные скамьи и заменили их новенькими стульями, которые Кати нашла на распродаже. Мы пожертвовали дешевые древние гобелены какому-то благотворительному обществу в Археме и заменили их венецианскими окнами.

А Бенни, наш мастер на все руки, содрал со стен штукатурку и расписал их крайне стильными силуэтами молящихся людей. Согласитесь, это куда привлекательнее тех жутких барельефов со слизняками и щупальцами. Готов спорить, прихожане оценят нашу работу по достоинству.

Но что это? Наконец-то вернулся сам Древний Ктулху? Прекрасно! Сейчас мы узнаем, что он думает о наших двухдневных трудах!

Но прежде чем он войдет, давайте подсчитаем, сколько всего денег мы потратили... Что значит «не успеем»?

Ну хорошо, давайте тогда встречать нашего счастливого! Он явно устал поджидать нас на пороге и ему просто не терпится узнать, что тут произошло в его отсутствие.

Кэти, пригласи его сюда.

Кэти?

Джимми, где Кэти?

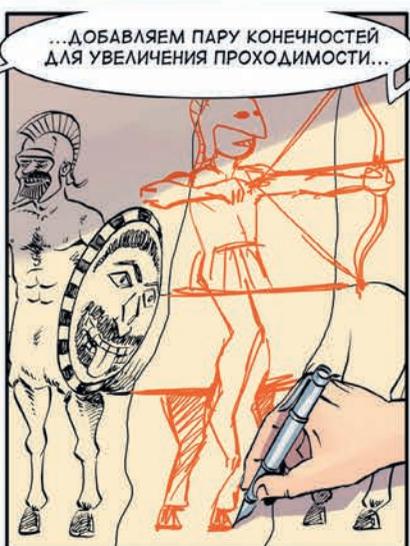
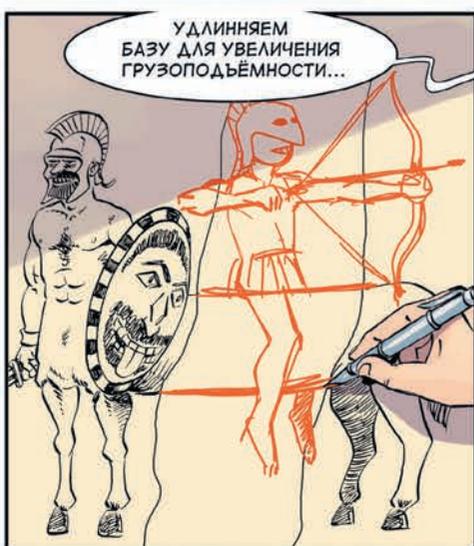
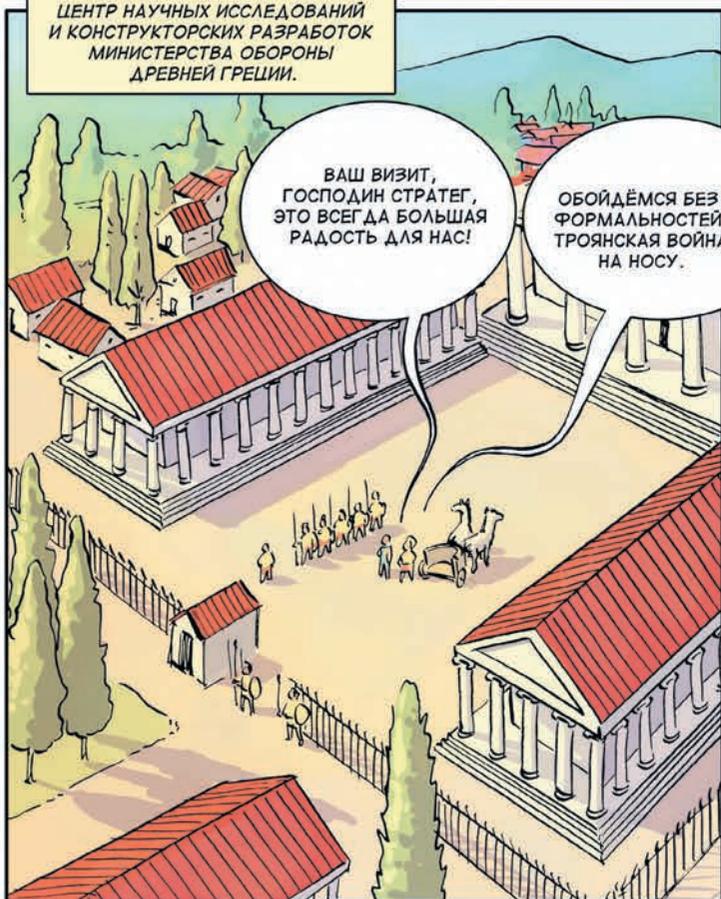
Бенни, срочно найди Джимми.

Бенни, что это за звук? Как будто что-то огромное ползет...

Материалы взяты из независимых интернет-источников.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ КЕНТАВРОВ

СЦЕНАРИЙ И РИСУНОК – АЛЕКСАНДР РЕМИЗОВ





ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ



Отзывы читателей об усовершенствованном дизайне «Мира фантастики» поступают в редакцию непрерывно. Вероятно, новое оформление «тительных» страниц разделов, которое принадлежит электронной кисти Вячеслава Ястремского и впервые появилось в майском номере «МФ», действительно производит впечатление. Мы рады, мы старались. А с июня каждый номер «Мира фантастики» выходит с двумя непохожими вариантами облож-

ки. Надеемся, это дизайнерско-издательское решение тоже придется по вкусу. Коллекционеры имеют возможность купить оба варианта журнала и наслаждаться иллюстрациями с обеих обложек.

«Что это вы все об оформлении да о дизайне, а над содержанием, над рецензиями и статьями кто будет думать?» — справедливо возмутится постоянный читатель «МФ». О наполнении журнала мы сегодня и поговорим.

Маги, жрецы и паладины

Здравствуй, дорогая редакция любимого журнала «Мир фантастики»! Пишу вам впервые, но читаю давно. Я очень люблю ваш журнал. И поэтому хочется предложить кое-что...

Как-то вы написали про вселенную «Саги о Копье», про дома Вестероса. Но про магов, паладинов, жрецов отдельно не писали ни разу. Может, можно посвятить статью магам вообще? Какие они бывают, где о них можно прочитать?

Надежда Родина, г. Саратов

Отличное предложение. Редакция говорит Надежде «спасибо» и уже думает о том, в каком порядке писать и публиковать статьи о... В ролевых играх это принято называть «классами персонажей», в театре, вероятно, это именовалось бы «амплуа». Ну, а мы для простоты обозначим тему как «фантастические профессии».

Если вспоминать прошлые публикации на тему «профессий», то в голову приходят только статьи о друидах («МФ» за октябрь 2003) и иллюзионистах («МФ» за март 2004). Найти их можно в полном архиве журнала на DVD.

Естественно, фантазия любителей фэнтези моментально подскажет темы для других статей будущей серии: уже предложенные маги, паладины и жрецы, а также барды, благородные разбойники, следопыты, удачливые воры (ведущие происхождение от Багдадского Вора), мускулистые варвары (наследники Конана) и многие, многие другие. У магов и жрецов тоже есть немало специальностей, которым можно посвящать отдельные работы. Кстати, уже в следующем номере «МФ» появится статья о некромантах.

Пояснения к рекламе

Мне бы хотелось, видя рекламу новой книги или игры в номере, прочитать затем коротенькую (или не очень коротенькую) заметку/статью о книге (ее авторе) или игре. Чтобы с помощью «МФ» составить мнение о возможном приобретении этой книги/игры.

В майском номере, к примеру, «Киндрэт. Кровные братья» сопровождается короткой заметкой в «Книжном ряду: Новинки издательства» и весомой статьей Петра Тюленева в «Книгах номера» того же «Книжного ряда». К тому же не так давно в «МФ» публиковалось интервью с А. Пеховым.

А вот реклама сборника «Магические штучки» А. Свиридова в журнале никакого отражения не нашла, хотя, как верно гласит реклама, Алексей стал легендой российской фантастики и фэнтези. Кому из толкинистов не известен его «Звирьмариллион»? А кто из начинающих графоманов не

Кто сочиняет письма читателей?

...Я никогда не подозревал, что я способен писать письма в редакцию какого бы то ни было печатного издания. Раньше, читая письма в редакцию, как в вашем журнале, так и в других периодических (и не очень) изданиях, я думал, что подобные письма пишут сами журналисты, чтоб создать иллюзию активного контакта со своими читателями; а нет, сейчас я верю, что подобное возможно, так как сам производю подобное действие...

Алексей Ларин, г. Нижневартовск

читал «Малый набор для создания гениальных произведений в стиле «фэнтези»? А все ли читатели «МФ» знакомы с творчеством и жизнью Свиридова в фэнтези, фантастике и ролевых играх? Это уже вопрос к редакции «МФ»...

Тень, на интернет-форуме сайта www.mirf.ru.

Рекламные страницы «Мира фантастики» являются творчеством (и в отношении текстов, и в отношении внешнего вида) не редакции журнала, а рекламодателя. В упомянутом вами случае — творчеством издателя фантастической литературы, который желает донести до читателя информацию о только что выпущенной (а иногда — и еще не вышедшей) книге.

Поскольку книжные издательства стремятся рекламировать, а «МФ» — рецензировать наиболее яркие, интересные и, естественно, новые произведения; часто бывает так, что страница с рекламой свежей книги попадает в тот же номер, где публикуется рецензия на нее. Но это совпадение — лишь воля случая, а не осознанное стремление редактора «Книжного ряда».

Рекламодатели, в том числе книжные издательства, обычно предоставляют





свою рекламу ближе к сдаче номера в печать, когда все статьи и рецензии уже сверстаны. Поэтому подгадать так, чтобы рецензия сопровождала рекламу книги, практически невозможно.

Как пробиться молодому писателю

Здравствуй, редакция «МФ». Мне вот стало интересно, кто у вас выбирает рассказы для публикации в журнале из всех входящих? И по каким критериям он их рассматривает? А то в последнее время почти все рассказы в вашем журнале написаны известными писателями: Сергей Чекмаев, Александр Зорич, Александр Бачило, тот же Алехин... А что же другие, начинающие писатели? Как им пробиться в печать, когда такие «небоскребы» конкурируют? И причем, как мне кажется, не всегда рассказы этих великанов лучше произведений обычных читателей. И их нормальные, здоровые рассказы пылятся в никому не нужной «библиотеке» вашего диска. Почему такая несправедливость?

...Желаю успехов, ответов на многочисленные вопросы ваших читателей, толстения, расширения, и... И чтобы выбирали рассказы для печати не по

Встреча с редакцией «МФ» в июне: «День игры»

По традиции сообщаем, где читатели «МФ» смогут встретиться с представителями редакции.

Итак, «Мир фантастики» приглашает всех поклонников журнала, фанатов настольных игр и просто любителей фэнтези на «День игры-2005», который состоится в Москве 26 июня, в воскресенье. Это мероприятие устраивается компанией «Алегрис» при поддержке знаменитого британского производителя военно-тактических игр — **Games Workshop**. «День игры» — это праздник для любителей настольных игр. Посетители смогут принять участие в грандиозных сражениях по «Warhammer», «Warhammer 40000» и «Властелину Колец», а также их ожидают выставка миниатюр, всевозможные конкурсы с розыгрышем призов, общение с единомышленниками. И, конечно, встреча с представителями «Мира фантастики»!

«Мир фантастики» обещает распродажу старых номеров, викторины, призы с символикой журнала, автографы редакторов. Приходите, скучать никто не будет!

«День игры-2005» состоится **26 июня** по адресу: Москва, Новокрымский проезд, дом 1, бассейн «Чайка» (теннисный корт). Выход со станции метро «Парк Культуры» (радиальная).

Любые вопросы о «Дне игры» можно задавать компании «Алегрис» по телефону (095) 707-66-64. Дополнительно о мероприятии читайте также на стр. 63 этого номера «Мира фантастики».

громкости имен авторов, а исключительно по самим рассказам.

Всего доброго, ваш постоянный читатель Mitridat

Все входящие в «Мир фантастики» рассказы, повести и даже романы читает Татьяна Луговская, литературный редактор журнала. В этой нелегкой работе ей активно помогает Петр Тюленев, заместитель главного редактора. Татьяна и Петр отбирают лучшие рассказы — и тут уже к их работе подключаюсь я. Все вместе мы решаем, что из рассказов публиковать на страницах журнала. Остальные избранные произведения попадают на диск «Мира фантастики».

Критерии отбора простые: интересный сюжет и высокое качество текста. Естественно, размер имеет значение — текст не должен превышать объема в один авторский лист (40000 знаков). А вот известность имени автора никакого значения не имеет. Поэтому в этом номере первая публикация начинающего писателя Александра Иванова соседствует с новым рассказом признанного мэтра фантастики — Василия Головачева.

Почему же на страницах «МФ» чаще публикуются рассказы известных авторов, а не новичков? Потому что интересные, качественные произведения чаще поступают от состоявшихся профессионалов, а не от начинающих писателей, которые присылают в «МФ» свои первые законченные тексты. Так и должно быть — в этом нет ничего удивительного.

Но именно потому, что интересный сюжет и качество текста — единственные критерии отбора, рассказы начинающих фантастов в «МФ» все же появляются! За 2005 год Александр Иванов стал уже четвертым автором, который начинает свой творческий путь с публикации произведения на страницах «Мира фантастики». И в следующем, июльском номере, читатели познакомятся еще с одним начинающим писателем.

Все вышесказанное означает, что молодым талантливым авторам ни в коем случае не стоит отчаиваться. Посылайте свои произведения в «Мир фантастики» и, если они соответствуют названным критериям, мы опубликуем их в журнале. Если же до уровня журнальной публикации они не дотягивают самую малость, вам предложат публикацию на диске «МФ». В «Библиотеке» диска они все не будут «пылиться», как утверждает Mitridat. Произведения на диске внимательно изучают многие читатели, свидетелем чему — их отзывы в входящих письмах и на форуме сайта www.mirf.ru.

Напоминаю адрес, по которому следует высылать произведения: story@mirf.ru. С отпечатанными текстами (рукописями) редакция не работает — только с файлами в



формате .RTF. Другие подробности об условиях публикации — на третьей странице журнала, внизу.



Постоянные читатели «МФ», наверное, помнят, что в «Почтовой станции» мартовского номера я обещал создать полный каталог всех материалов, которые публиковались в «Мире фантастики», начиная с самого первого выпуска.

И вот обещание выполнено — на диске июньского номера расположен **Каталог**. С его помощью можно легко найти любую рецензию, статью или иной материал, появившийся на страницах «МФ». Так что отныне архив номеров за 2003-2004 годы, который выкладывается на каждом DVD «Мира фантастики», можно считать упорядоченным и систематизированным. Каталог не позволит в нем заблудиться.

Коллекционерам номеров журнала, вероятно, будет интересно одно из приложений каталога, в котором перечислены все иллюстрации (с именами художников), публиковавшиеся на обложках и постерах «Мира фантастики».

Каталог, конечно же, будет пополняться: как только в архив номеров попадет очередной выпуск журнала, все его материалы будут добавлены в каталог.

Напоследок хочу пожелать всем удачного отдыха этим летом. Отпуск и каникулы располагают к чтению фэнтези, просмотру фантастических фильмов и игре за столом и на компьютере. Воспользуйтесь случаем и потратьте свободное время на фэнтези и фантастику во всех проявлениях. 📖

Николай Пегасов
Главный редактор

Связь с редакцией:

- mirf@mirf.ru
- 111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»
- форум на сайте www.mirf.ru

СМОТРИТЕ С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ» В ИЮЛЕ

ПОЛНОМЕТРАЖНОЕ АНИМЕ, КОТОРОЕ ПРОИЗВЕЛО ФУРОР В 2004 ГОДУ



«ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ДНИ»



Новейший научно-фантастический аниме-фильм,
уже ставший культовым — на DVD в следующем номере «Мира фантастики»!



ЧИТАЙТЕ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ» В ИЮЛЕ

НЕКРОМАНТИЯ

ТЕМНАЯ МАГИЯ В МИРАХ ФЭНТЕЗИ



магия
смерти

некроманты
и другие адепты Тьмы

оживление
мертвецов

некромантия
в истории



А ТАКЖЕ:
ВСЕ О НЕЖИТИ
ПОДРОБНАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ В РУБРИКЕ «БЕСТИАРИЙ»



КОНТАКТ

РОМАН
ЗЛОТНИКОВ



ХУДОЖНИКИ

ВЛАДИМИР
БОНДАРЬ



АРСЕНАЛ

НОЖИ
И КИНЖАЛЫ



ЕСЛИ БЫ...

ЗАГАДКИ
ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ

Ответы на викторину (№4 за 2005)

Правильные ответы на викторину в апрельском номере «МФ»: 1-г, 2-в, 3-а, 4-в, 5-а, 6-г, 7-б, 8-в, 9-а, 10-б, 11-г, 12-б, 13-г, 14-в, 15-г.
Призы в виде новейших фантастических книг, выпущенных отечественными издательствами, получают Светлана Евсюкова (Украина, г. Киев), Александр Козлова (Карелия, г. Костомукша), Яна Куликова (г. Новосибирск), Ганна Латова (г. Москва), Александр Лемехов (Московская обл., г. Королев), Юрий Ломов (г. Новосибирск), Виталий Морозов (Московская обл., г. Фрязино), Ольга Сусленикова (г. Нижний Новгород), Антон Фадеев (г. Санкт-Петербург), Андрей Шевляков (г. Санкт-Петербург).
«Экспериментальный» конкурс «Угадай мелодию», опубликованный в апрельском номере, не вызвал большого интереса со стороны читателей. Приняв во внимание, что правильных ответов на этот конкурс вовсе не поступало, редакция «Мира фантастики» решила итогов конкурса не подводить, а призовой фонд сохранить для «Конкурсной площадки» одного из следующих номеров журнала.