ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ
ПЛАНЕТЫ ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКИ

АНИМЕ
FLCL (ФУРИ-КУРИ)

ФИЛЬМ НА DVD «ДЮНА» ДЭВИДА ЛИНЧА

МИР ФАНТАСТИКИ

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

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

№3 МАРТ (19) 2005

ТАЙНЫЙ ГОРОД
МИР ВАДИМА ПАНОВА

ЛУИС РОЙО
МАСТЕР ФЭНТЕЗИ-ИЛЛЮСТРАЦИИ

ЛЕДЯНОЙ СОН
ПЕРСПЕКТИВЫ АНАБИОЗА

КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА
С БЛАСТЕРОМ НАПЕРЕВЕС

ОБЛОЖКА: WARHAMMER 40000 © GAMES WORKSHOP

WARHAMMER 40000
ЭЛЬФЫ И ОРКИ В КОСМОСЕ

НА СТРАНИЦАХ "МФ"
КЛАССИКИ: ФРЭНК ГЕРБЕРТ
КИНОШЕДЕВРЫ: «ДЮНА»
ИГРЫ: «ХРОНИКИ РИДДИКА»
БЕСТИАРИЙ: ПРИВИДЕНИЯ

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ
Леонид АЛЕХИН «НОЧНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ»
Александр БАЧИЛО «ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ»

НА CD и DVD
Тема компакта: ПРИЗРАКИ
Warhammer 40000: ИГРЫ
"Фури–кури": РОЛИКИ
Творчество наших читателей

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

Акелла

AMERICAN McGEE PRESENTS

SCRAPLAND

ХРОНИКИ ХИМЕРЫ

Главный герой игры – робот-гуманоид по имени D-Titus Debris решил прекратить свои скитания по Вселенной и в кои-то веки найти постоянную работу. Для этой цели он решает посетить Chimera – главный город планеты роботов Scrapland. Однако он даже не подозревает, в какой безумный круговорот событий его вовлечет судьба-злодейка... Если вам по душе свобода игр GTA-серии, научная фантастика и здоровый юмор, то Scrapland однозначно для вас.

- Полная свобода действия и свобода передвижения в пределах гигантского мегаполиса.
- Лихо закрученный сюжет, который не даст вам заскучать ни на минуту.
- Безграничные возможности модификации собственного летательного аппарата.
- Способность главного героя превращаться в одного из 15 роботов, каждый из которых обладает уникальными способностями.

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

© 2005 "Akella",© 2004 "ENLIGHT Software"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Николай Пегасов
Заместитель главного редактора
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, Александр Трифонов
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Новости на сайте MIRF.RU
Борис Невский
Художник
Александр Ремизов
Арт-директор
Роман Грыныха
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
Джеофф Тейлор
Иллюстрация на постере Warhammer
Дэйв Галахер

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@mirf.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: mirf@mirf.ru
сайт: **WWW.MIRF.RU**

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

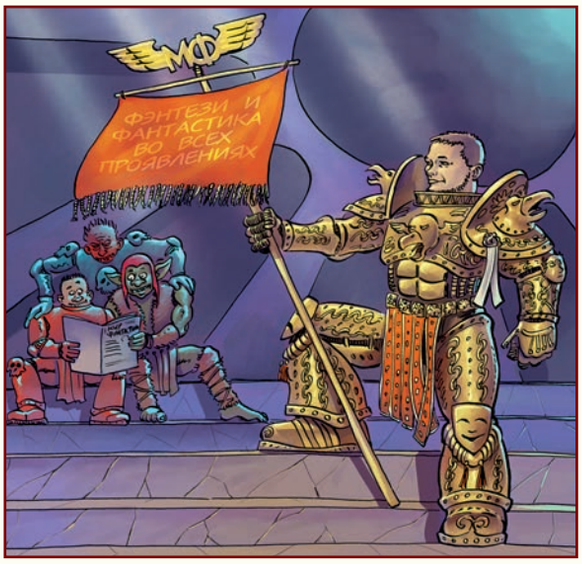
Редакция «Мира фантастики» благодарит **Издательский дом «Равновесие»** за призы, предоставленные для розыгрыша на стенде журнала на тематических выставках и фестивалях.

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 28.500. Отпечатано в UAB "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.



О НОВОМ ДИСКЕ И ФЭНТЕЗИЙНОМ КОСМОСЕ

Здравствуйте, дорогой читатель!

Фантастическая революция, о необходимости которой так долго говорили поклонники журнала, свершилась. «Мир фантастики» отныне комплектуется не только компакт-диском, но и DVD! Теперь вы сами можете выбирать, в каком из трех вариантов покупать «МФ»: просто журнал, журнал с CD или **журнал с DVD**. Я, вместе со всей командой «Мира фантастики», буду последовательно агитировать за третий вариант.

Во-первых, на DVD вы найдете отличный фантастический фильм. В нынешнем номере — знаменитую «Дюну» Дэвида Линча. Фильм можно посмотреть как на компьютере, так и на обычном DVD-плеере. Читайте о достоинствах киноленты в номере — в разделе «Видеодром», рубрика «Шедевры крупным планом».

Во-вторых, на нашем **двуслойном DVD** находится куда больше полезных дополнений к статьям и оригинальных материалов, чем на CD. Просто потому, что на DVD вмещается гораздо больше информации, чем на обычный компакт-диск. Мы будем стремиться к тому, чтобы каждая статья в «Мире фантастики» сопровождалась специальными дополнениями на диске. «МФ» — это не только 128 страниц чтения, но и несколько гигабайтов оцифрованной информации!

В-третьих, на DVD размещается подшивка «Мира фантастики» с самого первого номера журнала по декабрьский номер за 2004 год. Это значит, что каждый раз, помимо нового журнала, вы приобретаете архив всех прежних номеров! Со временем в этот архив будут добавляться и номера за 2005 год. Кроме того, мы постараемся каталогизировать информацию, чтобы читатель легко мог найти нужную статью, скажем, в октябрьском номере за 2003 год.

Я назвал три главные причины, по которой стоит выбрать вариант «журнал с DVD». Отныне в каждом номере «Мира фантастики» будет еще больше фантастики и фэнтези. Если переходить на язык сухих цифр — больше на 8 гигабайтов.

Ключевой темой мартовского номера стала вселенная **Warhammer 40000**. Наверняка она знакома вам по замечательным настольным и компьютерным играм. Миры «Боевого молота» — самые популярные миры в среде любителей военно-тактических игр. Последнее воплощение Warhammer 40000 — прошлогодняя хитовая компьютерная стратегия **Dawn of War**. Ну а настольные игры во вселенной «Боевого молота» уже много лет доступны и в России. В фэнтезийном космосе эльфы схлестнулись с орками, а порождения Хаоса — с Империей людей. Читайте статью Петра Тюленева о конфликтах, которые ждут человечество через 40000 лет!

По долгу службы и зову сердца редакция журнала, и ваш покорный слуга в ее числе, часто участвует в мероприятиях, где читатели могут свободно пообщаться с коллективом «Мира фантастики». Читатели задают вопросы, дают полезные советы, отзываются о напечатанных материалах, получают автографы — в общем, и читателям, и представителям редакции на таких встречах гарантировано море удовольствия. Мы решили давать подробную информацию о планируемых встречах с читателями, выставках и прочих мероприятиях, где будут принимать участие представители «МФ». Об этом — читайте в «Почтовой станции».

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 компакт-диске выкладываются рассказы и рисунки читателей. Если, посылая нам рассказ или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку "Можно публиковать на компакте", мы опубликуем произведение на CD, и с ним смогут ознакомиться тысячи читателей. Посылая произведение в "МФ", пожалуйста, следуйте требованиям:

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

Содержание

МАРТ 2005

Книжный ряд 9

Литературные новости 10

Контакт: **Писательницы-фантасты** 12

Рецензии: **Книги номера** 16

Анонсы новых книг 26

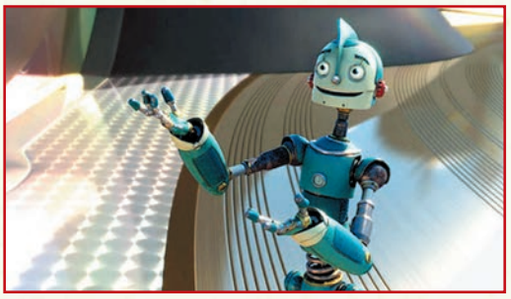
Жанры: Космическая опера 30

Классики: **Фрэнк Герберт** 34

Конвенты: «Блинком» 36

Что почитать? 37

Видеодром 39



Новости киноиндустрии 40

Съемочная площадка: Скоро на экранах 42

Рецензии: **После финальных титров** 46

Шедевры крупным планом: **«Дюна»** НАШ DVD 48

Аниме: **Фури Кури** 53

Новинки видео 56

Что посмотреть? 58

Игровой клуб 59

Новости компьютерных игр 60

Лучшие компьютерные игры 61

Новости настольных игр 64

Врата миров 65

Художники: **Луис Ройо** 66

WARHAMMER 40000 69

Тайный город Мир Вадима Панова 74

Бестиарий: **Привидения** 78

Храм джедаев: Планеты «Звездных войн» 84

Информаторий 88

Машина времени 89

Хронология фантастики 90

Арсенал: **Боевые построения** 91

Назад в будущее: **Перспективы анабиоза** 96

Будущее — сегодня 100

Сети интернета 102

Зона развлечений 103

Леонид Алехин «Ночное ограбление» 104

Александр Бачило «Летучий голландец» 121

Комната смеха: «Вархаммер» 122

Зона комикса 123

Кроссворд 124

Видеоконкурс 125

Почтовая станция 126

Реклама в номере

«Акелла» 1, 15

«АлеГриС» 25

АСТ 37

«Звезда» ..... вторая обложка

«Информ-Мобил» 41

«Мир Фэнтези» ..... четвертая обложка

«Саргона» 7

ИД «ТехноМир» 11, 27, 28, 45, 51, 57, 77

«Цитадель Олмера» 29

«Эксмо» 33

«Элвис Телеком» 23

Nescafe-IMAX 2

Nikita ..... третья обложка

Solvo International 87

Значительная часть тиража «Мира Фантастики» комплектуется компьютерным компакт-диском, а с этого номера журнала в часть тиража вкладывается DVD. Вас ждут разделы «Видеодром», «Компьютерные игры», «Настольные игры», «Выставочный зал», «Рубрики журнала», «Все для компьютера» и «Библиотека». Диски «МФ» обладают удобной системой навигации, графическим интерфейсом и, конечно же, музыкальным сопровождением из популярных игр и кинофильмов.

Минимальные системные требования: P200, 64 Mb RAM, современный CD— (для компакт-диска) или DVD-дисковод (для DVD-диска), Windows DirectX 9 (либо старше). Если DirectX у вас не установлен, вы можете поставить его, запустив инсталлятор из каталога Disc:\DirectX (установка происходит автоматически).

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

Начиная с этого номера, «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. Уже в этом номере вы найдете здесь обширный архив старых номеров «Мира фантастики», громадную подборку прохождений и руководств к фантастическим компьютерным играм, а также другие материалы, из-за своего большого объема не уместившиеся на компакт-диск. Подробнее о том, как работать с DVD, вы узнаете далее по тексту.

ФИЛЬМ НА DVD

Мы открываем DVD-коллекцию «Мира фантастики» фильмом, который без всяческим сомнений можно причислить к классическим образцам кинофантастики. Это **«Дюна»** Дэвида Линча, лучшая экранизация бессмертного романа Фрэнка Герберта. Нет нужды представлять эту киноленту постоянным читателям «МФ» — мы уже писали о ней в статье об экранизациях «Дюны» (апрель 2004). Впрочем, на всякий случай мы выкладываем на диск и эту работу. Кроме того, о «Дюне» вы можете узнать из бумажной части журнала — в рубрике «Шедевры» нашего «Видеодрома» расположился подробный рассказ о съемках фильма (стр. 48). Итак, доставайте наш диск, включайте DVD-проигрыватель или компьютер — и наслаждайтесь лентой, которую сам Фрэнк Герберт признал точно соответствующей первоисточнику по духу и атмосфере.

Помимо кинофильма, вы обнаружите массу **дополнительных материалов**. Это фильмографии и биографии создателей фильма, рекламные ролики «Дю-

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 «ди-ви-ди», и «дэ-вэ-дэ») расшифровывается как «Digital Versatile Disc», то бишь «диск цифровой универсальный». Это диск специального формата для хранения информации. По форме и размеру он один в один повторяет CD (компакт-диск), но информации на нем помещается в разы больше, чем на CD. 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 (например, лучи лазеров в CD- и DVD-проигрывателях — разного цвета).

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

Массово диски DVD-формата поначалу применялись как носители видеоинформации, придя на смену старым добрым видеокассетам. С удешевлением технологии DVD-диски стали широко использоваться для хранения компьютерных файлов — там, где ранее применялись CD.

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. Кроме того, если у вас есть игровая видеоприставка Sony PlayStation 2 или Microsoft Xbox — то можно смотреть наш DVD с ее помощью.

DVD-проигрыватель, подобно любому видеомагнитофону, подключается к телевизору. Большинство современных DVD-проигрывателей также могут читать и компакт-диски (CD). 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'а можно смотреть фильмы на экране монитора. Если вы ранее регулярно изучали материалы на CD «Мира фантастики», вы без проблем разберетесь с просмотром DVD на компьютере. На всякий случай мы выкладываем на DVD (раздел «Все для компьютера») необходимые программы для просмотра кино на компьютере.

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 запуститься. Если этого не произойдет — пишите нам, сделаем все возможное, чтобы вам помочь.

ны», а также эпизоды, вырезанные при финальном монтаже кинокартины. Обратите на них пристальное внимание! Например, один из эпизодов — это рисованный пролог к «Дюне», в котором подробно рассказывается история вселенной!

Наконец, на DVD в меню кинофильма вы найдете **специальные бонусы** от «МФ». Это два рекламных ролика журнала «Мир фантастики», которые демонстрировались на экранах кинотеатров и на тематических выставках в течение 2003-2004 годов. На диске журнала они публикуются впервые!

ТЕМА КОМПАКТА

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

Рассказами о них пугали маленьких детей еще в древности. С тех пор мало что изменилось: тайна жизни после смерти, попытки узнать, куда попадает наша душа за гранями этого мира, может ли она вернуться — будоражат умы человечества до сих пор. Призраки стали темой мартовского «Бестиария», они же гордо выступают (или бесшумно парят?) во главе нынешнего компакт-диска. Только предупреждаем заранее: найти доказательства существования привидений в действительности еще сложнее, чем встретить призрака на жизненном пути, а потому ко всем представленным на диске свидетельствам стоит относиться с осторожностью.

А все потому, что выглядят иные из них до крайности убедительно. Фотографии, видеоролики, звукозаписи... Чаще всего — какие-то неясные звуки и тени.

Ну, а если хотите настоящих спецэффектов — смотрите небольшую подборку роликов к фильмам про привидений. А чтобы глубже познать нелегкую жизнь привидений, обратите внимание на материалы к настольной ролевой игре «Dungeons & Dragons» — пару лет назад в линейке вышел «призрачный» сеттинг «Ghostwalk» с кучей интересной информации. Ну и, разумеется, устанавливайте на рабочий стол компьютера самые что ни на есть призрачные обои.

ВИДЕОДРОМ

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

Фури-Кури

В мартовской подборке видеодрома аниме-сериал «Фури-Кури» лидирует если не по количеству, то по суммарной мощности материалов. Помимо традиционных обоев для рабочего стола и «родных» видеороликов, здесь поселилось такое порождение слившихся культур — загадочной русской и узкоглазой японской — как нарезка из кадров из этого во всех отношениях сумасшедшего мультфильма под не менее сумасшедшую музыку «Хару Мамбуру». Разумеется, музыкальные темы из «Фури-Кури» вошли в звуковую дорожку компакта.

А также

Видеоролики к фильмам «Один во тьме», «Бэтмен: начало», «Константин», «Оборотни», «Лемони Сникет: 33 несчастья», «Полярный экспресс», «Роботы», «Сын маски», «Охотник на вампиров Ди: жажда крови» и «Война миров». Кроме того, вы увидите красочные галереи и обои для рабочего стола к фильмам «Один во тьме», «Бэтмен: начало», «Легенда о звере», «Роботы», «Сын маски», «Дрожь земли 4: легенда начинается», «Охотник на вампиров Ди: жажда крови». Также в этом разделе находятся постеры для фильма «Бэтмен: начало» и экранная заставка по мотивам для «Лемони Сникет: 33 несчастья».

Коллекционные Карточные Игры
новое развлечение нового века!

Появившись в 1993 году, они захлестнули весь мир, распространяясь подобно цунами!

Собрав свою уникальную колоду и умело используя разнообразные игровые комбинации и свой ум, вы превращаетесь в могущественного волшебника, чья сила возрастает с каждой игрой.

Каждая партия неповторима и требует новой тактики, иначе победить своего оппонента невозможно! Играя в коллекционные карточные игры, любой может проявить свои способности и мастерство.

Акция «Магия игры»
руководство к действию

1. Вырежи купон внизу страницы для получения игры.
2. Заполни этот купон печатными буквами.
3. Принеси заполненный купон в любой клуб или магазин из списка и получи свой ПРИЗ!

Витебск
Клуб "Wizard", парк Фрунзе, Культурно-деловой Центр (КДЦ)

Волгоград
Клуб "Цитадель", 7-я Гвардейская ул., 17а

Екатеринбург
Клуб "Мох Malachite", ул. Малышева, 129, д/к "Огонек"

Ижевск
МОУ ДОД "Нефтяник", ул. Сабурова, 7

Иркутск
Клуб "СЭИ", ул. Лермонтова, 130

Кемерово
Клуб "Руна", пр-т Ленина,143 - 234

Киев
Клуб "Легенда", бульвар Труда, 5

Курган
Клуб "Magic", ул. Куйбышева, 10

Минск
Клуб "Белый Дракон", ул. Волоха, 9, корп. 2

Москва
Клуб "Портал", 4-й Ростовский пер., 2/1
"BG-club", 2-я Кабельная ул., 10
"Трансформер", ВВЦ, павильон № 9

Нижний Новгород
Клуб "Цитадель"
603009, пр-т Гагарина, 110. Вход со двора
Режим работы: суббота, воскресенье с 11:00 до 19:00.
www.magic.nnov.ru
citadel@nnov.mail.ru
ЦИТАДЕЛЬ

Новосибирск
"Военторг", ул. Гоголя, 34

Подольск
Клуб "Орбита", ул. В. Дубинина, 6/29

Рязань
"Young Fashion", ул. Дзержинского, 73, магазин "Янг Фэшен", отдел MtG
"Speleolog", ул. Правольбедская, 44, магазин "Спелеолог", секция MtG

Санкт-Петербург
Клуб "Саргона", Новочеркасский пр-д, 47/1

ККИ — это:
- отличный способ отдохнуть с друзьями
- путешествия по всему миру
- общение со сверстниками
- участие в международных турнирах и рейтингах

В клубе тебя научат играть в эту игру, помогут разобраться с правилами!

Обязательно узнай расписание турниров для новичков со специальными призами!

Приходи на турниры вместе со своими друзьями!

MAGIC The Gathering WarCry

ПОДАРОК

Хочешь получить игру бесплатно?

Заполни эту анкету, вырежи и принеси в клуб или магазин или пришли по адресу 125363, Москва, а/я 33.
На конверте напиши "Магия игры".
Адреса клубов смотри на сайте www.iq-games.ru

Фамилия _____
Имя _____
Возраст _____
Индекс _____
Город _____
Адрес _____

На DVD

Не знаете, что посмотреть из фантастического на досуге? Недавно мы открыли в журнале специальную рубрику — «Что посмотреть?». А если вы почему-то не доверяете представленным в ней рекомендациям читателей и специалистов, убедитесь в их справедливости, просмотрев собранные на DVD видеоролики к этим кинолентам. «Ночной Дозор», «Гарри Поттер и узник Азкабана», «Суперсемейка», «Я, Робот», «Обитель зла 2: Апокалипсис», «Небесный Капитан и Мир будущего», «Человек-паук 2», «Троя».

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.

На этот раз мы порадуем вас видеороликами к играм «Магия войны» и «Звездные волки», которые во всей красе показывают безусловное качество графики и проработки этих игр. Также тут находятся красочная галерея к игре «Gothic III» и обои для рабочего стола по мотивам «Звездных волков».

На DVD

В прошлом году мы уже заводили рубрику с руководствами и прохождениями к компьютерным играм на компакте, но реакция читателей была однозначной: лучше занять это место чем-нибудь еще. Зато теперь мы располагаем почти бездонными пространствами DVD и можем выложить на них материалы к фантастическим играм, любезно предоставленные братским журналом «Лучшие компьютерные игры». В марте вас ждут статьи о следующих проявлениях фантастического игростроя:

- «Космические рейнджеры 2: Доминаторы»;
- «Warhammer 40000: Dawn of War»;
- «Tribes: Vengeance»;
- «Звездные волки»;

- «Star Wars Battlefront»;
- «Власть Закона. Полицейские истории»;
- «Doom III»;
- «Ultima Online — Age of Shadows»;
- «Warlords Battlecry III»;
- «Сфера»;
- «Периметр»;
- «Warcraft III: The Frozen Throne».

ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ

В этом разделе, как всегда, вы найдете графические галереи, созданные нашими читателями. Также тут вы сможете увидеть большую коллекцию обоев для рабочего стола, созданных на основе различных фильмов и игр о призраках.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

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

Warhammer 40,000

Warhammer 40,000, или «сороковник» — это не только богатый и своеобразный мир. Это, прежде всего, игры. На нашем компакт-диске расположился бесплатный настольный варгейм «Battle for Armageddon» и расширение к нему — «Chaos Attacks». Распечатав правила, фишки и игровое поле, вы сможете не раз сразиться за обладание планетой Армагеддон. Выбирайте, на чью сторону встать: человеческой Империи, орков или орд Хаоса. Кроме того, на диске вы найдете подборку тематических обоев для Windows.

А также

Многочисленные материалы по «Предателям Камигавы» — новому сету «Magic The Gathering»: изображения карт, обои на рабочий стол и справочные файлы. Кроме материалов по книге «Ghostwalk», в разделе D&D выложена информация о новом дополнении к линейке — руководству «Complete Adventurer». А для игроков в первую отечественную фэнтезийную ККИ «Берсерк» — видеоролики, демонстрирующие интерфейс и игровой процесс онлайновой версии этого продукта.

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

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

К новостям науки и техники «Будущее — сегодня» — два видеоролика о роботе-андроиде Asimo, а также графические галереи. К обзору мира Вадима Панова — карты Тайного города с его достопримечательностями и сферами влияния Великих Домов. К статье о планетах «Звездных войн» — интерактивная карта далекой-далекой галактики. И, кроме того — громадное количество материалов о призраках, привидениях, полтергейстах и прочих паранормалиях. Не говоря уже о стандартном архиве с pdf-версией октябрьского номера «МФ» за прошлый год.

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.

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.

Творчество наших читателей

Рассказы, повести и стихи наших читателей: Марк Форейтор «Эллегия»; Ксюха Голубкова «Абсолютное бессмертие» (с авторскими иллюстрациями!); Аницкая Марина «Настоящий князь», «Спасти город», «Песня Талиесина»; Антон Свиридов «Изобретение», «Кто знает...», «Наперегонки с лавиной», «Находка из глубины веков»; Григоров Антон «Когда зазвучала свирель»; Прохоров Олег «Разговор человека и дракона»; Дмитрий Обуховский «Вопрос выживания».

А также

Выходные данные, правила проведения конкурсов «Мира фантастики», информация о составителях компакта и стандартный блок статей о «Magic The Gathering». Отрывок из нового романа Вадима Панова «Московский клуб» и начало книги Андрея Ветра «Магистры времени. Римский след».

*Упорядочиванием фантастических грузов в компактово-дисковых закромах «Мира фантастики» заведует **Александр Сильченко**.*

КНИЖНЫЙ РЯД

Литературные новости: МАРТ 10

Контакт 12

В преддверии Восмого марта мы решили взять интервью у писательниц-фантастов. Мыслями о нелегкой судьбе женщины в фантастике с редакцией “МФ” делятся Елена Хаецкая, Яна Боцман, Далия Трускиновская, Ольга Громыко, Оксана Панкеева, Наталья Точильникова и Надежда Первухина.

Книги номера: РЕЦЕНЗИИ 16

Нил Стивенсон «Криптономикон», Макс Фрай «Хроники Ехо», Василий Головачев «Ко времени моих слез», Сергей Чекмаев «Анафема», Александр Бушков «Нелетная погода» и другие яркие новинки не остались без внимания наших постоянных авторов.

Новинки издательств 26

Вся фантастика издательств России, выпущенная в этом месяце.

КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА 30

В очередном исследовании фантастических жанров мы возвращаемся к теме космооперы, поднятой нами в одном из первых номеров «МФ». Из статьи Бориса Невского вы узнаете все о трех веках космической оперы, их особенностях и самых ярких представителях.

Классики: ФРЭНК ГЕРБЕРТ 34

Каждый поклонник НФ знает Фрэнка Герберта — но у большинства его имя связано только со сверхпопулярной «Дюной». Впрочем, были у демиурга пустынной планеты и другие циклы, не менее интересные. О них — в нашем материале «Вселенная фантазий».

Конвенты: БЛИНКОМ 36

Репортаж с Санкт-Петербургского конвента любителей ролевых игр и фантастики.

Что почитать? 38

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

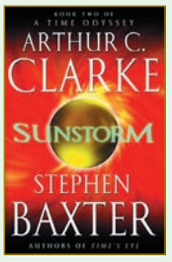
Борис Невский, Анатолий Гусев

ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

НФ-сериалы

Орсон Скотт Кард продолжает спин-офф «Хроник Эндера», рассказывающий о судьбе малыша Боба — талантливого полководца, прозванного Тенью Эндера. В новом романе «Shadow of the Giant» Боб и его жена Петра пытаются наладить нормальную жизнь. Но на Земле им нет места. Боб и Петра должны пойти по стопам Эндера Виггина — навсегда оставить Землю и отправиться к звездам.

Роман ветеранов НФ Артура Кларка и Стивена Бакстера «Sunstorm» — вторая книга цикла «Одиссея времени». Загадочные Перворожденные смешали на Земле все времена. Античность соседствует с 20 веком, Столетняя война сталкивается со временем Наполеона, на планете царят хаос и смятение... И повсюду летают загадочные серебряные шары. Что это: камеры для наблюдения или устройства, создающие трещины во времени? Ответ можно найти в древнем Вавилоне, куда стремятся две группы выходцев из 2037 года. Трое астронавтов с Международной космической станции присоединяются к монгольской орде Чингисхана, а трое спецназовцев ООН находят союзников в лице британских солдат 19 века и воинов Александра Македонского. Две великие армии готовятся к битве за Вавилон! Цикл явно напоминает романы Филиппа Фармера о Мире Реки.



Боже, избавь нас от друзей...

В новой серии издательства ***АСТ*** «Зарубежная фантастика» готовится к выходу цикл Кевина Андерсона «Сага Семи Солнц». Это масштабная космоопера, действие которой происходит в далеком будущем. Человечество лихорадочно ищет новые планеты для колонизации — и сталкивается с высокоразвитой Илдиранской империей. Илдиранцы передали землянам секрет звездного двигателя. А через 200 лет два археолога добыли запретные знания, дающие возможность создавать рукотворные Солнца. Люди собираются воспользоваться ими, но вождь илдиранцев стремится этому помешать...

Фэнтези-сериалы

В историческом фэнтези «Ill Met by Moonlight» Мерседес Лэки и Роберты Джеллис за английский престол борятся темные и светлые эльфы. Фэйри ставят на злобную Марию, которая будет управлять железной рукой. А милые альвы прочат в королевы рыжеволосую Елизавету, коей суждено править мудро и доблестно. Кто возьмет верх? Новая книга продолжает историю, начатую книгой «This Scepter'd Isle».

Роман Майкла Стэкпола «Secret Atlas» начинает цикл «Век Открытий». Семья Королевского Картографа владеет магическим секретом исследования неотмеченных на карте территорий, что дает им огромную власть, богатство и массу врагов. Однажды Картографы натыкаются на страшную тайну, которая грозит уничтожением всему миру...

Джон Райт, автор монументальной космооперы «Золотой Век», продолжает новую, уже фэнтезийную сагу — «Хроники Эвернесса». Роман «Mists of Everness» — второй том цикла. Он рассказывает о юном Галене Вэйлаке, чье семейство много веков охраняло Врата Грез, через которые Тьма может ворваться в наш мир. Беда в том, что спящие Паладины Света не менее опасны для человечества, чем алчные Адепты Тьмы. Кстати, цикл «Золотой Век», который поставил имя Райта вровень с Фрэнком Хербертом и Дэном Симмонсом (ничего себе дебют!), готовит к изданию на русском языке «***Эксмо***».

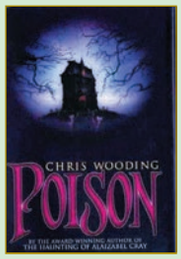
Лучшее — детям

Известный автор детской фэнтези Диана Уинн-Джонс спустя почти 20 лет возвращается к самому популярному своему циклу «Миры Крестоманси»! Новый роман «Conrad's Fate» повествует о юном Конраде. Что бы паренек ни делал — результат ужасающ. Он обречен. Единственная возможность спастись — обнаружить двойника, который пагубно действует на судьбу Конрада, и убить его. Но когда Конрад встречает мальчика по имени Кристофер, все идет кувырком...

Гарт Никс продолжает серию детского фэнтези «Ключи к Королевствам» (скоро будет издана в «***Эксмо***»). В третьем томе «Drowned Wednesday» юный Артур Пенхалигон обязан найти третий Ключ к Королевствам, иначе миллионы людей горько пожалеют о его неудаче. Герою противостоят волшебные бури, гигантский Зверь-Всеяд и орда жестоких пиратов.

Новый юношеский цикл Скотта Вестерфелда «Полуночники» — наполовину НФ-триллер, наполовину фэнтези. В феврале на Западе выходит второй роман сериала — «Touching Darkness». В центре истории — пятнадцатилетняя Джессика, которая узнает, что принадлежит к группе людей, обладающих врожденными паранормальными способностями. Их удел — борьба с мрачными тварями, обитающими во Времени.

В сердце Тьмы



«Эксмо» готовит к выходу книгу Криса Вудинга (знакомого нам по роману «Элайзабел Крэй и Темное Братство») «Отрава». Пойзон — так и зовут главную героиню романа юношеского темной фэнтези. Когда ее любимая сестренка попадает в плен к фэйри, девушка оставляет родной городок и отправляется на поиски. Много опасных встреч ждут Пойзон: страшная Костяная Ведьма, Владычица Пауков, капризный Король фэйри...

Цикл Саймона Грина о Ночной Стороне заметно отличается от типичного для автора героического «мочилова». Действие происходит в параллельном Лондоне, в котором существует Темная Сторона, где никогда не светит солнце и обитает магия. Герой цикла Джон Тейлер — специалист по поиску пропавших вещей. Выполняя поручения клиентов, Тейлер становится постоянным гостем Ночной Стороны. Цикл также выйдет в «Эксмо».

Без России

К стихийным бедствиям и техногенным катастрофам наши создатели антиутопий добавили еще один сценарий: оккупацию России войсками европейских стран и США. Очередной фантастический роман, посвященный этой теме, готовит к выходу петербургское издательство «Азбука». В «Московском лабиринте» харьковчанина Олега Кулагина, знакомого читателям по пародии «Дип-склероз» и ряду рассказов, Российская Федерация как отдельное самостоятельное государство не существует. После взрыва ядерного заряда в одном из городов Северной Америки наша страна объявлена гнездом терроризма и оккупирована войсками ООН. К середине 21 века бывшая Россия становится полигоном для секретных экспериментов по созданию универсального солдата... Тираж «Московского лабиринта» должен появиться в продаже к началу марта.

Тайная история на телеэкране

Кинодокументалисты со студии «Диалог» снимают для телеканала РТР ленту «Необыкновенный фашизм» по материалам книги известного петербургского фантаста Антона Первушина «Оккультные тайны НКВД и СС». Фильм посвящен последним дням Третьего рейха и последним дням Адольфа Гитлера, которые представлены через призму оккультной идеологии нацистов. К участию в съемках приглашены многие писатели, работающие в жанре «криптоистории». Уже взяты интервью у петербургских фантастов Андрея Балабухи, Юрия Гаврюченкова и Андрея Лазарчука. Что касается самого Антона Первушина, то он выступает в роли консультанта и соавтора сценария. Предположительно, фильм выйдет на экраны 20—25 апреля 2005 года.

Люди и птицы

Одно из петербургских издательств подписало договор с Ольгой Ларионовой на издание нового романа, продолжающего цикл о крэгах. Первая часть сериала, «Чакра Кентавра, или Звездочка-Во-Лбу», вышла в восьмидесятых и ознаменовала возвращение в нашу страну жанра «космической оперы». Поэтичная, романтическая, но не лишенная динамики сага о всепобеждающей любви земного звездолетчика и инопланетной аристократки неоднократно переиздавалась в России и за рубежом. Удачей писательницы стало описание цивилизации птицеподобных крэгов, глазами которых видят окружающий мир обитатели планеты Зеленый Джаспер, где разворачивается действие. К этому же циклу принадлежат романы «Венценосный крэг» и «Евангелие от крэга», появившиеся в девяностых. Выход новой книги, развивающей сюжет популярного сериала, запланирован на лето-осень 2005 года.

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 писательницами беседовали Василий Владимирский и Петр Тюленев

«МУЖСКИЕ ИГРЫ»

Давно прошли те времена, когда женщина-фантаст считалась явлением исключительным. Классическими стали книги Урсулы Ле Гуин и Андрэ Нортон, Ольги Ларионовой и Энн Райс. Но и сейчас всякая фантастическая писательница вызывает уважение и восхищение — прежде всего потому, что играет на традиционно «мужском» поле. Сегодня, накануне Восьмого марта, мы собрали в нашей редакции сразу семь известных писательниц.

«Писать фэнтези веселее, чем любовные романы»

Как вы чувствуете себя в фантастике? Каково женщине быть писательницей?

Надежда Первухина: Пожалуй, так же нелегко, как быть женщиной-боксером, шпалоукладчицей или снайпером. В литературе, как и в любой другой *опасной работе*, нет никаких скидок на пол. Если заявляешь, что ты писательница — доказывай делом, стилем, талантом, а не цветом волос или объемом бюста. Поэтому писательнице-фантасту приходится биться за свое имя, популярность и вообще право на существование именно в литературной ипостаси наравне с мужчинами.

Елена Хаецкая: Чувствую себя уютно. Я вообще воспринимаю сообщество писателей-фантастов как большую семью. Со всеми достоинствами и недостатками большой семьи, разумеется.

Ольга Громыко: Довольно забавно, когда задают такие вопросы, словно это что-то необыкновенное. Писать ничуть не сложнее, чем мужчине. Даже легче: жена не пристает, чтобы шел кран чинить, полку приколачивать или в магазин за картошкой. А муж сам себе пельменей сварит, не впервой.

А вот пробиться в издательство, пожалуй, труднее. Полагаю, из-за того, что фантастикой (особенно научной) увлекаются по большей части мужчины, и редакторы это учитывают.

Далия Трускиновская: Я, если честно, уже никак не чувствую. Занимаюсь тем, что нравится, и не очень интересуюсь тем, что делают мои соседи. Если приходит в голову фантастический сюжет, пишу рассказ. Как ни странно, рассказов получается достаточно много.

Оксана Панкеева: Очень даже весело. Во всяком случае, писать фэнтези намного веселее, чем, скажем, любовные романы.

Яна Боцман: Очень комфортно. В писательском плане у меня мужская идентификация. Опять же, работа под мужским псевдонимом этому способствует...

Наталья Точильникова: Как чувствую себя в фантастике? Вполне нормально. Не вижу в данном контексте никакой разницы между писателем-мужчиной и писателем-женщиной.

«Разница не в пользу женской фантастики»

Каковы, на ваш взгляд, различия между «мужской» и «женской» фантастикой?

Яна Боцман: Фантастика, ориентированная на женщин, — она более уютная, что ли. Мужская — более жесткая, у мужчин толще кожа, чтобы достучаться до них, надо использовать тяжелую артиллерию.

Елена Хаецкая

Известная санкт-петербургская писательница, автор книг «Меч и Радуга», «Вавилонские хроники», «Мракобес». Одна из первых российских авторов фэнтези. Интервью с Еленой Хаецкой опубликовано в «МФ» №12 за 2004 год.

Елена Хаецкая: По-моему, женская и мужская фантастика различается исключительно потребителем. Кто что читает. А вообще литература, по-моему, вне рамок пола.

Ольга Громыко: С моей точки зрения, хороший писатель должен быть «унисекс», в книгах коего каждый может найти что-то свое. Мужчины — интересный сюжет и качественно прописанные бои, женщины — лав-стори и хэппи-энд. Разделите это — и получите искомые полюса.

Далия Трускиновская: Разница не в пользу женской фантастики. Мужчины, извините за тавтологию, пишут о мужчинах, которые ведут себя как мужчины. Женщины же пытаются писать о женщинах, которые ведут себя как мужчины, что выглядит довольно комично.

Надежда Первухина: «Мужская» фантастика агрессивна во всех смыслах этого слова; ее основная идея — вторже-

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА CD

Яна Боцман

Прекрасная половина харьковского дуэта, известного под именем **Александр Зорич**. Вместе с Дмитрием Гордевским — автор романов «Карл, герцог», «Сезон оружия» и нашумевших «Завтра война» и «Без пощады». Интервью с Александром Зоричем читайте в «МФ» №2 за 2005 год.

Автор портрета писательницы — Сергей Рубан.

ние в жизнь, ее исследование, изменение, борьба, познание. Это фантастика вопроса «Что делать?».

А «женская», соответственно, — «Кто виноват?», поскольку тут, на мой взгляд, размышлению, путешествию в глубины человеческих отношений придается больше значения, чем собственно действию. «Женская» фантастика — прежде всего фантастика чувств. Да, женщины тоже умеют писать жестко и проливать в своих книгах реки крови. Но, проливши эти реки крови, героиня «женской» фантастики все равно будет думать о домашнем очаге и колыбельной.

Наталья Точильникова: Пожалуй, женщин в фантастике в первую очередь интересует философия и психология, а мужчинам интереснее приключения тела, что называется, «мочилово». Но это, конечно, зависит от предпочтений конкретного автора и читателя. Среди представителей «сильного пола» встречаются мужчины настолько мудрые, что они способны подняться до уровня женщины и написать настоящую философскую фантастику.

Оксана Панкеева: Этот вопрос уже множество раз обсуждался на различных сетевых форумах, и сказать по нему что-то новое вряд ли возможно. На мой взгляд, такое деление очень условно из-за неоднородности как мужчин, так и женщин. Сколько различий не называй, обязательно будут исключения.

Надежда Первухина

Тульская писательница работает в жанре юмористического фэнтези. Тысячи читателей знакомы с ее веселыми историями «Имя для ведьмы», «Проснуться живым», «Курортная зона». А одна из поклонниц даже назвала Надежду Первухину «самой сексуальной писательницей издательства «Альфа-книга».

«Каждая женщина — тайна»

Женские персонажи в фантастике — какие они?

Елена Хаецкая: Женские персонажи в фантастике, на мой взгляд, вообще ущербны. Фантасты используют для их описания стандартные ходы. А между тем каждая женщина — тайна, загадка, иногда маленькая, но всегда неожиданная. И женщины, и мужчины обычно одинаково плохо описывают персонажей-женщин. Бывают, разумеется, исключения. Случается, что автор нащупает удачный образ, как Ольга Ларионова или Урсула Ле Гуин. А вот у Толкина, например, женские образы удивительно блеклые. Фантастика — литература жанровая, она передает образы через действие, а женщина в действии ущербна. Здесь набор женских ролей ограничен. Это или ведьма, или «роковая женщина» а-ля Миледи, или травести, женщина, выдающая себя за мужчину. Чтобы подать женщину правильно, надо построить вокруг нее хрупкую оболочку. Когда все вокруг летают и стреляют, отслеживать тонкие эмоциональные движения непросто. Я честно работаю в жанровых рамках и не пытаюсь их взламывать. Задано нарисовать образ прекрасной принцессы — я рисую прекрасную принцессу. Хотя хорошим тоном сейчас считается, допустим, переодеть ее мальчиком и отправить в странствие. Зачем, спрашивается? Пусть девочки будут девочками, а мальчики мальчиками...

Далия Трускиновская: Я заметила, что когда пишу научную фантастику, женские образы у меня получаются достаточно плоскими. Обтесывать женщин под требования НФ мне не хочется, НФ — это мужские игры. Мне интереснее разворачивать женские образы в исторических и фэнтезийных произведениях.

Яна Боцман: С космической фантастикой сложнее всего. Главная героиня-женщина для меня в произведении такого жанра непредставима. Женщину труднее свести до набора функций. С женщинами сложно, у них есть тонкие чувства, эмоции, которые управляют всей их жизнью. В фэнтези чуть проще. Женщин-героинь мы с Митей очень любим, поэтому стараемся выписать их как можно качественнее. Хотя сложностей много, о них я могу рассказать целую сагу.

Далия Трускиновская

Дебютировала в фантастике в 1985 году. Известна романами «Шайтан-звезда», «Аметистовый блин», сборниками «Люс-А-Гард» и «Королевская кровь». В последнее время пишет «нестандартную» фантастику. Живет в Риге.

Оксана Панкеева: Женские персонажи в фантастике такие же, как и в жизни. Все они разные, но все они женщины.

Наталья Точильникова: У меня практически нет героев-женщин. Если писать о женщине, неизбежно придется вводить любовную, романтическую линию, а это у меня не очень получается. Нет, в своих произведениях я могу пока представить женщину только среди второстепенных героев, как в «Людях огня». А вообще я не понимаю, почему женщина должна занимать какое-то особое место в литературе, отличное от мужского.

Надежда Первухина: Можно ввести целую классификацию женских персонажей в фантастике.

Тип первый: «Боевая подруга». Распространен практически повсеместно. Роль сводится к тому, чтобы в выгодном свете показать главного героя и, если надо, принять на себя роковой удар. Владеет всеми мыслимыми искусствами боя и всеми видами оружия, легко управляется с танками, вертолетами и даже может читать топографические карты. Не обременена семьей, хозяйством, детьми. Темперамент вулканический. Из одежды предпочитает бронелифчик, кожаный килт и сапоги с острыми каблуками.

Ольга Громыко

Белорусская писательница, автор «ведьмовского цикла» («Профессия — ведьма», «Ведьма-хранительница», «Ведьмины байки», «Верховная ведьма»), целого ряда рассказов и занимательного «живого журнала».

Оксана Панкеева

Автор цикла «легкого фэнтези» («Пересекая границы», «О пользе проклятий», «Поспорить с судьбой», «Люди и призраки»), который обещает разрастись до восьми томов. Живет в украинском городе Никополе.

Тип второй: «Королева». Ведет происхождение от Иезавели, Клеопатры и Мессалины. Населяет миры фэнтези, занимается придворными интригами, травит любовников и под корсажем носит толедский кинжал. Детей если и рожает, то мимоходом, тут же после родов бросаясь в водоворот дворцовых страстей. Обычно заканчивает тем, что ее сбрасывают с главной башни дворца.

Тип третий: «Леди Тьмы». Сущая радость для поклонников неоготики. Может быть вампиршей, оборотнихой, неупокоенным призраком и зомби-каннибалом. В роман вводится для того, чтоб хорошенько повеселить читателя описанием погони кровавой леди за положительным главным героем. Иногда автора пробивает на жалость, и тогда в свет выходят исповеди покаявшихся вампирш и подымательниц мертвецов. В них леди Тьмы сильно жалуются на неудавшуюся личную жизнь и отсутствие большой и чистой любви.

Тип четвертый: «Просто ведьма». Действительно, просто ведьма во всей своей профессиональной красе. Собственно, любой роман о судьбе ведьмы — это роман на производственную тему. Если в роман вводится опытная, толковая ведьма — успех обеспечен.

Тип пятый: «Харизматическая личность». Это разряд возвышенных, добродетельных дам, одаренных силой ясновидения и талантом посылать на смертный бой сотни людей. Занимаются в основном тем, что благословляют на подвиги и вручают главному герою полезные артефакты. Естественно, ни семьи, ни хозяйства — это харизматической личности не к лицу...

Ольга Громыко: Если автор — женщина, то непомерно крутые. Хрупкие, ранимые, нуждающиеся в надежном мужском плече, но внешне непробиваемые и неубиваемые. Как и в жизни. :)

Если автор — мужчина, то в зависимости от его настроения. Красивые, умные, глупые, опасные, подлые, вредные, спасаемые из драконьих логов, бурных речек, разбойничьих лап и т. д. И, разумеется, ничего без вышеупомянутого плеча не могущие.

«Мужчины любят женщин, которые любят фантастику»

Что вы хотели бы пожелать нашему журналу и его читательницам?

Елена Хаецкая: Чтоб побольше «тургеневских барышень» было и среди героинь фантастики, и среди ее читателей. Мне не нравятся одноглазые женщины в военной форме, даже если они появляются в замечательном фильме. Повторю еще раз: пусть женщины будут женщинами, а мужчины мужчинами.

Далия Трускиновская: Более строго относиться к фантастике в кино. Российская кинофантастика сейчас идет по пути, пройденному голливудским фантастическим кинематографом; надо очень строго следить, чтобы не получилось посредственной кальки. За литературным качеством текстов есть кому присмотреть. А режиссеры берут то, что укладывается в голливудский стандарт, и надо постараться, чтобы вслед за дурной американской фантастикой на наших экранах не появилась аналогичная отечественная ахинея.

Оксана Панкеева: Счастья, любви, неиссякаемого оптимизма и много книжек, хороших и разных!

Яна Боцман: По моим наблюдениям, мужчины очень любят женщин, которые любят фантастику. Желаю девушкам читать побольше фантастики, чтобы лучше понимать мужчин.

Наталья Точильникова

Толкинистка и ролевик с пятнадцатилетним стажем, печатается с 1995 года. Несмотря на то, что рассказы подписывает собственным именем, свой первый роман — «Люди огня» — выпустила под псевдонимом Олег Волховский.

Ольга Громыко: Хорошего настроения! Остальное приложится. Или покажется неважным. :)

Надежда Первухина: Будьте терпеливы, когда покажется, что терпение кончилось.

Будьте гибки, когда покажется, что вас сломали.

Будьте счастливы, когда покажется, что счастье — это всего лишь сказочка для простаков.

А еще — не бойтесь создать свой собственный мир. Создайте его, научитесь любить — и делайте, что хотите!

Наталья Точильникова: Ну, а я в преддверие 8 марта могу пожелать вашему журналу только одно: печатайте больше женщин!

Редакции «Мира фантастики» остается только присоединиться к поздравлениям наших очаровательных гостий и пожелать:

Писательницам — новых интересных сюжетов и образов,

Читательницам — неустанно опровергать мнение о том, что фантастика — для мужчин,

И всем любителям фантастики — хороших книг, фильмов, игр; а также счастья, радости и любви.

С ПРАЗДНИКОМ ВОСЬМОГО МАРТА!

Акелла

PHANTOM RENAISSANCE

MASSIVE ASSAULT

Кандидат на звание BEST PC STRATEGY GAME of the Year 2005

WARGAMING.NET

"Massive Assault: Расцвет Лиги" - полноценное продолжение высоко оцененной критиками пошаговой стратегии Massive Assault. Сюжет Phantom Renaissance повествует о возобновившемся глобальном конфлике Союза и Лиги, который разворачивается в отдаленных космических колониях. Два десятка уникальных юнитов, коварный компьютерный оппонент, захватывающие сетевые сражения - все это надолго вовлечет вас в жаркую и беспощадную войну будущего.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Уникальные боевые единицы для каждой из воюющих сторон
- 10 новых планет для завоевания
- Улучшенный трехмерный движок и удобная камера
- Атмосферный саундтрек
- Напряженные битвы по сети

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

КНИГИ НОМЕРА

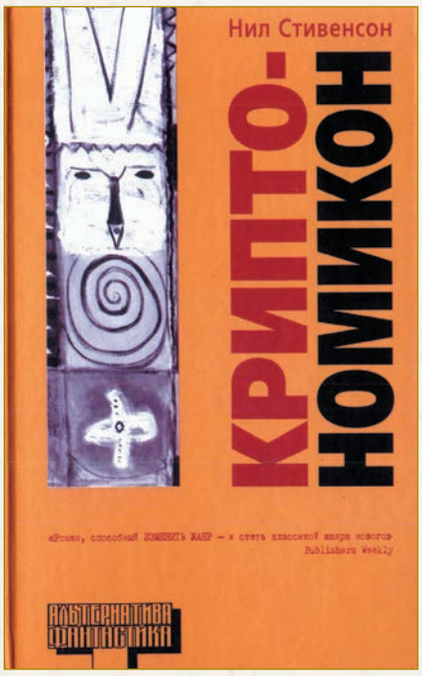
Свежие впечатления наших постоянных авторов о книгах в жанре фантастики и фэнтези, выпущенных российскими издательствами за последние месяцы.

«ВЛАСТЕЛИН ШИФРОВ», ИЛИ ЭПОС ИНФОРМАЦИОННОЙ ЭРЫ

НИЛ СТИВЕНСОН. *КРИПТОНОМИКОН*

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Роман — пер. с англ. Е. Доброхотовой-Майковой — М.: АСТ, «Люкс», 2004 — серия «Альтернатива. Фантастика» — 910 стр. — 5100 экз.



В последние годы среди фантастов заметно стремление к «укрупнению» книг. Почти никто уже не рассказывает истории, все норовят создать Эпос с большой буквы. Вряд ли причина только в тщеславии, скорее — в желании адекватно описать окружающий мир. Благодаря достижениям информационных технологий Земля как бы уменьшилась в размерах, но вместе с тем нам открылась вся сложность и многоуровневость связей между отдельными местами, судьбами, историями...

Вот и американец Нил Стивенсон пытается связать воедино судьбы своих героев, а также стран и *идей*, в том числе понять, как последние изменяются под влиянием времени. «Криптономикон» — внушительный «кирпич» в девятьсот страниц — первый шаг автора к такому пониманию.

По структуре и отчасти по стилистике роман Стивенсона напоминает сольные книги Лазарчука: несколько сюжетных линий стремительно несутся вперед, каждая полна своих тайн, написана емким, живым языком с изрядной долей иронии. Перед нами — хроника жизни нескольких семей. Морпех Бобби Шафто, гениальный математик и шифровальщик Лоуренс Притчард Уотерхауз; японский солдат и сын горняка Гото Денго, а также их потомки, и еще множество других персонажей... можно было бы сказать, «второстепенных», но у Стивенсона второстепенных нет. С мастерством и любовью он изображает каждого из своих героев так, что тот обретает плоть и кровь, даже если автор уделил ему лишь несколько страниц.

Как можно понять из названия, роман посвящен искусству криптографии, то бишь шифрования. Во время Второй Мировой войны, помимо сражений в морях, в воздухе и на земле, шла еще и незримая битва в умах людей, схватка интеллектов. Не только взламывали шифры, с помощью которых враждующие стороны передавали сообщения, — вся тактика и стратегия выстраивались с учетом этого. Должен ли знать противник, что его планы разгаданы? Как доказать ему обратное и в то же время получить пользу от расшифровок? И как вести себя обычным людям, чьи интересы и симпатии идут вразрез с интересами государства?

Похожие вопросы задают себе через несколько десятков лет после войны потомки некогда противоборствующих сторон. Теперь криптография помогает избежать утечки информации, в первую очередь, тем, кто борется за свою свободу от излишнего внимания государства. Рэнди Уотерхауз с коллегами придумывает и создает Крипту — виртуальную державу с электронной (но вполне конвертируемой) валютой, с практически неограниченными возможностями — этакий информационный рай. Нужно ли удивляться, что у Рэнди с коллегами появляются враги: те, кто хочет уничтожить Крипту, и те, кто хочет стать ее хозяевами? И здесь Уотерхаузу-внуку очень пригодится тайна, разгаданная его дедом-шифровальщиком...

«Криптономикон» — один из тех романов, которые в равной степени понравятся и любителям серьезной прозы, и ценителям хорошей, динамичной фантастики. Единственный минус романа — отсутствие кульминации — *концентрации* эмоциональных и физических усилий, некой «точки сгущения» мы так и не увидим; при этом логический финал у романа есть и две временны*е* линии соединяются в нем вполне мастерски.

И еще хотелось бы отметить блестящий перевод Е.Доброхотовой-Майковой: игра слов, авторская ирония, наконец, правильно переданные научные термины — все это стало доступным отечественному читателю именно благодаря кропотливой работе переводчицы.

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

ОЦЕНКА МФ **9**

Владимир Пузий

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Мир «Криптономикона» на первый взгляд кажется похожим на наш. Расхождения обнаруживаются постепенно. Например, находящийся на одном из Британских островов Йглм, точнее, два Йглма, Внутренний и Внешний. Йглмцы говорят на странном, почти лишенном гласных языке и гордятся своим славным прошлым.

А еще в «Криптономиконе» читатель встретит таинственного персонажа по имени Енох Роот. Священник, который слишком много знает, он с самого начала привлекает наше внимание, а уж потом, когда выясняется, что на исходе века он почти такой же, каким был в сороковые... Из зарубежных отзывов на своеобразный приквел к «Криптономикону», «Барочную трилогию», ясно, что Роот также действует и в ней, а ведь ее события происходят в 18веке!

Кстати, как и «Криптономикон», «Барочную трилогию» собирается издать АСТ. Вот только как скоро?..

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО ФРАЯ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

МАКС ФРАЙ. ХРОНИКИ ЕХО

Повести — СПб.: «Амфора», 2004 — 384 стр. — 15000 экз.

Сказать, что эту книгу ждали, было бы неправильно. Также неправильно, как утверждать, будто бы ее очень ждали. Самое большое — надеялись на то, что она когда-нибудь появится, мечтали о ней в сокровенном уголке души. Кто? Многотысячные армии поклонников самого известного в нашей фантастике путешественника по мирам. Верные ценители историй таинственного Макса Фрая, те, кому посчастливилось полюбить его почти десять лет назад, с первой книги, и те, кто познакомился с ним недавно, из многочисленных переизданий. Почему? Потому что в последней повести знаменитого цикла «Лабиринты Ехо» писатель Макс Фрай поставил в приключениях своего литературного двойника сэра Макса точку — жирную, окончательную и бесповоротную. Многотомный рассказ о Тайном Сыске волшебного города Ехо закончен. На долгие годы писатель ударился в «большую литературу»: экспериментировал с постмодернизмом, составлял антологии чужих произведений. И тут — как гром среди ясного неба: Тайный Сыск снова в деле. Как так?

«Много историй о тайных сыщиках из Ехо было рассказано; еще больше историй осталось общим достоянием автора и персонажей... Можно было бы молчать и дальше, но рассказчику не хочется, чтобы все эти прекрасные вещи, которые он видел — наяву ли, во сне ли, «на границе между светом и тенью», — пропали навсегда, растворились в темноте, под его закрытыми веками. Поэтому старые друзья собираются вместе, на далеком острове, где десять дней в году пока дует ветер Хабабура, возможно абсолютно все. Даже невозможное...»

Впрочем, и этой аннотации всецело доверять не следует — как и всему связанному с Фраем. В «Хрониках Ехо» нет ни слова ни о ветре Хабабура, ни о далеком острове. Есть — уютная кофейня в мире, некогда созданном воображением самого Вершителя сэра Макса. Место, где гостеприимство отплачивают историями, — а кто еще умеет рассказывать так интересно и увлекательно, как сэр Макс и его возлюбленная леди Меламори? И мы, украдкой подслушавшие их повествование, погружаемся в прошлое, ищем там неповторимого фраевского аромата былых приключений в Ехо. Мозаичных мостовых, загадочного вкуса камры и немудрящих шуток старого доброго сэра Макса.

Все это здесь есть: спешу заверить, что увлечение Фрая «мэйнстримом» сказалось только на обрамляющей истории, которая, в принципе, не так-то уж и важна. Но годы не проходят бесследно — как для писателя, так и для его героев. В классический фраевский букет примешивается запах книжной пыли. Сэр Макс и леди Меламори рассказывают о своих приключениях — но рассказчики старше и куда опытнее персонажей. Оно и понятно: в начале книги автор предупреждает, что читать «Лабиринты Ехо» для понимания «Хроник» вовсе не обязательно. Это — новый цикл о старых героях, и неудивительно, если они внезапно покажутся вам незнакомыми.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- «Хроники Ехо» — первый том Макса Фрая с обложкой зеленого цвета. До этого абсолютное большинство его книг выходили в оранжевых тонах. Возможно, резкое изменение оформление призвано подчеркнуть разницу между старым и новым циклом о городе Ехо.
- Первая книга о Тайном Сыске города Ехо — «Лабиринт» («Чужак») — издавалась с 1996 года пять раз. Ее общий тираж — 57000 экземпляров.
- Макс Фрай — коллективный псевдоним Светланы Мартынчик и Игоря Степина. Последний, в частности, иллюстрировал старую серию «Лабиринты Ехо».

В остальном Макс Фрай остается Максом Фраем. «Фирменный» легкий стиль, заставляющий порою забыть про еду и сон. Стройный детективный сюжет — просто удивительно, как много нового может открыться в, казалось бы, исписанном вдоль и поперек мире. Ненавязчивая и непринужденная житейская мудрость, после которой неволей глядишь на мир немножко по-философски. И, конечно, мощнейший психотерапевтический эффект, который признают даже фраененавистники: отгоняет зимне-весеннюю депрессию, как минимум, на месяц.

Рискуя пасть жертвой ценителей «большой литературы», я, тем не менее, не могу не приветствовать — стоя и аплодисментами — «Хроники Ехо» и все, что за ними последует. Да и для самого Фрая это вовсе не шаг назад, а переход на новый виток творческой спирали. Так что будем наслаждаться новыми историями про Ехо, пока автора снова не занесло в постмодернизм.

СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **8**

Петр Тюленев

ВЫБОР ИНЖЕНЕРА ГОЛЬЦОВА

ВАСИЛИЙ ГОЛОВАЧЕВ. КО ВРЕМЕНИ МОИХ СЛЕЗ

Роман — М.: «Эксмо», 2004 — серия «Абсолютное оружие» — 480 стр. — 70100 экз.

Новый роман Василия Головачева следует употреблять читателям, подготовленным заранее. Поскольку на страницах книги автор обращается ко многим областях человеческих знаний, высказывает устами героев мнение по поводу животрепещущих вопросов современности. В чем причина того, что русский язык становится примитивным? В нем слишком много предлогов. Почему европейская цивилизация приходит в упадок? Из-за недальновидной демографической политики. Кто противостоит зловредным космическим захватчикам? Русское казачество. В книге «Ко времени моих слез» нашли отражение многие события нашей современности, что далеко не каждому роману идет на пользу. «Злободневность» в литературном произведении — палка о двух концах, и надо быть Головачевым, чтобы уметь с этим ору-

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Арсению Гольцову — главному герою романа, инженеру, экзору, потомственному воину — Василий Головачев подарил не только созвучное со своим имя, но и многое из своей собственной биографии: воспоминания о годах детства и юности, начале взрослой жизни. Возможно, именно автобиографичность романа, а не боевые сцены и мистика делают книгу по-настоящему увлекательной. Сразу становится понятно, что даже Воин-Света-В-Сияющих-Доспехах — тоже человек. А человеку сопереживать все же привычнее, чем неуязвимому супергерою. И по-настоящему интересно было бы узнать, насколько писатель отождествляет себя со своим персонажем, с его мыслями, поступками. Что, если некоторые из описываемых в романе событий происходили в действительности? Надеюсь, что нет. Потому что страшновато.

жием управляться и соблюсти необходимую меру.

Нельзя сказать, что главному герою романа, инженеру Арсению Владимировичу Гольцову, повезло в жизни. Специалист, начальник средней руки, хороший человек. Но загадочные и не всегда приятные события преследуют его с детских лет. Именно с детских воспоминаний начинается роман, именно они наиболее ярко и сочно прописаны, лишены надуманной сентиментальности, делают фигуру героя живой и целостной. Складывается впечатление, что Гольцов живет воспоминаниями. Конечно, помогают почувствовать себя живым, нужным и влюбленная в Арсения Владимировича молодая сотрудница, и непутевый сын, и дочка, у которой своих проблем хватает. Но не будь этих мелочей — и кто знает, во что превратилась бы жизнь экзора Гольцова.

Именно экзора. Это должность у Арсения Васильевича такая в качестве «дополнительной нагрузки». В далеком детстве родной дед предупредил его, что придут к Арсению «хорошие люди», «ратники Рода русского». Пришли, предложили работу оператора-наблюдателя — следить за равновесием в неком мире за пределами нашей «метавселенной». Пришли, да, как запоздало понял Гольцов, не те. Так инженер однажды ошибся в выборе. Знал бы, на что соглашается и что за этим последует!

Деятельность специального отряда по выявлению и обезвреживанию лиц с паранормальной энергетикой переплетается с личной жизнью Арсения Васильевича. Обнаруживается очередной тайный заговор сил вселенского масштаба. Космические гроссмейстеры планируют дальнейшую дестабилизацию обстановки на планете Земля, в первую очередь — в России. А в центре конфликта — скромный инженер и благополучие его семьи, вполне земные проблемы и радости. Наиболее удачными у Головачева вышли именно описания обыденной жизни, трудовых будней, быта. Такие «включения» не дают персонажам сделаться «очередными», плоскими типажами.

Держит интрига, не отпускает! А «громкие» фразы и «красивые» лозунги оказываются вполне уместными, когда их произносят так вовремя появившиеся «ратники», словно вышедшие из легенды Светлые витязи, защитники родной Земли от темных сил... И как-то совсем не до иронии, когда понимаешь, что герою предстоит сделать очередной, тяжелый и ответственный выбор.

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **8**

Ярослав Хорошков

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***.

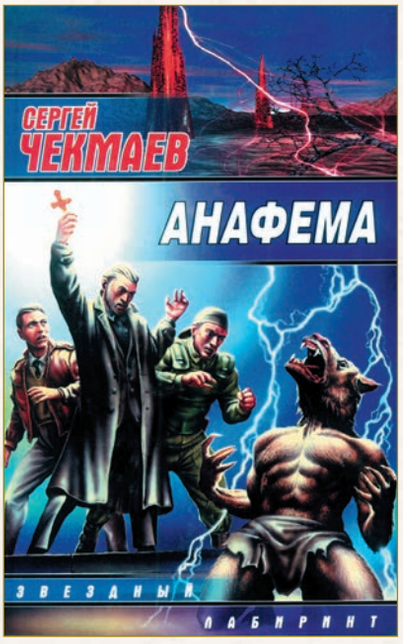
Оценка «МФ» — общее впечатление наших рецензентов о книге. Она складывается с учетом всех остальных оценок, но не обязательно является их средним арифметическим.

Сборники и нехудожественные произведения могут оставляться без оценки.

МЕЖДУ СТИГМОЙ И ХАРИЗМОЙ

СЕРГЕЙ ЧЕКМАЕВ. *АНАФЕМА*

Роман — М.: АСТ, 2004 — серия «Звездный лабиринт» — 336 стр. — 8000 экз.



Поистине неоценим вклад мастера пасторально-городского фэнтези Айвона Богослова в искусство апокалиптической направленности! Изо всех эпизодов «Библии» его «Откровение» занимает почетное третье место по количеству преемников и литературных интерпретаций, уступая только «Исходу» для космической оперы и Ноевому ковчегу для романа-катастрофы. Люди набожные крестятся при виде трех шестерок, а голливудские продюсеры изощряются в придумывании очередных ребусов: переворачивают «число зверя», приписывают перед ним единичку или умножают на три, намекая на Судный год, обычно недалеко отстоящий от даты кинопремьеры. Больше прочих, пожалуй, преуспел метод начертания арабской триграммы на затылке милого дитя, принесший автору «Омена» миллионные тиражи книг и (пока) четыре кинофильма. После такой огласки Антихрист не скоро посмеет объявиться в среде бдящих горожан — его в три счета вычислят и примут антиантихристские меры.

В своем втором романе «Анафема» Сергей Чекмаев пошел по другому пути, поселив напророченного злодея в глухое село. Книжка, впрочем, от этого «сельским фэнтези» не стала, сохранив мрачную городскую атрибутику и живость сюжета. Ее бы смело можно ставить в ряд книг, мимикрирующих под «Ночной дозор», если бы не пара-тройка видовых отличий, выдающих в ней зверя совсем иного вида.

«Анафема» — это *православное* городское фэнтези. Уже не готический роман из-за игрового сюжета и не фэнтези из-за претензий на реализм. И, в отличие от западных вариаций «Откровения», здесь нет святых отцов в черных костюмах с белыми подборками на воротниках. Как и нет ничего католического. Со всем не угодным Господу борются батюшки в рясах с «Макаровым» наперевес и «Отче наш» на языке. Думаете, гэг? Ан нет!

Православные реалии проработаны очень детально, с энциклопедичной точностью — тут автор нашел разумное применение лирическим экскурсам, которые в его предыдущем романе, «Ве-

зухе», были не очень-то к месту. Опричники, покаяние, митрополиты — автору удается поместить читателя в фантастический мир, который мы доселе не замечали. Здесь РПЦ ведет духовную войну с харизматическими сектами, которые умело укоренились на постсоветском идеологическом пустыре и жаднее вампиров пьют кровушку российских граждан. В попытке им воспрепятствовать церковь и МВД организовывают спецбригаду «Анафема», на службе в которой состоят три главных положительных героя книги — бывший следователь Чернышов, вольноотпущенник Даниил, и ветеран чеченской войны, старлей по прозвищу Савва. Им-то и предстоит верой и силой противостоять богопротивным слугам Базиля Тристахина, который и есть тот самый...

«***— Это же анаграмма! Переставьте буквы!***»

На фоне — нестройный грегорианский хор под руководством Джерри Голдсмита. Медленно опускается занавес. Конец первой книги.

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Дмитрий Тарабанов

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ РОМАН

АЛЕКСАНДР БУШКОВ. *НЕЛЕТНАЯ ПОГОДА*

Роман, повести — М.: «Олма-Пресс», 2005 — серия «Специальный русский проект» — 448 стр. — 70000 экз.

Доводилось ли вам читать советский производственный роман? Кондовый такой, с прогрессивным старшим технологом и инспектором-консерватором? Если нет — не отчаивайтесь: книга Александра Бушкова «Нелетная погода» восполнит этот досадный пробел.

Вводная такова: в начале 22 века человечество, уже замахнувшееся на роль галактической расы, вдруг ткнулось носом в стену. Гиперпространственные корабли, которыми земляне так гордились, оказались не способны уйти от планеты-метрополии далее чем на десять световых лет. То ли свойства пространства на границе Ойкумены поменялись, то ли кто-то нарочно поставил барьер на пути экспансии — но большинство звезд оказалось для человечества по-прежнему недоступно. К началу действия романа сей прискорбный факт осознают немногие, но если попытка пробить стену не увенчается успехом и главный космический проект «Икар» будет закрыт, это станет признанием поражения. Несостоявшаяся «галактическая раса» стоит на пороге грандиозного разочарования. Именно поэтому сотрудники Проекта, в том числе главный герой пилот-испытатель Панарин, активно возражают против урезания «Икару» энергообеспечения. Ничего подобного, отвечают противники Проекта, земляне никогда и не делали ставку на космическую экспансию. Ойкумена может столетиями кормить человечество, а на Земле полно проблем, для разрешения которых не хватает ресурсов. Да и вообще, тратить до 20 процентов энергии Солнечной системы на исследования, которые грозят закончиться полным пшиком — абсурд. Может, вместо того, чтобы с достойным лучшего применения упорством биться головой о стену, стоит попробовать иную тактику?..

По сути, автор поднимает старый, как мир, вопрос: стоит ли государству поддерживать академическую науку — исследования, которые не дадут немедленной отдачи, но без которых невозможно представить будущий прорыв. Эта нудноватая дискуссия (суть которой сводится к чисто административному вопросу: урезать фонды или не урезать?) разворачивается на фоне таинственной истории, в которую замешан один из ярых сторонников Проекта, известный журналист Станислав Снерг. Ведущий популярной передачи «Т — значит тайна», он вызывает пристальный интерес у неких загадочных сил — то ли пришельцев из туманности Андромеды, то ли переродившихся земных колонистов, то ли посланцев самого Сатаны... Что только радует неунывающую «акулу пера». Надо заметить, положительные герои Бушкова часто напоминают адептов «тайных знаний», описанных Умберто Эко в «Маятнике Фуко». Тех самых, которые с одинаковой легкостью находят зашифрованные послания инопланетян, измеряя египетскую пирамиду или газетный киоск. В целом роман, однако, выглядит достаточно невинно, можно только удивляться, почему он не был издан в 1983 году — тогда же, когда был написан. С точки зрения советской цензуры совершенно «непроходной» выглядит лишь одна сюжетная линия, связанная с православной церковью, которая ведет собственные космические исследования. Другая причина, по которой эту вещь могли завернуть — ее глубокая вторичность. В послесловии к «Нелетной погоде» Александр Бушков и сам признается, что это произведение написано под сильным влиянием «полуденного цикла» братьев Стругацких. Но невелика беда: кто только из авторов «четвертой волны» не подражал АБС? Книга получилась вполне добротной, с легким привкусом ностальгии... Хотя сомневаюсь, что сегодня ее выпустили бы семидесятитысячным тиражом, если б на обложке не стояло имя автора сверхпопулярных «Пираньи» и «Сварога».

СЮЖЕТ	6
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	4

ОЦЕНКА МФ **7**

Василий Владимирский

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Несмотря на миллионные тиражи, фэндом не слишком жалует Александра Бушкова. На счету красноярского писателя всего две литературных премии. Первую из них — «Великое кольцо» — он получил в 1981 году за дебютную повесть «Варяги без приглашений». Вторую же — премию имени Валентина Пикуля от Международной ассоциации писателей-баталистов и маринистов — ему вручили лишь в 2003 году.

АНТИУТОПИЯ ДЛЯ ТИНЭЙДЖЕРОВ

ЙОН КОЛФЕР. *КОСМО ХИЛЛ. СУПЕРНАТУРАЛИСТ*

Роман — пер. с англ. Н. Берденникова — М.: «Эксмо», СПб.: «Домино», 2005 — 384 стр. — 50100 экз.

Перед нами свежий роман ирландца Йона Колфера, автора довольно популярных у нас историй о маленьком хитроумном гангстере Артемисе Фауле. Правда, к Фаулу новая работа писателя отношения не имеет.

Итак, недалекое будущее. Мегаполис Маичи-Сити: площадь 300 квадратных миль, население 25 миллионов. Маяк в руке гигантской Статуи Стремления, шикарные кварталы для богачей и полные уличных банд трущобы. Город управляется спутником «Маичи-9» и полностью принадлежит одноименной мегакорпора-

ции с японскими корнями. «Все, что угодно для тела, и ровным счетом ничего для души». Короче говоря, антиутопичный Нью-Йорк эпохи победившего глобализма.

Найденный на площади имени космонавта Хилла младенец назван Космо Хиллом и отправлен в Институт для мальчиков с неустановленными родителями. О парне там заботятся: испытывают на нем новые лекарства, биооружие, пищевые добавки и прочие интересные для здоровья препараты. Из-за такой «трогательной» опеки воспитанники Института долго не живут. Космо мечтает смыться из этого ада, и однажды ему это удается. Правда, жестокая скотина надзиратель Редвуд тяжело ранит беглеца. И вот тут Космо становится свидетелем странной картины. К нему слетаются сотни прозрачных существ, которые как бы вытягивают из раненного мальчика жизненную силу — каплю за каплей. Однако в последний момент (внимание!) его спасает довольно странная компания.

Так Космо Хилл оказывается среди Супернатуралистов — подпольной группы, члены которой обладают даром видеть «энергетических вампиров» и пытаются с ними бороться. Главарь — бывший полицейский курсант Стефан Башкир, русский по происхождению. Технический эксперт и медик — Люсьен Бонн, он же Повторюшка, плод генетического эксперимента (выглядит, как шестилетка, хотя ему уже стукнуло 28). Боевик — шестнадцатилетняя Мона Васкез, бывший член уличной банды Милашек (сирота, родители погибли во время голодного бунта).

Космо становится четвертым членом Супернатуралистов, и впереди его ожидают опасные приключения. Стычка с бригадой адвокатов быстрого реагирования («У тебя есть право получить серьезные неприятности!»). Знакомство с космическим пиратом Линкольном, который прогоняет хакерские программы через спутник и ведет незаконное телевещание. И, наконец, проникновение в неприступную башню «Маичи», где все тайное становится явным.

Роман увлекателен и лихо читается, но у него есть ряд серьезных недостатков. Хотя мир выписан довольно зримо, не оставляет постоянное чувство «дежа вю». Такое впечатление, что автор взял за основу штампы кинематографических антиутопий: «Безумный Макс», «Джонни Мнемоник», «Робокоп»... В результате элемент неожиданности отсутствует напрочь — главным гадом, естественно, окажется представитель корпорации «Маичи». Раздражают чисто киношные «рояли в кустах», когда в-самый-последний-момент на выручку героям приходит очередная счастливая случайность. Ну и, конечно, схематично-безликие образы персонажей. Не зря Космо Хилл в начале истории видит себя как бы героем комикса в духе «Бэтмена». Роман Колфера и есть комикс, красиво и модно упакованная пустышка. Почитать можно, но особо не обольщайтесь. С другой стороны, Колфер умеет поддержать напряжение и темп, а это уже немало. Ведь качественно развлекать не каждому дано...

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Борис Невский

ЛЬВЫ В КОСМОСЕ

КЭРОЛАЙН ДЖ. ЧЕРРИ. ГОРДОСТЬ ШАНУР. ВЫБОР ШАНУР

Романы — СПб.: «Азбука-классика», 2004 — серия «Современная фантастика» — 512 стр. — 5000 экз.

КЭРОЛАЙН ДЖ. ЧЕРРИ. ИСПЫТАНИЕ ШАНУР. ВИДИМЫЙ СВЕТ

Сборник — СПб.: «Азбука-классика», 2004 — серия «Современная фантастика» — 640 стр. — 5000 экз.

В литературе действует неписаное правило: к творчеству писательниц относятся более взыскательно, чем к книгам их коллег-мужчин. Почему? Сложно сказать. Может, в нынешние времена, чтобы пробиться к читателю, одного таланта мало? Нужно быть сильной, харизматической личностью, уметь бороться за место под солнцем...

Кэролайн Черри — как раз из тех немногих писательниц, которые сумели добиться успеха благодаря сильному характеру. Нашему читателю Черри известна, в первую очередь, по книгам «Эльфийский камень сна», «Хроники Моргейн» и «Русалка». А теперь пришла очередь и одной из НФ-серий писательницы — космической оперы о вселенной Содружества. Впрочем, это не просто авантюрная фантастика: как и в остальных книгах, Черри делает здесь упор на психологию. Львиноголовые хейни вышли у писательницы достаточно человекоподобными — и это понятно: о чем бы фантасты ни писали, в первую очередь они пишут о людях, пусть и «замаскированных» под инопланетян. Зато другие разумные виды Содружества выписаны с большой изобретательностью. Например, центральное понятие для разбойников-кифов — сфик, который можно приблизительно определить как честь, гордость или авторитет. Трехполые гермафродиты стишо проходят в своем развитии несколько стадий, на каждой из которых считаются отдельной личностью. Метанодышащие змееобразные тка обладают матричным мышлением и изъясняются своеобразными таблицами. А их близкие соседи кненны — черные гнезда спутанных волос с паучьими лапами — и вовсе непостижимы для гуманоидных рас. А вот о людях разговор особый.

Именно появление представителей homo sapiens в пределах Содружества нарушает хрупкое равновесие. Одни видят в людях опасность, друге — средство к обогащению, третьи — политический козырь... Капитан торгового корабля хейни Пианфар Шанур нечаянно оказывается втянутой в конфликт: человек по имени Тулли пробрался на ее корабль и попросил о помощи — а она не смогла

«Видимый свет»

Во второй «азбучный» том, помимо романа о Шанур, вошел еще и авторский сборник «Видимый свет». Он состоит из рассказов и повестей, трех научно-фантастических и трех фэнтезийных. Жесткая «Кассандра», по-кафкиански безнадежные «Компаньоны», «Нити времени», в которых читатель попадет во вселенную «Хроник Моргейн», — и в то же время поэтическая притча «Последняя башня», авантюрный, в духе Говарда, «Вор в Корианте» и, наконец, «Братья», написанные на основе кельтской мифологии.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Название первого романа пенталогии («The Pride of Chanur») перевели как «Гордость Шанур». О том, что «ch» обычно звучит по-русски как «ч», промолчим. Но вот слово «pride», помимо значения «гордость», имеет еще одно — прайд, то есть семья львов. Эта игра слов довольно важна для Черри: команда звездного корабля, давшего название первому роману, действительно является дружной семьей. И постепенно она разрастается самым неожиданным образом, так что к концу третьего тома среди членов экипажа есть и человек, и самец хейни (небывалый для сородичей Пианфар случай!), и даже извечный враг хейни — киф...

отказать. Относительно недавно вышедшие в космос, хейни (и Пианфар в том числе) для многих более древних видов — только пешки в игре за власть. Прежние договоренности теряют силу, видовое родство теперь значит меньше, чем личные интересы, и в итоге возникают неожиданные альянсы между вчерашними врагами...

Черри умело закручивает интригу. Если первый роман может читаться как самостоятельное произведение, то уже второй и третий всякий раз заканчиваются на самом интересном месте. «Испытание Шанур» — пожалуй, самый интересный том из переведенных. Помимо трех вышедших у нас романов, в пенталогию входят также «Возвращение» (1986) и «Наследство Шанур» (1992).

Черри нельзя назвать виртуозным стилистом, но ее авторская манера узнаваема, а умение писать интересно не подлежит сомнению. Будем надеяться, что издатели не задержатся с выходом ее следующих книг.

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

ОЦЕНКА МФ **7**

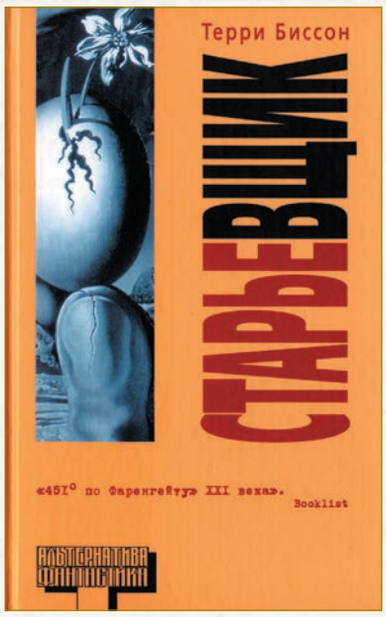
Владимир Пузий

ДОЛОГ ПУТЬ К ВЕРШИНАМ СЛАВЫ

ТЕРРИ БИССОН. СТАРЬЕВЩИК

Роман — пер. с англ. М. Пановой — М.: АСТ, «Транзиткнига», 2005 — серия «Альтернатива. Фантастика» — 288 стр. — 5000 экз.

До сих пор американец Терри Биссон был знаком российским читателям преимущественно по рассказам — в том числе по знаменитой новелле «Медведи познают огонь», которая в 1991 году принесла автору мемориальную премию имени Теодора Старджона, а также «Хьюго» и «Небьюлу». Кроме того, в 2001 году в России вышел роман «Святой Лейбовиц и Дикая Лошадь», дописанный Биссоном после самоубийства основного автора, Уолтера Миллера-младшего. Вот, в общем-то, и все. Между тем, американские критики считают писателя одним из самых любопытных фантастов конца восьмидесятых-начала девяностых. Книги Терри Биссона трудно отнести к «литературе для высоколобых», чаще его спокойную, неторопливую прозу сравнивают с произведениями Клиффорда Саймака. Но что бы он ни писал — городское фэнтези («Talking Man», 1986), альтернативную историю («Fire on the Mountain», 1988) или роман о полете на Марс («Voyage to the Red Planet», 1990) — любой теме автор придает новое, оригинальное звучание. Да и само разнообразие жанров, в которых Биссону довелось попробовать свои силы, впечатляет. И тем обиднее, что первая появившаяся у нас сольная книга этого любопытного писателя — явная литературная неудача.



Концепция, вокруг которой вертится действие «Старьевщика», проста, как мычание. Каждый молодой писатель (художник, композитор, режиссер) прекрасно знает, что мешает ему пробиться к вершинам славы. Разумеется, это засилье старых маразматиков, именуемых классиками. В нашем мире нет ничего нового: каждая строчка уже была многократно написана, каждая мелодия — спета. Для того, чтобы свободно творить, необходимо расчистить многовековые напластования. Рембрандт, Глинка, Стейнбек, Феллини — их произведения должны быть стерты из памяти, как захламляющие сознание молодого поколения. Этот принцип вошел в плоть и кровь «прекрасного нового мира», в котором живет герой Терри Биссона. Бюро искусства и информации, в котором он работает, именно этим и занимается — избавляет мир от избытка искусства. Никакой агрессии, что вы: герой просто ходит по домам и собирает старые книги и пластинки, от которых за скромную плату готовы избавиться сами хозяева. Полицейские пренебрежительно называют представителей Бюро «старьевщиками» — те, впрочем, не особо обижаются. Мир Биссона гуманен к преступникам, скрывающим культурные ценности. Никаких костров на площадях и показательных казней, это вам не «451 градус по Фаренгейту». Максимум — тюремное заключение, а то и вовсе денежный штраф. Однако и в этом мире существуют свои «непримиримые», готовые раз за разом нарушать закон. Причем непримиримые с обеих сторон: те, кто уверен в необходимости радикального уничтожения всех произведений искусства, и те, кто пытается сохранить наследие прошлого. Под давлением обстоятельств главный герой вынужден сделать выбор между двумя этими лагерями.

К сожалению, фантасты так часто использовали идею, вокруг которой Биссон выстроил свою книгу, что даже неожиданные повороты сюжета (например, наркотик «Полужизнь», отсылающий прямиком к «Убику» Филипа Дика) не спасают ситуацию. «Старьевщик» катастрофически неоригинален. Стилистический блеск мог бы спасти ситуацию, но увы: Биссон пишет простым и ясным языком, а в данном случае это достоинство превращается в свою противоположность. После такого дебюта непросто будет убедить публику, что «Старьевщика» написал автор, другие книги которого должны стоять на полке каждого уважающего себя любителя фантастики.

СЮЖЕТ	3
МИР	3
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	5
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	6

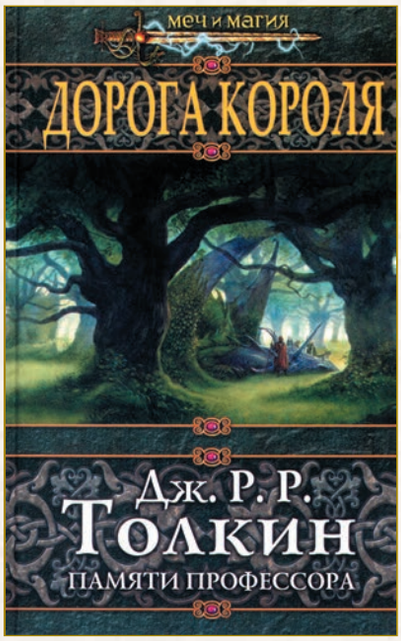
ОЦЕНКА МФ **6**

Василий Владимирский

ПУТЕМ МАЭСТРО

ДОРОГА КОРОЛЯ

Рассказы — пер. с англ. И. Тогоевой, А. Жикаренцева, Ю. Соколова — М.: «Эксмо», СПб.: «Домино», 2004 — серия «Меч и магия» — 704 стр. — 8000 экз.



Фантастические антологии востребованы и пользуются повышенным спросом. Но не у нас. Наша публика предпочитает, как правило, крупную форму — многотомные эпопеи, в лучшем случае, романы. В виде исключения допускаются сборники произведений одного автора. Издатели активно потворствовали такой тяге, поэтому антологии на российских прилавках появлялись от случая к случаю. Ныне положение постепенно меняется. Появляются сборники отечественных писателей, начинают выходить и зарубежные образчики. Конечно, до массового выпуска так популярных на Западе тематических антологий дело пока не дошло, но прогресс налицо.

«Дорога короля» — пример качественной межавторской антологии. Сборник выпущен британским издательством ***Pan Books*** в 1992 году и приурочен ко столетнему юбилею Джона Рональда Руэла Толкина — бога-отца современного фэнтези. В какой-то мере книгу можно считать отражением того пути, который прошел этот род литературы от выхода «Властелина колец» до начала девяностых. Составительница сборника Джейн Йолен предложила принять в нем участие признанным лидерам жанра, тем, кого без оговорок можно назвать демиургами сказочных миров, — и они с удовольствием откликнулись на зов. Во-первых, участие в таком проекте почетно, ибо свидетельствует о признании заслуг. А во-вторых, все эти маститые авторы считают Толкина своим Учителем, который увлек их в бесконечное путешествие по дорогам волшебной страны. И отдать ему дань уважения — священный долг.

Разумеется, вы не найдете под переплетом книги двух одинаковых или хотя бы похожих рассказов. Все девятнадцать произведений написаны разными авторами, их действие происходит в различных мирах. Но, несомненно, что-то общее между ними есть — и это не только фэнтезийный жанр. Еще, как минимум, три качества присущи каждому рассказу сборника.

- *Новизна* — разумеется, для 1992 года. Участники антологии писали рассказы специально для нее, а не подсовывали составителю завалявшееся старье. Хотя некоторые перенесли действие своих произведений в привычные им магические миры (Терри Пратчетт, Гарри Тертлдав, Андрэ Нортон, Чарлз Де Линт, Грегори Бенфорд).
- *Высочайшее литературное качество*. Для такого престижного проекта негоже отделываться второразрядной чепухой. И авторы постарались на славу. Чуть выделяются трогательная «Вера» супругов Пола и Карин Андерсон, грустно-ироничный «Мост троллей» Пратчетта, юмористический «Дом гоблинов» Денниса Маккирнана, романтическое «Серебро или золото?» Эммы Булл, философское «Долгое бодрствование в храме» Роберта Сильверберга... Впрочем, вру! Слабых произведений в антологии просто нет.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Известные писатели часто становятся редакторами-составителями антологий, особенно тематических. Иногда составитель выступает в роли мастера РПГ: придумывает целую вселенную и правила литературной игры («Воровской мир» Р. Асприна, «Дикие карты» Дж. Мартина). А затем привлекает в придуманный мир других авторов. Такие антологии выходят выпусками, на протяжении многих лет. Но чаще тематические антологии носят одноразовый характер. Так, на счету составителя «Дороги короля» Джейн Йолен более 20 различных антологий. Среди них «Zoo 2000» (о фантастических зверях), «Camelot» (артуриана), «Sherwood» (о Робин Гуде) и другие.

У нас тематические антологии пока распространены мало. Стоит отметить вышедший в прошлом году сборник «Правила крови», основанный на мире Тайного города Вадима Панова (подробнее о мире — в этом номере «МФ»).

- *Жанровое разнообразие*. «Дорога короля» — коллекция лучших образцов современного фэнтези. Ни одного примитивного «и-вот-я-пошел-и-надавал-им-всем-по-мордам!». Рассказы сборника — отменный ответ тем, кто считает фэнтези второразрядным чтивом для подростков. Ибо главное не форма, но содержание. А с содержанием антологии — полный порядок! Хотя некоторые произведения отнести к фэнтези можно весьма условно. Так, «Время украшать колодцы» Джона Браннера несет в себе лишь слабые элементы «магического реализма», а «Долгое бодрствование в храме» Роберта Сильверберга вполне укладывается в каноны НФ.

Подводя итоги, скажу так. Антология «Дорога короля» должна быть прочитана каждым уважающим себя поклонником хорошей фэнтези и любовно поставлена на полку. Причем на видное место, дабы при случае книгу можно было бы легко найти и перечитать. Просто потому, что рассказы антологии — эталон качества любимого жанра.

Борис Невский

ЛЕГЕНДЫ НОВОГО МИРА

НОВЫЕ ЛЕГЕНДЫ

Рассказы — СПб.: «Азбука-классика», 2004 — серия «Магический портал» — 544 стр.

Название сборника обязывает ко многому: это должна быть не просто подборка рассказов, а действительно новые легенды, воплотившие в себя мораль, этику и эстетику нового мира. И хотя авторам не удалось создать единую картину мира (да это и невозможно!), они, во всяком случае, попытались воспроизвести настроение, атмосферу, дух нового времени.

Антология составлена так, чтобы любой читатель нашел в ней «блюдо» по вкусу. Первый раздел, «**Книжные мистики**», вполне оправдывает название: его авторы явно черпали вдохновение в книгах и плетут свои сюжеты вокруг литературных параллелей, аллюзий и перифразов. Вплоть до смелых попыток переписать всю историю русской литературы, как это сделал Алан Кубатиев («В поисках господина П.»). Игорь Алимов («О чем умолчал Пу Сун-Лин: you know my name») свел в одном рассказе

современность и любимые им древнекитайские сказания: герою на собственном опыте придется убедиться в реальности полузабытых преданий и, как многие его литературные предшественники, проверить, можно ли что-то изменить в собственной жизни, переписав страницу истории. В данном случае — истории литературы.

Мария Семенова («Там, где лес не растет»), как всегда, радует богатым, образным языком, дотошным соблюдением подробностей, симпатичными героями, интересным сюжетом. А Хольм ван Зайчик в рассказе «Агарь, Агарь!...» пытается переосмыслить историю государства Израиль и проблему еврейства в целом. Можно было бы еще многое сказать об этих текстах, если бы не одно «но». Все это лишь главы романов. Они без промаха бьют в цель, заставляют прочесть романы целиком. Такой ход, конечно, оправдан с коммерческой точки зрения, но не слишком честен по отношению к читателю. Ведь за один и тот же текст он, по сути, заплатит дважды.

Произведения, включенные в раздел «**Мистики обыденности**», — это и есть в полном смысле слова новые легенды. Действие рассказов происходит в современном нам, абсолютно реальном мире. В основе этих историй — многократно разыгранная, но все еще не устаревшая завязка: как реагирует человек (причем, желательно, убежденный циник, скептик и материалист) на явления чудесные, не укладывающиеся в рамки его картины мира. Сколько раз мы уже читали подобные произведения и не переставали удивляться, как несуразно реагируют герои на фантастические явления. Наверное, самый сильный рассказ раздела и «жемчужина» сборника — «Левый глаз» Андрея Плеханова. Обаятельный главный герой становится проводником, через которого таинственный мир мифов Древней Греции приходит в современность, порождая уже новые легенды. И пусть читатель до последнего гадает, что стало причиной невероятных событий — (пере)рождение бога Диониса или ежевечерняя бутылочка коньяка, употребляемая героем.

А вот «**Реальные мистики**» делают все, чтобы хорошенько напугать читателя. Но пользуются при этом не живописаниями кровавых расправ, а грамотным нагнетанием мистического ужаса. Особенно постарались Леонид Каганов («Заклятие духов тела») и Кирилл Бенедиктов («Красный город»). Тот, кто смотрел фильм «Звонок», наверняка быстро разгадает секрет этих «страшилок», что никоим образом не умаляет их ценности. Не зря Каганова в аннотации назвали «лучшим рассказчиком нового поколения»: в «Заклятии...» совмещены и мистика, и научная фантастика, и детектив. Нервных просят не смотреть: сила печатного слова может оказаться серьезней, чем мы могли подумать.

Кстати, бросается в глаза то, что ни один из рассказов не радует нас хэппи-эндом. Впрочем, грех жаловаться: каков мир, таковы и легенды этого мира...

Александра Альтман

ДЕРЖАТЬ ПЛАНКУ!

ФЭНТЕЗИ-2005

Повести, рассказы — М.: «Эксмо», 2004 — серия «Миры fantasy» — 576 стр. —15000 экз.

РУССКАЯ ФАНТАСТИКА-2005

Повести, рассказы. — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Русская фантастика» — 544 стр. — 15000 экз.

Не секрет, что отечественные писатели-фантасты, особенно представители старшего поколения, в большинстве своем недолюбливают жанр фэнтези. Не лежит у них душа к подобной литературе. Иное дело — научная фантастика... И, листая эти два сборника, выпущенные с разрывом в месяц, наших писателей можно понять.

У автора, пишущего роман-фэнтези, достаточно много «степеней свободы». Можно создать психологическую драму, можно — эпос, можно — ироническое фэнтези или нечто романтически возвышенное... Рассказчику сложнее. Беллетрист, взявшийся за фэнтезийное «произведение малой формы», сам себя загоняет в ловушку. В таком тексте возможно лишь два пути развития сюжета.

КОМПАНИЯ
ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
ПРЕДЛАГАЕТ

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ МЕЖДУГОРОДНОЙ И МЕЖДУНАРОДНОЙ СВЯЗИ, ИНТЕРНЕТ КАРТЫ

ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР - ПРИЗНАК ХОРОШЕГО ВКУСА!

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459, 777-2477
факс: +7 (095) 152-4641
www.telekom.ru www.iptel.ru
e-mail: sale@telekom.ru

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

Подавляющее большинство повестей и рассказов, вошедших в антологию «Фэнтези-2005» — притчи на традиционном материале и с незамысловатой моралью в конце. На входе маги и рыцари, драконы и грифоны — на выходе «любовь сильнее смерти» или «зло порождает зло в наш век ужасный...». Дело тут не в отсутствии писательского мастерства, авторы в книге собрались как раз вполне достойные: Людмила и Александр Белаш, Александр Зорич, Кирилл Бенедиктов, Генри Лайон Олди, Андрей Валентинов, Марина и Сергей Дяченко, Дмитрий Володихин... Но таково уж свойство жанра, в котором они работают: из-под власти некоторых законов вырваться непросто. Впрочем, способ есть. Можно поставить на уши весь жанр фэнтези, беспощадно попирая штампы и иронизируя над «общими местами». Именно так поступает Василий Мидянин в рассказе «Черный рыцарь-паук Леопольд XVII», оставив мокрое место от героико-романтического флера, который обычно окружает фэнтези. «Пищевая цепочка» вместо затасканного еще писателями-романтиками понятия «рыцарская честь» — это смело, знаете ли. В итоге насквозь чернушный рассказ оказался самым ярким пятном во всем сборнике.

Совершенно другая ситуация с «Русской фантастикой-2005». Спектр произведений, попадающих под определение «научная фантастика», гораздо шире: от антиутопии Алана Кубатиева «Аренда» и социальной фантастики Кирилла Бенедиктова «Ультралайт» — до крутого боевика Антона Орлова «Только для просмотра». «Фантастика вообще» ставит перед автором куда меньше ограничений, не загоняет его в узкие рамки. Собственно, «фантастическим» можно назвать любое художественное произведение: ведь того, о чем пишет автор, на самом деле не происходило... В итоге на страницах антологии «Русская фантастика» сходятся такие разные авторы, как Андрей Белянин и Вадим Панов, Василий Головачев и Олег Дивов, Василий Мидянин и Игорь Алимов. Представители самых разных направлений и движений,

придерживающиеся порой диаметрально противоположных взглядов на литературу. Что немаловажно, более двух третей произведений публикуется впервые. Составители сборника сумели собрать чрезвычайно мощную команду. Начав 2005 год с антологии подобного уровня, издательство «Эксмо» высоко подняло планку — по крайней мере, в том, что касается отечественной фантастики. Посмотрим, удастся ли составителям серии «Русская фантастика» удержаться на этом уровне и дальше.

Василий Владимирский

ПОЧЕМУ КОРОВЬЕВ ХОДИЛ В КЛЕТЧАТОМ ПИДЖАКЕ?

АЛЕКСАНДР ЗЕРКАЛОВ

Этика Михаила Булгакова — М.: «Текст», 2004 — серия «Коллекция/ТЕКСТ» — 240 стр. — 3500 экз.

Во всей школьной программе, наверное, нет другой книги, которую читали бы с таким упоением все ученики, даже самые нерадивые! И ее же с не меньшим удовольствием читают люди взрослые. Потому что каждый находит в «Мастере и Маргарите» свое: захватывающий сюжет, стиль, харизматичных персонажей, роман-притчу...

А Александр Зеркалов увидел в этом романе цепь загадок и логических привязок к другим книгам, эпохам, персонажам. Впрочем, все по порядку. Зеркалов более известен любителям фантастики как Александр Исаакович Мирер (1927—2001), автор книг «Дом скитальцев», «У меня девять жизней», «Субмарина “Голубой кит”», «Мост Верразано». А под псевдонимом Зеркалов он написал литературоведческие работы «Евангелие Михаила Булгакова» и «Этика Михаила Булгакова». Обе — по сути два тома единой книги о знаменитом романе, ставшие известными задолго до публикации.

Обычно подобные труды отпугивают неискушенного читателя заумными фразами, «давят интеллектом» и, в лучшем случае, годятся как сильнодействующее снотворное. Но не таковы книги Зеркалова. Они скорее похожи на детективы, где нет преступника и жертвы, есть лишь череда тайн, которые автор нам предлагает разгадать вместе с ним. Если в «Евангелии...» речь шла преимущественно о ершалаимских главах, то теперь внимание Зеркалова привлекли те, действие которых происходит в Москве. Зеркалов анализирует и сравнивает не только такие очевидные «первоисточники» «Мастера», как Библия и «Фауст». Он находит множество прямых текстовых и смысловых цитат из Гоголя, Достоевского, Грина, Лермонтова, Эдгара По... Одни из этих параллелей более очевидны, другие вызывают искреннее удивление и восторг: как удалось Зеркалову обнаружить, вычитать эти детали — и ведь его сопоставления не кажутся надуманными или искусственными!

При этом, что немаловажно, автор пишет увлекательно, просто. И если вы не читали «Мастера и Маргариту» или читали давно и успели кое-что призабыть — ничего страшного. Важные для понимания моменты Зеркалов пересказывает, необходимые места цитирует.

Почему Воланд «*смотрит глазами, выдуманными А. Грином; болеет по Достоевскому; одевается по Орлову; носит шпагу, как Мефистофель*»? Почему на Коровьеве именно клетчатый пиджак? Почему свита Воланда хулиганит? За что наказаны на первый взгляд безобидные финдиректор Варьете Римский и бухгалтер Ласточкин? Что символизируют в романе нож и молния?.. Зеркалов умеет ставить «вкусные» вопросы — и находит на них интересные ответы. Можно с ними соглашаться или спорить, но, в любом случае, «Этику...» стоит прочесть, чтобы знать: возможен и такой взгляд на «вечный роман».

Владимир Пузий

НАШИ КООРДИНАТЫ

Центральный офис
Москва, Дубнинская улица, дом 27, корпус 2
Тел./факс 707-66-64
Электронная почта alegris@mtmc.ru
www.warhammer.ru

BACHMANN BRANCH-LINE

FOUNDRY

ZITERDES

NOCH ...wie im Original

Москва, улица Мясницкая, дом 20
Тел. (095) 928-33-37

Тамбов, улица Интернациональная, дом 45б,
отдел "Хобби и Игрушки" Тел. (0752) 728-811

Тула, проспект Ленина, дом 23,
торговый комплекс "Гостиный Двор", магазин "Викинг"
Тел. (903) 697-39-96

Новосибирск, Красный проспект, дом 70,
"АйсХаммер" rerik@online.nsk.ru

Краснодар, улица Красная, дом 43,
"Краснодарский Дом Книги"
Тел. (861) 273-033

Санкт-Петербург, улица Седова, дом 11А
Тел. (812) 332-18-28

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 подержал эти книжки в своих руках. Поэтому информация о каждой из книг основывается исключительно 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

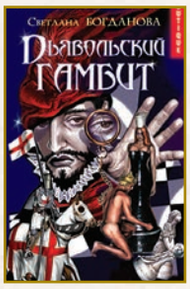
ОЛЕГ АВРАМЕНКО
Звездная дорога

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 474 стр. — 8000 экз.

Колдуны и ведьмы привыкли считать себя хозяевами всего мироздания, а к обычным людям относились, как к низшей расе. Даже в страшном сне им не могло привидеться, что простые смертные дерзнут бросить им вызов...

СВЕТЛАНА БОГДАНОВА
Дьявольский гамбит

Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Бутик» — 320 стр. — 5000 экз.



Два демона начинают шахматную партию. Ставки в ней высоки — судьбы прекрасной ведьмы Магды и графа Шарля Нуаре. Демоны просчитали каждый ход, но лишь над человеческими чувствами они не властны.

Переиздания

- **Андрей Белянин** *Меч Без Имени*
  Романы — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 798 стр. — 6000 экз.
  Переиздание одной из самых известных трилогий Андрея Белянина. Романы «Меч Без Имени», «Свирепый ландграф» и «Век святого Скиминока» — в одной книге.

- **Алексей Пехов** *Хроники Сиалы*
  Романы — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 1150 стр. — 6000 экз.
  Однотомное переиздание трилогии Алексея Пехова о воре Гаррете: романы «Крадущийся в тени», «Джанга с тенями», «Вьюга теней».

ВАЛЕНТИН ЛЕЖЕНДА
Непобедимый эллин

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

Перед вами подвиги Геракла! Ну, где еще, как не в Древней Греции, родиться величайшему из смертных? Могучего сына Зевса ждут совершенно невероятные приключения, а как же иначе?

АЛЕКСАНДР МАСЛОВ
Черная корона Иссеи

Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Бутик» — 320 стр. — 5000 экз.

Увлекательные приключения и невиданные земли ждут Астру Пэй, отправившуюся на поиски Черной короны Иссеи. Но не слишком ли высокую цену заплатит она за обретенное сокровище?

ЕЛЕНА САМОЙЛОВА
Путешественница

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 408 стр. — 7000 экз.

Ну что судьба нашла в этой Ллине — нынешней Путешественнице по мирам? Почему ей постоянно везет? Ничего, пусть отправляется за Печатью серафима. Я уже подготовила ей парочку сюрпризов.

ВЛАДИМИР СВЕРЖИН
Когда наступит вчера

Роман — М.: АСТ, 2005 — серия «Звездный лабиринт» — 416 стр.

Продолжение романа «Сыщик для феи».

Судьба настигла Виктора и его «доктора Ватсона» Вадима вновь. В мирной Субурбании исчез король! На престол уже претендуют Злой Бодун Ратников и ставленник Великой Груси Вадим!..

ЛИНА ТИМОФЕЕВА
Заговор против Младших

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 395 стр. — 8000 экз.

Почти пятьсот лет империя Младших не знала ни войн, ни мора, ни голода. Но золотые времена проходят —враги плетут заговоры с целью уничтожить магические племена. Великому канцлеру предстоит проявить все свои таланты.

Зарубежное фэнтези

ЭРИК ВАН ЛАСТБАДЕР
Вуаль тысячи слез

Роман — М.: АСТ, «Люкс», 2005 — серия «Золотая серия фэнтези» — 672 стр.

Раса людей и раса покоривших их техномагов. Победители и побежденные смогут выжить, только если рожденный от двух рас овладеет тайной связи между Темной и Светлой магией, обретет древнее Кольцо и отыщет Жемчужину знания...

ЭД ГРИНВУД
Скипетр дракона

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

Третья часть цикла «Банда Четырех».

В Аглирте продолжается борьба за трон. Тем временем Банда Четырех продолжает поиски последнего Дваера — магического Камня.

ЭЛЕЙН КАННИНГЕМ
Дочь дроу

Роман — пер. с англ. Е. Ластовцевой — М.: ИЦ «Максима», 2005 — серия «Забытые королевства» — 384 стр. — 7000 экз.

Первая часть цикла «Звездный свет и тени».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА CD

Переиздания

● **Терри Гудкайнд**
Первое правило волшебника
Роман — М.: АСТ, 2005 — серия «Библиотека фантастики» — 848 стр. — 3000 экз.
Второе правило волшебника
Роман — М.: АСТ, 2005 — серия «Библиотека фантастики» — 976 стр.
Третье правило волшебника
Роман — М.: АСТ, 2005 — серия «Библиотека фантастики».
Первые три части многотомной эпопеи Терри Гудкайнда — в основательных толстых томах.

● **Глен Кук**
Гаррет: Латунь. Сталь. Чугун
Романы — М.: АСТ, 2005 — серия «Библиотека фантастики» — 944 стр.
Окончание «металлического» цикла о частном детективе Гаррете. В одном томе — романы «Зловещие латунные тени», «Жар сумеречной стали» и «Злобные чугунные небеса».

● **Роберт Джордан** *Око мира*
Роман — М.: АСТ, 2005 — серия «Библиотека фантастики» — 816 стр.
Первая часть известного цикла «Колесо времени» — в одном томе.

● **Майкл Муркок**
Элрик из Мелнибонэ
Сборник — М.: АСТ, 2005 — серия «Золотая серия фэнтези».
Переиздание всемирно известного цикла повестей и романов об Элрике из Мелнибонэ под одной обложкой.

Юную Лириэль Бэнр отличает от сородичей-дроу любопытство, наличие чувства юмора, а также тяга к приключениям. Неожиданная встреча с человеком дарит ей шанс осуществить свою мечту.

КЕЙТ ФОРСИТ
Запретная земля
Роман — М.: АСТ, 2005 — серия «Век дракона».

Четвертая часть цикла «Ведьмы Эйлианана».

Прекрасная Фионнгал невыносимо скучает — и молит богов вернуть то время, когда она совершала невероятные подвиги. Однажды мечта сбывается...

РАЙМОНД ФЭЙСТ
Слеза богов Крондора
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Меч и Магия» — 7000 экз.

Третья часть цикла «Наследие Имперских войн».

Слеза богов — величайшая святыня Мидкемии. Мечтает обладать ею темный маг Сиди. Герои должны опередить посланцев темных сил и доставить святыню в Мидкемию.

БАРБАРА ХЭМБЛИ
Мать зимы. Ледяной сокол
Романы — М.: АСТ, 2005 — серия «Золотая серия фэнтези» — 848 стр.

Эпическая сага о мире Дарвет. О мире, в который ныне вторглись пришедшие из земных недр чудовищные дарки. И не спастись, если не найдет колдун Ингольд в нашем мире ту, от которой теперь зависит судьба мира.

ФАНТАСТИКА

Русская фантастика

МИХАИЛ АХМАНОВ
Тень Ветра
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Экспансия» — 5000 экз.

Словно мощным взрывом, разметало осколки человечества во время экспансии в Космос. Ждать ли нового взрыва или все проблемы позади? Хорошо, что еще остались люди, ищущие ответа на этот вопрос.

ДМИТРИЙ БЕРАЗИНСКИЙ
По ту сторону черной дыры
Роман — М.: АСТ, 2005 — серия «Звездный лабиринт».

Гигантская военная база переносится в глухое Средневековье! Ну и что делать-то? Жить помаленьку! Парни, способные выжить в нашей армии, в Средневековье выживут наверняка!

ЭЛЬВИРА ВАШКЕВИЧ
Каменная принцесса
Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Бутик» — 320 стр. — 5000 экз.

Продолжение книги «Королева Квамоса».

Лучшее — враг хорошего. Эта истина известна всем, да позабыл ее бедный Александр Степанович! Вместо принцессы для сына своего Пашеньки королеву привел...

ВАСИЛИЙ ГОЛОВАЧЕВ
Возвращение джинна
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Абсолютное оружие» — 70000 экз.

Неподалеку от Сатурна наблюдатели замечают объект, создателями которого могут быть только «джинны», боевые роботы гипептеридов. Кто-то из них все же остался в Солнечной системе или это новое поколение?

ЕЛЕНА ЖАРИНОВА
Наследник Шимилора
Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Бутик» — 320 стр. — 5000 экз.

Прельстившись огромной суммой денег, обещанной агентством «Лаверэль», героиня соглашается работать на планете Демера. Но владельцы агентства открыли не все свои карты...

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ
Ничего святого
Сборник — М.: АСТ, 2005 — серия «Звездный лабиринт» — 416 стр.

Повести и рассказы от автора знаменитых романов «Завтра война» и «Без пощады».

Войны далекого будущего... Странный мир, в котором переплелись мифы, НФ и фэнтези... Сильный герой, вынужденный защищать двух нелепых девчонок...

АНТОН КРАСНОВ
Миссия «Демо-2020»
Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 379 стр. — 8000 экз.

Президент Всемирных Штатов Америки получает в свое распоряжение машину времени. Жена президента приходит к мужу с требованием защитить права женщин в России конца 17 века!

АНТОН МЯКШИН
Бес шума и пыли
Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 375 стр. — 8000 экз.

Кто сказал, что бесу пакости творить в удовольствие? Никакого удовольствия — сплошные суровые трудовые будни. Взять хотя бы беса Адольфа — чертовски трудно парню приходится!

ТехноМир
издательский дом

Приглашает на работу региональных представителей по продаже и распространению журналов
Контактное лицо: Юлия, e-mail: sales@igromania.ru

Игромания · Мир Фантастики · Лучшие компьютерные игры · Mobi мобильная связь

Должностные обязанности:
1. Расширение рынка сбыта журналов;
2. Организация промо-акций;
3. Контроль продаж по точкам розничной и оптовой торговли.

Требования к кандидатам:
1. Высшее образование;
2. Опыт работы в оптовой торговле.
З/п по результатам собеседования.

Журналы:
"Игромания",
"Лучшие компьютерные игры",
"Мир Фантастики"
"Mobi. Мобильная связь"

Города:
Новосибирск,
Самара, Уфа, Ижевск, Курск,
Воронеж, Санкт-Петербург,
Казань и другие.

Переиздания

● **Владимир Васильев** *Волчья натура*
Роман — М.: АСТ, 2005 — серия «Звездный лабиринт» — 384 стр.
Переиздание романа известного фантаста о людях-волках — в мягкой обложке.

● **Александр Громов** *1000 и один день*
Романы — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Шедевры отечественной фантастики» — 7000 экз.
Избранные романы одного из ведущих мастеров современной отечественной НФ.

● **Алекс Орлов** *Солдат чужой войны*
Романы — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 1150 стр. — 6000 экз.
Приключения Ника Ламберта: романы «Конвой», «Схватка без правил», «Возвращение не предусмотрено», «Ультиматум» — в одной книге.

● **Аркадий и Борис Стругацкие** *Страна багровых туч*
Сборник — М.: АСТ, 2005.
В книгу вошли избранные романы и повести классиков отечественной фантастики: «Страна багровых туч», «Путь на Амальтею», «Стажеры», «Хищные вещи века», «Гадкие лебеди», «Отягощенные злом».

ИЛЬЯ НОВАК
Гордость расы
Роман — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — серия «Звездные врата» — 384 стр. — 4000 экз.

Карантинная планета с шатким климатом. Орбитальная база, набитая сверхдорогими клубнями. А также агенты космопола, космические пираты и сотрудники враждующих спецслужб... Как развязать этот гордиев узел? А главное — стоит ли?..

АЛЕКС ОРЛОВ
Двойник императора
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Русская фантастика» — 10000 экз.

Юнга Эдди Шиллер служит на космическом судне. Дела идут все хуже, капитан гибнет, команду ждет увольнение. Но неожиданно ответственность за судьбу экипажа берет на себя Эдди.

ВАДИМ ПАНОВ
Московский клуб
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Анклавы».

В недалеком будущем появились Анклавы — «территории бизнеса», где жизнь течет по своим законам. Самой востребованной и в то же время противозаконной становится профессия хакера.

Начало книги читайте на нашем компакт-диске.

ВАДИМ ПРОСКУРИН
Ураган мысли
Повести — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 408 стр. — 11000 экз.

Однажды в мире появилась программа, изменяющая сознание людей. Люди стали умнее, но зло выплеснулось наружу. Спустя несколько лет Лорд Рэйзор получил шанс все изменить...

АЛЕКСАНДР РИБЕНЕК
Избранник поневоле
Роман — М.: АСТ, 2005 — серия «Звездный лабиринт. Библиотека фантастики «Сталкера»» — 288 стр.

Когда-то таких, как он, называли Видящими, Сноходцами... Теперь их называют сумасшедшими. И только сам Видящий понимает: скоро сбудется самый страшный его сон!..

СЕРГЕЙ ФРУМКИН
Предназначение
Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 391 стр. — 12000 экз.

Чем грозит завтра: королевским престолом или крошками у подножия человеческой пирамиды? Можно подождать или рискнуть всем, чтобы самому отыскать путь к славе и счастью.

АНДРЕЙ ЧЕРНЕЦОВ, ВЛАДИМИР ЛЕЩЕНКО
Чародей на том свете
Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 8000 экз.

Москва взбудоражена сообщением об объекте, с помощью которого можно перемещаться в пространстве и времени. На поиски выходят выпускник Института космической археологии и его верный говорящий пес. Но и спецслужбы не дремлют.

ИГОРЬ ШАПОШНИКОВ
Будущее не выбирают
Роман — М.: АСТ, 2005 — серия «Звездный лабиринт» — 7000 экз. — 352 стр.

Эту межпланетную войну называют «мелкими стычками» на границах сфер влияния. В этой войне впервые появилось новое оружие — люди, каждый из которых способен управлять целым звеном боевых кораблей.

ДМИТРИЙ ЯНКОВСКИЙ
Мир вечного ливня
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Русская фантастика» — 8000 экз.

Александру Фролову снится странная война между людьми и загадочным противником. Он узнает, что война эта происходит в параллельном мире.

ФАНТАСТИКА 2005
Сборник — М.: АСТ, 2005 — серия «Звездный лабиринт» — 544 стр.

Новые рассказы Сергея Лукьяненко, новые произведения Владимира Васильева, Евгения Лукина, Евгения Малинина, Владимира Михайлова, Святослава Логинова, Леонида Каганова! И многое, многое другое!

ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ РЕГУЛЯРНО ЧИТАТЬ МИР ФАНТАСТИКИ
И НЕ ЖЕЛАЕТЕ ЗАВИСЕТЬ ОТ ХОЗЯЕВ ГАЗЕТНЫХ КИОСКОВ ПОДПИШИТЕСЬ НА ЖУРНАЛ!

Для оформления подписки достаточно зайти на любую почту. Там лежат подписные каталоги, в которых можно посмотреть подписной индекс, периодичность, стоимость подписки, условия приема подписки, краткие аннотации, телефоны редакции, а также координаты агентства, которое осуществляет экспедирование (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами. Дальше нужно заполнить квиток и оплатить его. Дальше 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 + CD: индекс 84194
Мир фантастики без CD: индекс 84195

2 ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»
Мир фантастики + CD: индекс 11803
Мир фантастики без CD: индекс 11802

3 КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»
Мир фантастики + CD: индекс 10864
Мир фантастики без CD: индекс 10863

Переиздания

● **Айзек Азимов** *Академия*
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фантастика&Фэнтези: The best of» — 7000 экз.
Один из самых известных романов Айзека Азимова — в новой серии.

● **Лоис Макмастер Буджолд** *Цетаганда*
Романы — М.: АСТ, 2005 — серия «Библиотека фантастики» — 832 стр. — 3000 экз.
Переиздание романов из цикла о Майлзе Форкосигане: «Цетаганда», «Этан с Афона», «В свободном падении», «Границы бесконечности».

● **Роберт Хайнлайн** *Фрайди*
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фантастика&Фэнтези: The best of» — 7000 экз.
Переиздание одного из лучших романов великого Роберта Хайнлайна.

Зарубежная фантастика

ДЭВИД БРИН
Глина
Роман — М.: АСТ, 2005.

Создать искусственного «двойника» —обычная практика далекого будущего. Частный детектив замечает: «двойники» исчезают один за другим... а те, кто возвращается, ведут себя очень странно!..

ДЭВИД ВЕБЕР
Пепел победы
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фантастика: Честь и Слава» — 5000 экз.

Девятый роман о Виктории Харрингтон. Режиму Комитета общественного спасения нанесен серьезный удар. Но сдаваться он не собирается. Флот Хевена продолжает готовиться к массированному наступлению.

ЕВГЕНИЙ ДЕМБСКИЙ
Блудный брат
Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Современная фантастическая авантюра» — 384 стр. — 10000 экз.

Вряд ли Оуэн Йитс мог предполагать, что таинственный посетитель окажется старшим братом, которого он никогда не видел. Но разве можно отказать в помощи собственному брату?

ДЭВИД ДРЕЙК, ЭРИК ФЛИНТ
Прилив победы
Роман — М.: АСТ, 2005 — серия «Золотая библиотека фантастики» — 544 стр. — 7000 экз.

Пятый роман известного альтернативно-исторического цикла о талантливом византийском полководце Велисарии.

ЙОН КОЛФЕР
Очень страшная миссис Мерфи
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Артемис Фаул» — 10000 экз.

Вилли и его старший брат обречены. Родительское наказание грозит испортить братьям всю оставшуюся жизнь. Несколько часов в неделю им предстоит проводить в библиотеке, где повелевает очень страшная миссис Мерфи.

ААРОН ОЛЛСТОН
Ставка Соло
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Звездные войны» — 8000 экз.

Один из величайших врагов Республики военачальник Зсинж сохранил свободу боевого маневра. Чтобы повести решающий бой, Призрачная эскадрилья присоединяется к отряду Хэна Соло.

БРАТЬЯ РОБЕРТСКИ
Матрица-Перематрица
Роман — М.: АСТ, 2005.

«Матрица». Трилогия, имеющая не то что культовый — мифический статус. Такие произведения просто взывают к хорошей пародии! И, конечно, чему быть — того не миновать!

ДЭН СИММОНС
Илион
Роман — М.: АСТ, «Люкс», 2005 — серия «Золотая библиотека фантастики» — 672 стр. — 10000 экз.

Научная фантастика, основанная на «Илиаде» Гомера. Лучше всего об этом удивительном эпосе сказал Дин Кунц: «Дэн Симмонс просто великолепен!».

ЧАРЛЗ ШЕФФИЛД
Холоднее льда. Темнее дня
Романы — М.: АСТ, 2005 — серия «Золотая библиотека фантастики».

Конец 21 века. Человечество не только вышло в космос, но и стало осваивать его с невероятной скоростью. Наступает время людей, в которых заложены сверхчеловеческие способности.

МИСТИКА

ДЖЕЙМС ГЕРБЕРТ
Дэвид Эш, детектив по паранормальным явлениям
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Шедевры мистики» — 5000 экз.

Всю жизнь Дэвид Эш пытался доказать, что любому сверхъестественному явлению можно найти вполне достоверное научное объяснение. Но стоит ли отрицать очевидное?

ЭНН РАЙС
Лэшер
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Мистика» — 7000 экз.

В фамильном особняке на Первой улице продолжают происходить загадочные события. И, как всегда, к ним причастен Лэшер, неизменный спутник и покровитель клана Мэйфер.

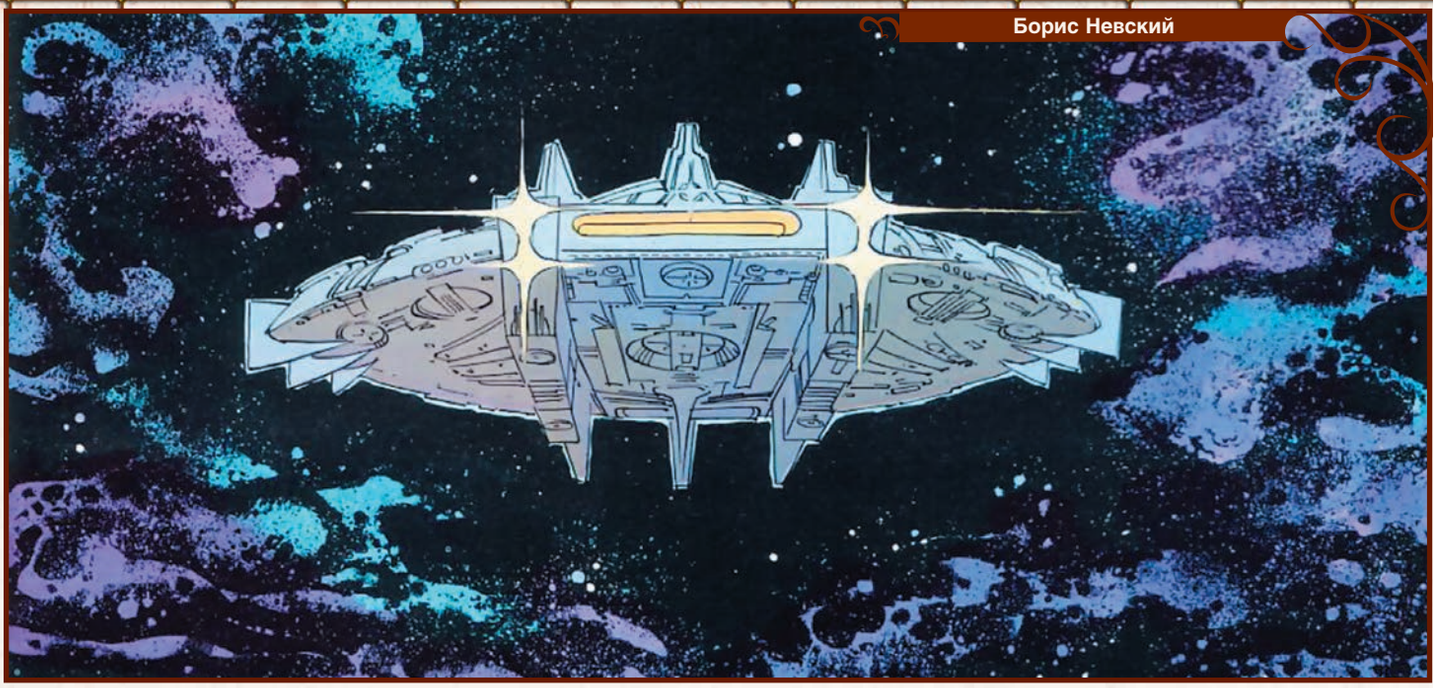
ДМИТРИЙ САФОНОВ
Шериф
Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 469 стр. — 10000 экз.

Молодой врач встречает девушку. На следующий день та бесследно исчезает. След приводит героя в маленький городок. Но, как известно, Большое Зло живет именно в маленьких городках.

ТАНЯ ХАФФ
Цена крови
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Мистика» — 5000 экз.

Один за другим на улицах ночного города исчезают люди, а позже полиция находит их обескровленные тела. Частный детектив Вики Нельсон обращается за помощью к Генри Фицрою.

Борис Невский



ТРИ ЛИКА КОСМООПЕРЫ

ЗВЕЗДНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

— Любопытно, — сказал я. — А нельзя ли посмотреть? Что это за Мир Страха?

А. и Б. Стругацкие «Понедельник начинается в субботу»

Космическая опера? Знаем-знаем! Это такая примитивная приключенческая жвачка с картонными героями и шаблонными сюжетами. Пиф-паф, ой-ой-ой — только в космосе. На самом деле все гораздо сложнее...

У термина «космическая опера» целых три значения. В 1941 году американский писатель и критик Уилсон Таккер поименовал так в своем фэнзине убогую псевдонаучную фантастику. Этим ярлыком Таккер четко противопоставил технологическую и социально-психологическую НФ того времени — фантастике примитивного действия. Термин родился у Таккера по аналогии с «мыльной оперой» (мелодрамами для домохозяек) и «лошадиной оперой» (сериальными подростковыми вестернами). Однако с середины 60-х космооперой стали называть просто традиционную приключенческую НФ, действие которой происходило в космосе или на других планетах.

Современное значение понятие «космическая опера» пробрело в конце 70-х. Сюда отнесли всю научную фантастику, в той или

Космические приключения на любой вкус.

иной мере связанную с космосом. Действие может происходить в недалеком будущем в пределах Солнечной Системы или же через миллион лет в глубинах Вселенной. Но, учитывая, что в одном загоне оказались такие разные произведения, как «Звездные короли» и «Гиперион», критикам пришлось поделить жанр на периоды и течения.

Выдающийся американский фантастиковед Гарднер Дозуа разделил процесс развития космооперы на три основных периода («Великих Века»), которые стали общепринятыми.

Классические сороковые

Отцы-основатели показали пример...

Первый Великий Век космической оперы — время формирования стереотипов и шаблонов жанра. Предтеча — конечно, марсианский цикл Эдгара Райса Бэрроуза. Но основателем космооперы считается американец Эдвард Элмер «Док» Смит с романом «Космический жаворонок» (1928), открывшим серию о приключениях экипажа одноименного звездолета. Еще один сериал Смита о линзменах, рассказы Эдмонда Гамильтона о Межзвездном патруле, цикл Джека Уильямсона о Космическом легионе — вот отправные точки классической космооперы, чей расцвет длился вплоть до 1950-х.

У классической космооперы есть ряд признаков. Действие обычно происходит в далеком будущем, когда человечество колонизировало Галактику. Имеется несколько галактических империй, которые враждебно относятся друг к другу. Среди массы инопланетных рас много гуманоидов, практически идентичных людям. Почти все планеты пригодны для обитания человека. Авторы классического периода отрицают (сознательно или по неведенью) эффект замедления времени, основанный на теории относительности. Поэтому космос бороздят звездолеты с гипер- или скачковыми субсветовыми двигателями, позволяющие почти мгновенно перелетать от звезды к звезде. Возможно также наличие межпространственных тоннелей. Научность у писателей ранней космооперы не в чести. В центре их внимания — приключения, интриги и войны. А обитатели далеких миров по психологии и мотивации поступков почти неотличимы от современников. В общем, ранняя космическая опера — отражение тревожного мира тридцатых-пятидесятых в зеркале звездной фантастики.

Типичный пример классического периода — роман Эдмонда Гамильтона «Звездные короли» (1949). Простой американец из 20 века Джон Гордон обменивается разумом с принцем Галактической Империи и оказывается в далеком будущем. Его ждут невероятные приключения и, разумеется, любовь. «Звездные короли» — воплощенная детская мечта. Как писал сам Гамильтон, «...в них отразились старые юношеские грезы наяву, мечтания на тему о «днях славы». Ведь каждому хотелось бы в мгновение ока из заурядного банковского клерка превратиться в повелителя звездной империи!».

Книга Гамильтона блестяще передает дух того времени, когда фантастика не скрывала тесного родства с традициями авантюрной литературы. Сейчас такие книги выглядят наивным приветом из далекого прошлого, обитатели которого не знали рок-н-ролла, сексуальной революции, СПИДа, глобального терроризма или загрязнения окружающей среды.

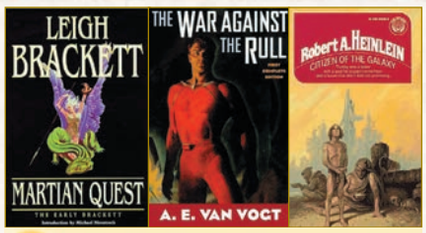
Примитив здесь правит бал.

Но несколькими яркими произведениями, которые переиздаются и сейчас, ранняя космоопера не исчерпывается. Многочисленные опусы Керри Роквелла, Эдвина Чарльза Табба, Кеннета Балмера и других — откровенно коммерческое чтиво, простенькие, как мычание, историйки о незатейливых приключениях героев. Такие поделки и дали Уилсону Таккеру повод назвать космооперу космоперой.

Новаторские семидесятые

Второй Великий Век космической оперы — время расцвета и преобразования жанра. Отличительная черта этого времени — соединение традиций классической космооперы и серьезной «твердой» НФ.

Значительный вклад в преобразование космооперы внесла Ли Брэккет, жена Эдмонда Гамильтона. Взяв за основу марсианский цикл Бэрроуза и героическое фэнтези Р. Говарда, Брэккет привлекла внимание читателя к тайнам затерянных городов чужих цивилизаций. Ее обворожительные романы и рассказы, балансирующие на грани увлекательной авантюры и романтико-ностальгической прозы, оказали большое влияние на творчество многих серьезных писателей, в частности, Рэя Брэдбери.



Космоопера: поколение шестидесятых.

В пятидесятые-шестидесятые на передний край космооперы выдвигаются такие яркие мастера, как Альфред Ван-Вогт, Лайон Спрэг де Камп, Джеймс Шмиц, Мюррей Лейнстер, Джек Вэнс, Роберт Хайнлайн, Бим Пайпер, закадычные друзья Пол Андерсон и Гордон Диксон. А масштабные космические саги «Основание» Айзека Азимова и «Дюна» Фрэнка Херберта окончательно порвали со стереотипами классической космооперы.

Впрочем, решающее воздействие на отношение публики к космопере оказала не книга, а фильм — точнее, телесериал. Придуманный Джином Роденберри «Звездный путь» заставил прилипнуть к телеэкрану пол-Америки, вне зависимости от возраста и пола, раз и навсегда покончил с представлением о фантастике, как о жанре «для немногих». Более того, «Star Trek» стал одним из фирменных брэндов западной цивилизации!

«Звездный путь» открыл дорогу к славе!

С конца шестидесятых космоопера пошла валом. На сцену выходят непохожие на предшественников и друг на друга Урсула Ле Гуин, Кордвайнер Смит, Ларри Нивен, Сэмюэл Дилени, Брайан Олдисс, Джеймс Типтри-младший, Фредерик Пол. Конечно, прилавки были завалены и книгами ремесленников вроде Бертрама Чандлера или Терренса Дикса. Что ж, они тоже имели право на жизнь...

В первой половине семидесятых увлечение модернизированной космооперой немного пошло на убыль. В умах и душах фанатов НФ безраздельно царствует «Новая волна». Ее апостолы Майкл Муркок и Джеймс Баллард объявляют космооперу хламом, который побыстрее надо сдать в утиль. Казалось, все вернулось к временам Таккера, но...

Появление «Звездных войн» Джорджа Лукаса (1977) толкает в космооперные

Спасибо тебе, дяденька Лукас!

объятия очередную поросль поклонников. Популярность жанра стремительно растет. В конце семидесятых успехом пользуются нестандартные космические приключения Джона Варли, Джорджа Мартина, Дэвида Брина, Грегори Бенфорда, Майка Резника. Да и ветераны не сидят сложа руки.

Более того, «Звездные войны» возродили интерес к космической опере «золотого века» американской фантастики. Молодые фаны азартно набросились на подзабытых «Дока» Смита, Гамильтона, Кэмпбелла, чьими произведениями во многом вдохновлялся Лукас. Соблазну поддались даже интеллектуалы: культовой в высоколобой среде становится юмористическая космоопера «Автостопом по Галактике» британца Дугласа Адамса. Кстати, первая космическая компьютерная игра «Elite», написанная студентами-математиками из Кембриджа Дэвидом Брэбеном и Иэном Беллом в 1984 — тоже космическая опера.

Многоликие девяностые

Культура проникла на Гиперион. Времена меняются...

Третий Великий Век космической оперы — время с конца восьмидесятых по наши дни. Главные черты современной космооперы — очередной качественный скачок в содержании произведений и их удивительное жанровое разнообразие.

Жемчужины жанра — циклы «Гиперион» Дэна Симмонса и «Культура» Йэна Бэнкса, романы «Игра Эндера» и «Голос тех, кого нет» Орсона Скотта Карда. Массовой популярностью пользуются книги Вернора Винджа, Кэролайн Дж. Черри, Питера Гамильтона, Пола Маккоули, Дэвида Зинделла, Грега Бира, Стивена Дональдсона, Джона Барнса, Чарльза Шеффилда, Алистера Рейнольдса...

Пестрота авторских подходов и приемов потрясает воображение. Обычным делом становится сплав космической авантюры с киберпанком, антиутопией, био-, эко- и пси-фантастикой, детективом, даже мистикой и фэнтези. Популярны романы, которые подробно описывают стратегию и тактику вооруженных конфликтов (военная космоопера Дэвида Вебера и Джона Ринго). В авантюрно-психологической космоопере Лоис Макмастер Буджолд и Джулии Чернеды особое внимание уделено внутреннему миру персонажей. Романтическая космоопера Кэтрин Азаро исследует любовные переживания героев. Монументальный космический эпос Джона Райта написан на грани фантастики и интеллектуальной прозы. Даже коммерческая космоопера отличается нелинейным сюжетом — например, «Стэн» Алана Коула и Криса Банча.

Космоопера 21 века.

Неудивительно, что космооперы — частые гости на пьедестале главных фантастических премий. Ежегодно «Хьюго», «Небьюлы», «Локусы» гурьбой отправляются к Карду, Брину, Черри, Буджолд, Симмонсу, Винджу. Причем лауреаты вовсе не стесняются признать себя авторами именно космической оперы: времена Таккера остались далеко позади.

Space opera по-русски

По традиции еще с советских времен космооперой у нас называли примитивно-шаблонные фантастические боевики. Показательно высказывание известного советского критика и фантаста Георгия Гуревича, датированное 1969 годом: «...в поисках сокровищ по планетам носились шайки авантюристов, давя и рубя толпы аборигенов, всяких десятиногих уродцев с глазами, как у насекомых. За условность, неправдоподобие и театральность обстановки фантастика этого типа и получила ироническое наименование «космической оперы»... Но, пошумев, «космическая опера» сошла со сцены и сейчас доживает век в комиксах, став развлечением двенадцатилетних мальчишек». Ныне утверждение почтенного критика вызывает лишь ироническую улыбку.

Между тем произведения, которые вполне укладывались в каноны космооперы, писали у нас и в те времена. Другое дело, что знаменитые фантасты советской эпохи вроде Ивана Ефремова и братьев Стругацких никогда не согласились бы причислить «Туманность Андромеды» (1958) или «Трудно быть богом» (1964) к космооперному чтиву. Лишь в восьмидесятые некоторые авторы, пусть и с оговорками, признали свои книги космической оперой. Например, роман Владимира Фирсова «Срубить крест» (1980) и повесть Ольги Ларионовой «Чакра кентавра» (1988). А в середине девяностых вышла трилогия Сергея Лукьяненко «Лорд с планеты Земля», которую с полным правом можно считать началом Первого Великого Века русской космической оперы. Век длится до сих пор.

По словам самого Лукьяненко, «существовало стойкое и ложное убеждение, что «космическая опера» — заведомо примитивное, схематичное чтиво. Мой роман «Лорд с планеты Земля» был написан в порядке дискуссии с этой точкой зрения...». Конечно, «Лорд...», хоть и основан на шаблонах классической космооперы, значительно отличался от простеньких авантюр Гамильтона и Смита. Хотя по художественным достоинствам трилогия Лукьяненко все же уступает многим авторам советских времен. Другое дело, что советские фантасты всячески пытались замаскировать свои опусы — а Лукьяненко абсолютно осознанно писал именно космооперу, не укрываясь за фиговым листком серьезной научной или социальной НФ.

Трилогия Сергея Лукьяненко стала ручейком, который прорвал плотину. Поток отечественной космооперы хлынул на книжные прилавки, конкурируя на равных лишь с русской фэнтези. Увы, но современная русская космоопера пока практически полностью укладывается в таккеровские стереотипы. И вот доблестный космодесантник Вася Пупкин штабелями укладывает подлых синекожих пришельцев с Бетельгейзе, которые возжелали наши земли и наших женщин... За ним крадется хитроумный косморазведчик Фома Васькин, с риском для жизни добывающий суперсекретные чертежи ионной пушки прямо из Генштаба Темной Империи... А неподалеку маячат широкие плечи и квадратный подбородок непобедимого звездного опера Кузи Фомкина, готового показать гнусным ворогам Великой Галактической Руси кузькину мать... И так до бесконечности.

Русские тоже умеют бабахать в космосе!

Можно вспомнить пару-тройку авторов, которые время от времени пытаются вырваться за флажки классической космооперы. Тот же Лукьяненко, Юлия Латынина, Александр Зорич... Однако попытки приобщиться к современному сегменту жанра можно пересчитать по пальцам. Одной руки. Наверное, должно пройти немало времени, пока у нас появится книги, сравнимые с «Дюной» или «Гиперионом». Что ж, нельзя получить все сразу... Будем верить в то, что Великие Века русской космической оперы ждут нас за горизонтом. Есть куда стремиться!

издательство "Эксмо" представляет

ВАДИМ ПАНОВ

"МОСКОВСКИЙ КЛУБ"

www.vadimpanov.ru www.eksmo.ru

первая книга цикла

АНКЛАВЫ

ЗАГЛЯНИ www.РЕАЛЬНОЕ БУДУЩЕЕ

Виталий Чихарин, Дмитрий Воронов

ВСЕЛЕННАЯ ФАНТАЗИЙ

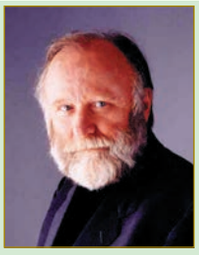
ТВОРЧЕСТВО ФРЭНКА ГЕРБЕРТА

Многие критики и читатели считают Фрэнка Герберта писателем-«однокнижником», который известен лишь благодаря эпической саге «Хроники Дюны». Несомненно, «Дюна» стала одним из лучших произведений НФ, истинной классикой жанра. Но все же творчество Герберта настолько многолико, что его можно считать «однокнижником» совершенно в другом смысле. Всю жизнь он писал одну большую Книгу, а многочисленные повести и романы — не более чем ее главы.

Каждое фантастическое, да и не только, произведение, можно положить на внутренние весы. Левая чаша — философская составляющая, которую автор хочет донести до читателя. Правая — то, за чем скрываются размышления автора: антураж, сюжет, герои. Каждое слово следует выверить, проверить, там ли оно находится, вписывается ли в общую картину. Равновесие порождает Шедевр, всемирно известную классику. Если перевесит левая чаша, книга станет сложной и «неудобоваримой», неинтересной для читателя. Перевесит правая — получится пустая безделушка, развлекательное чтиво. Таких книг у Герберта не было. Зато идей и размышлений автор порой «перекладывал» — возможно, и поэтому ни одна другая его книга не стала столь популярна, как сага о песчаной планете.

1945, молодой Фрэнк Герберт.

Фрэнк Герберт



Будущий писатель родился 8 октября 1920 года. Его детство пришлось на период Великой депрессии, поэтому он не получил ни родительского внимания, ни хорошего образования. Зато он много читал и целыми днями пропадал в девственных лесах. В семнадцать лет Герберт стал репортером, и эта профессия давала ему средства к существованию в течение первой половины жизни. Во время войны Фрэнк Герберт несколько лет прослужил на флоте. После демобилизации он посещал курсы литературного мастерства, где и познакомился с женой.

Герберт много писал, однако никак не мог добиться известности. Первым его большим произведением стал «Дракон в море», однако внезапную известность он получил, когда в 1963 году вышел в свет журнальный вариант первой части самого известного его романа, «Дюна» (до того рукопись отклонили более десятка издательств). Всего Герберт написал более 20 книг, часть в соавторстве, его произведения оказали значительное влияние на научную фантастику, они переведены на несколько десятков языков. Писатель неоднократно получал литературные премии, в том числе «Небьюла», «Хьюго» и «Аполло».

Писатель скончался 11 февраля 1986 года.

Левая чаша

Один из главных залогов всемирного признания Герберта как в его время, так и сегодня — глубокая разработка целого ряда проблем, как вечных, так и актуальных для современности. Эти идеи и мотивы красной нитью проходят через все его творчество.

- Власть и могущество — их ограничения, влияние власти на повелителя и подчиненных. Что сулит власть повелителю и всему обществу, как ее добиваются проходимцы и истинные герои, религиозные фанатики и циники.
- *Пророчество* — каким кошмаром оно становится для предсказателя и каковы пределы предвидения.
- *Экология* — взаимосвязи внутри сложных систем, их устойчивость. Жизнь и деятельность человека как элемента экосистемы.
- *«Жизнь на грани»* — выживание людей в критических и экстремальных ситуациях, когда факторы окружающей среды, нехватка ресурсов и чужая воля могут оборвать твое существование в любой миг, когда меняются характеры и рождаются сверхгерои, расцветает религиозность и мистицизм.
- *Генетика* — манипулирование человеческой природой, евгеника и эксперименты с человеком.
- *Вещества*, расширяющие сознание, например, наркотики. А также те невероятные способности, что они даруют: ясновидение, телепатия и коллективное сознание.

В «Дюне» Герберту удалось с ювелирной точностью смешать эти мотивы и уравнять чаши весов, недаром она считается одной из лучших книг научной фантастики. Но о ней мы писали и будем писать, посему обратимся к другим его произведениям.

Улей человечества

Другой замечательный, но малоизвестный роман — «Улей Хэллстрома» («Муравейник Хэллстрома»). Рядом с провинциальным американским городком выстроен огромный подземный город, настоящий муравейник, где живут странные люди. Несколько сотен лет назад они взяли за образец общества колонии насекомых. Обитатели улья разделены на бесполых и безмозглых рабочих, самок-производительниц и «службистов», которые прикрывают Муравейник в «диком» внешнем мире. Один из главных героев книги — Хэллстром — играет в диком мире роль популяризатора экологии и режиссера фильмов о насекомых. Мы ви-

1946, венчание Фрэнка и его жены Беверли.

дим, как его личность разрывается между коллективным разумом колонии и «обычным» человеческим обществом. Смертельная битва между двумя видами людей предопределена не злой волей сторон, но самим порядком вещей.

За прошедшие века Муравейнику удалось очень далеко продвинуться. Его ученые нащупали способ создания разрушительного оружия. В этот напряженный момент на их след вышло секретное правительственное Агентство — жестокая организация, которая с легкостью списывает в расход собственных сотрудников. Книга великолепно написана, сюжет ее держит в напряжении, а развязка сделана открытой: Герберт оставляет право читателям смоделировать конец самостоятельно. Безусловно, «Улей Хэллстрома» — лучший после «Дюны» роман Герберта, который можно рекомендовать всем любителям великолепной фантастики.

Грибковый барьер

В романе «Барьер Сантароги» Герберт снова касается темы коллективного разума и психотропных веществ. Очевидно, последняя тема в книгах Герберта связана с тогдашним бумом LSD. В небольшой американский городок Сантарога приезжает специалист-психолог, который должен расследовать происходящие здесь странные события. Психолог знает, что жители города не могут долгое время жить во внешнем мире, городок существует практически автономно, а попытки бизнесменов извне начать там дело всегда безуспешны. В ходе расследования выясняется, что местная «фирменная» приправа Джасперс — вещество, объединяющее сознания всех жителей Сантароги в один огромный сверхразум... причем сами жители об этом даже не подозревают.

Мир океана

Другая примечательная серия Герберта написана им в соавторстве с Биллом Рэнсомом. Сериал «Пандора», который состоит из четырех книг, рассказывает о далеком будущем. Герберт вновь поднимает тему выживания человека в экстремальных условиях.

Огромный звездолет с далекими потомками первых путешественников, давно забывших родную Землю, кружит над ужасной планетой Пандора. Пандора — настоящий ад для человека, она населена злобными созданиями, а практически всю ее поверхность занимает огромный океан. В водах безраздельно властвуют разум-

ные водоросли, единый богоподобный разум. Да и сам звездолет, на котором происходит действие книги, перешагивает все пороги разумности и тоже считает себя богом. Экипажу приходится балансировать между двумя божественными силами, страдать не только от опасностей планеты, но и от злой воли руководителей.

Приключения агента

Еще одна попытка создания сериала наподобие «Дюны» и «Пандоры» — дилогия об агенте Маккае.

Фантастическая вселенная двукнижия населена десятками различных существ. Бесчеловечные экспериментаторы запирают людей и говачинов, гигантских лягушкоподобных созданий, на жестокой ко всему живому планете. В условиях чудовищной перенаселенности и жестокой борьбы эволюция идет настолько быстро, что авторы эксперимента решают уничтожить планету. И за несколько дней до запланированного уничтожения на нее забрасывают агента Маккая, который должен узнать всю правду о ситуации на планете.

В этой книге большее внимание уделено действию, однако и философии в ней достаточно. А эпиграфы Герберта к главам, как всегда, можно растаскивать на цитаты.

●●●

Завершая статью, хотелось бы сказать, что мнение о Герберте как об авторе, написавшем только одну стоящую книгу, в корне неверно: другие его произведения немногим уступают «Дюне». Если вас заинтересовали поднятые в этом романе проблемы, вы можете посмотреть на них под иным углом, окунуться в замечательные фантастические миры других книг Фрэнка Герберта — и не будете разочарованы!

Главные книги Герберта

«Хроники Дюны»

1. Дюна (1965)
2. Мессия Дюны (1970)
3. Дети Дюны (1976)
4. Бог-Император Дюны (1981)
5. Еретики Дюны (1984)
6. Капитул Дюны (1985)

«Пандора»

1. Направление: пустота (1966)
2. Инцидент с Иисусом (Ящик Пандоры) (1979)
3. Эффект Лазаря (1983)
4. Фактор вознесения (1988)

Джордж Маккай

1. Звезда под бичом (1970)
2. Эксперимент Досади (1977)

Другие произведения

Дракон в море (1956)
Зеленый мозг (1966)
Глаза Гейзенберга (1966)
Создатели небес (1967)
Барьер Сантароги (1968)
Ловец душ (1972)
Творцы Бога (1972)
Улей Хэллстрома (1973)
Прямой спуск (1980)
Белая чума (1982)
Человек двух миров (1986)

Полную библиографию Фрэнка Герберта ищите на нашем компакт-диске.

Награды Фрэнка Герберта

- **Небьюла** — 1965, за роман «Дюна»;
- **Хьюго** — 1966, за роман «Дюна»;
- **Аполло** — 1978, за роман «Улей Хэллстрома».

Фрэнк Герберт неоднократно занимал ведущие места по опросам журнала «Локус»:

- 1965 — 1 место в категории «НФ-роман всех времен и народов» («Дюна»);
- 1977 — 4 место в категории «НФ-роман всех времен и народов» («Дети Дюны»);
- 1998 — 3 место в категории «НФ-писатель всех времен».

Дмитрий Злотницкий
Фотографии Михаила Евстратова aka Stirh

ПЯТЫЙ БЛИН

ФЕСТИВАЛЬ «БЛИНКОМ-2004»

Пять лет назад группа любителей ролевых игр из Санкт-Петербурга отправилась на «ЗилантКон». Им так понравился казанский фестиваль, что, вернувшись в Северную Пальмиру, они решили провести нечто подобное в родном городе. Ну, а поскольку это была первая попытка, они решили, что первый блин окажется комом. Так и появилось название конвента с необычным окончанием «Ком».

Насколько скомканным вышел первый фестиваль, сейчас уже судить трудно, но он не только прошел, но и стал ежегодным. В декабре прошлого года «БлинКом» отпраздновал свой первый маленький юбилей — пятилетие. За минувшие годы фестиваль разросся, обзавелся собственным сайтом, заручился поддержкой правительства Санкт-Петербурга...

Поучаствовать в конвенте изъявило желание более семи сотен человек — цифра, по современным меркам, более чем солидная. Гости собрались не только из северной столицы и ее пригородов, но и из других городов нашей страны. Оба дня — 12 и 13 декабря — дом культуры «Большевичка» буквально ломился от благородных рыцарей, прекрасных дам и прочих людей в диковинных нарядах (были замечены даже джедай и агент Матрицы).

Насыщенная программа конвента никому из них не давала скучать. Выступления менестрелей, которые шли почти весь первый день конвента, выставка фотографий и рисунков, стендовые и костюмированные представления полевых игр, заявленных на наступивший год. Кстати, последние представляли собой отличные маленькие постановки, после которых многим наверняка захотелось побывать на предстоящих играх. По крайней мере, автора этих строк заинтересовать удалось.

Театрализованное представление ролевой игры «Ведьмин век».

Награждение творческой группы «Рагнарек» на закрытии «БлинКома».

Не остались без внимания организаторов и другие проявления фантастики: почти постоянно работали секции настольных игр и литературы. Правда, из настолок было замечено только несколько карточных систем, а на литсеминарах обсуждался, по большому счету, только Толкин, который, при всем своем величии, все же не является единственным представителем жанра.

Впрочем, есть у такой насыщенности и обратная сторона: при всем желании посетить все мероприятия конвента было невозможно. Многие события проходили одновременно, так что приходилось либо скакать «галопом по Европам», либо отказываться от одного в пользу чего-то другого.

На закрытии фестиваля были подведены итоги пятого «БлинКома». Самым активным участникам были вручены почетные призы. Из всех номинантов стоит, пожалуй, отметить творческую группу «Рагнарек», которая победила в номинации «За самую популярную игру конвента». Ну, а финальным аккордом стал костюмированный бал, на котором в импровизированном танцевальном состязании сошлись Гильдии Порядка и Хаоса. И хотя многие танцы были приготовлены и отрепетированы заранее, присоединиться к действу смогли все желающие.

Учитывая, что на другой питерский конвент — «Странник» — собираются в основном профессиональные писатели и журналисты, сложно переоценить значение «БлинКома». Сегодня это крупнейший в северной столице фестиваль, на котором могут пообщаться в дружеской обстановке простые ролевики, толкинисты и прочие поклонники фантастики.

Чего «БлинКому» не хватало — так это почетных гостей, традиционных для других конвентов. Возможно, их приглашение станет следующим шагом в развитии фестиваля. Но и без знаменитостей здесь хватает творческих людей — обычных любителей фэнтези и фантастики, которые представляли свои работы на выставках, исполняли музыку и выступали на сцене. Именно то, что «БлинКом» позволяет всем этим людям представить на суд единомышленников свое творчество и получить пусть не широкое, зато искреннее признание, я бы назвал одной из главных заслуг фестиваля.

Подводя итог, можно сказать, что фестиваль удался. Удался, прежде всего, дружелюбной атмосферой, в которой благодаря стараниям организаторов смогли пообщаться единомышленники. В то же время «БлинКому» явно есть куда расти, и остается надеяться, что организаторы не остановятся на достигнутом.

Бал начинается.

ИЗДАТЕЛЬСТВО «АСТ» ПРЕДСТАВЛЯЕТ

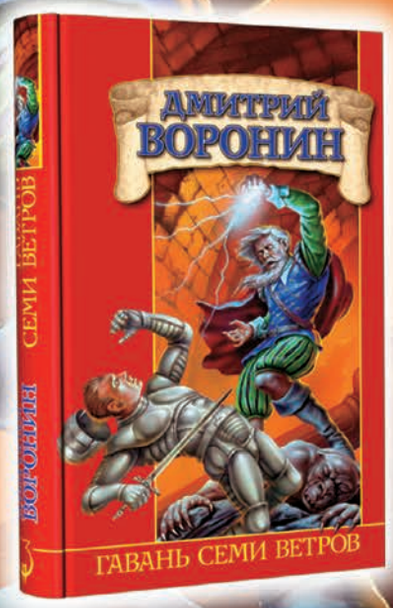
Дмитрий Воронин

«ГАВАНЬ СЕМИ ВЕТРОВ»

ЦИКЛ "СТРАЖИ ГРАНИЦ"

Стражи, хранившие Границы, исчезли много веков назад. Теперь Границы рвутся, и грядет смертоносное Нечто.

ПУТЬ К СПАСЕНИЮ ЛЕЖИТ ЧЕРЕЗ ГАВАНЬ СЕМИ ВЕТРОВ



МЫ ИЗДАЕМ НАСТОЯЩИЕ КНИГИ

Во всех книжных магазинах России и на сайте ozon.ru

Вы можете заказать книгу наложенным платежом отправив заявку по адресу: 107140, Москва, а/я140
служба почтового заказа «Сознательный выбор» **(095) 744-29-17** с 9:00 до 17:30 кроме выходных

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 будем представлять 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. Февраль 2005

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **330 человек**. Всего было отдано **925 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1.	Василий Головачев	Ко времени моих слез	16,5% голосов
2.	Маргарет Уэйс	Кузница души	13,3 %
3.	Алексей Пехов	Под знаком Мантикоры	9,4%
4.	М. Уэйс, Д. Перрин	Кодекс драконида	6,6%
5.	Ник Перумов	Череп в небесах	6,1%

ВАСИЛИЙ ГОЛОВАЧЕВ. *КО ВРЕМЕНИ МОИХ СЛЕЗ*

Фантастика. Арсений Гольцов — примерный семьянин, начальник средней руки. И в то же время — экзор, хранитель родовой тайны о загадочных посланниках. И, разумеется, именно на его экзорство выпадает появление этих таинственных пришельцев. Но вскоре выясняется: это совсем не те, кого ждал Гольцов... Новый роман сверхпопулярного автора — на вершине нашего хит-парада.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в этом номере журнала.

МАРГАРЕТ УЭЙС. *КУЗНИЦА ДУШИ*

Фэнтези. Героями, как известно, не рождаются, ими становятся. Не избегла чаша сия — стать героем — и одного из самых известных магов фэнтези, знаменитого Рейстлина из «Саги о Копье». 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.

ГОРДИЕВ УЗЕЛ

РЕКОМЕНДУЕТ

Фантастика. Сборник «Гордиев узел» — пожалуй, единственная на сегодня возможность познакомиться с НФ Страны восходящего солнца. Двенадцать тщательно отобранных рассказов наиболее характерных представителей четырех десятилетий японской фантастики — с шестидесятых по девяностые. Обстоятельная вступительная статья и биографические справки. И, разумеется, сами рассказы: одновременно японские и чем-то близкие отечественному читателю.

Рецензия — в №1(17) за 2005 год.

АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ. *ПОД ЗНАКОМ МАНТИКОРЫ*

2004 КНИГА ГОДА МИР ФАНТАСТИКИ

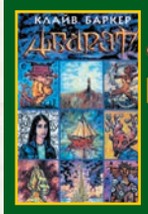
Фэнтези. Стильный роман, действие которого происходит в мире, неуловимо напоминающем позднесредневековую Европу. Огнестрельное оружие, шпаги, арбалеты, кровная месть, церковные ордена... Целая череда приключений и интриг ожидает капитана королевской контрразведки Фернана де Суоза, расследующего загадочное убийство.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №8(12) за 2004 год.

КЛАЙВ БАРКЕР. *АБАРАТ*

РЕКОМЕНДУЕТ



2004 МИР ФАНТАСТИКИ ЛУЧШАЯ ДЕТСКАЯ КНИГА

Фэнтези. Красочный детский роман от режиссера «Восставшего из Ада». Обычная американская девочка Кэнди попадает на сказочный архипелаг Абарат. Свет и тьма всегда боролись за власть над Абаратом, но теперь самой его сказочной сути угрожает беспринципный делец. Кэнди суждено сыграть в судьбе островов не последнюю роль.

Оценка МФ: 9

Рецензия — в №2(18) за 2005 год.

МАРГАРЕТ УЭЙС, ДОН ПЕРРИН. *КОДЕКС ДРАКОНИДА*

Фэнтези. Мир «Саги о Копье», так хорошо знакомый нам по «Хроникам», изменился. Вторжение Хаоса перевернуло жизнь всех обитателей Кринна. Но пока сильные мира пытаются вернуть утраченную магию и привыкнуть к новым созвездиям, полузабытые всеми дракониды утверждают себя как полноценную разумную расу. Они уже нашли своих самочек — но на пути ящеролюдей встают бывшие фавориты Такхизис. В том числе — драконидский генерал.

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ. *ШМАГИЯ*

РЕКОМЕНДУЕТ

Фэнтези. Последняя работа одного из наших культовых фантастов написана в характерном для Олди жанре «нестандартного» фэнтези. Талантливый малефик неожиданно для себя оказывается в центре охоты за демонами. Засим следуют странные, причудливые, но такие родные всякому поклоннику харьковского дуэта картины. Книга издана в авторской редакции.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №1(17) за 2005 год.

НИК ПЕРУМОВ. *ЧЕРЕП В НЕБЕСАХ*

2004 МИР ФАНТАСТИКИ ЛУЧШИЙ ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РОМАН

Фантастика. Долгожданное завершение дилогии «Империя превыше всего». Образец боевой фантастики — с яркими персонажами, самобытными описаниями закрученной интригой. 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.

ВИДЕОДРОМ

Новости киноиндустрии 40

Съемочная площадка: КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 42

На киноэкранах России в марте и не только: Нео сменил имя на Константин, а вместо агентов Смитов теперь зажигают демоны; высокобюджетные проделки молодого Бэтмена; история о том, почему вредно оставаться одному в темноте и полтора часа здорового смеха над мультипликационными роботами.

После финальных титров: КИНОРЕЦЕНЗИИ 46

Засилье многоликих рождественских героев — хороших и не очень. Джим Керри — мастер перевоплощений в картине «Лемони Сникет: 33 несчастья» и Том Хэнкс, растиражированный на компьютере в мультфильме «Полярный экспресс».

Шедевры крупным планом: «ДЮНА» 48

«Дюна» Дэвида Линча на DVD диске (приложение к МФ) и в нашей постоянной рубрике «Шедевры крупным планом». Самая необычная и спорная экранизация романа Фрэнка Герберта, яркие актеры, безумный, но гениальный режиссер, мега-декорации, большой бюджет — и провал в кинопрокате. Почему, казалось бы, стопроцентный хит не смог окупиться? Как происходили его съемки? Что интересного было связано с этим проектом? Обо всем этом вы узнаете из новой статьи Михаила Попова «Мир за гранью воображения» в рубрике «Шедевры крупным планом».

Аниме: «Фури-Кури» 53

Обзор одного из самых безумных представителей аниме — «FLCL» («Фури-Кури»): гитары, брови, инопланетяне, шагающие телевизоры, мопеды «Веспа» и рок-группа «The Pillows». Вы готовы к сумасшествию?

НОВИНКИ ЛИЦЕНЗИОННОГО ВИДЕО 56

Охотник на вампиров с незатейливым именем «Ди»; грабоиды снова в деле — земля дрожит уже четвертый раз; еще одно доброе кино про акул; 20000 лье под водой — Жюль Верн ни в чем не виноват; красавица и чудовище в скандинавском варианте; фантастическое нечто на станции «Мир».

Что посмотреть? 58

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

НОВОСТИ КИНО-ИНДУСТРИИ

Александр Чекулаев

«В» — значит «Вачовски»!

Отдохнув годик после финала «Матрицы», братья Вачовски созрели для нового проекта. Но сами в режиссерские кресла, увы, не сядут. Постановщиком будет их протеже Джеймс МакТиг, а сами они осуществят функции сценаристов и продюсеров. Фильм называется «В» — значит «Вендетта», как и лежащая в его основе графическая новелла Алана Мура. Ее сюжет разворачивается в мире, где немцы выиграли Вторую Мировую войну, а Англия стала фашистской державой. Однако гордые бритты не сдаются: таинственный повстанец «В» объявляет властям войну. Пока известна лишь судьба главной женской роли ленты: на нее братья позвали Натали Портман («Звездные войны»).

Название графической новеллы обыгрывает известную «козу» Черчилля: «V» for Victory».

Тени над «Вавилоном»

Мечтания фанатов сериала «Вавилон-5» о полнометражном кинофильме, действие которого происходит во вселенной любимой НФ-телесаги, близки к осуществлению, как никогда. В основу проекта, озаглавленного «Память Теней», ляжет сценарий, написанный создателем саги Майклом Стражински и повествующий о том, как тандем землянина Дайана Бейкера и инопланетянина Галена противостоит новой угрозе из космоса, связанной с технологическим наследием опаснейшей расы Теней. Съемки ленты под руководством режиссера Стивена Бека начнутся в апреле — с прицелом на премьеру в начале 2006 года.

О полнометражном фильме по «Вавилону-5» фанаты мечтают уже много лет.

Синдром супермена

Число супергероев, рвущихся на большой экран, начинает слегка пугать. Одновременно стало известно, что скоро начнется работа над киноверсиями подвигов Молнии и Чудо-женщины. Историю мужика в красном трико, умеющего двигаться с невероятной скоростью, поведает Дэвид Гойер, который, по всему, прочит на главную роль Райана Рейнольдса, снявшегося у него в третьем «Блэйде». А дамский вариант Капитана Америки угодил в лапы автора «Баффи» Джосса Уэдона. Так как Сандра Баллок отказалась играть супердеву, на ее роль претендуют Сара Мишель Геллар и Харизма Карпентер.

Молния: еще один суперпижон на службе общественного порядка.

Юность антигероя

Не успели мы порадоваться за иксмена Росомаху, получившего под свои приключения от «XX век Фокс» отдельный фильм, как расщедрившаяся студия удостоила той же чести... злодея Магнито! Кино про главу «плохих» мутантов расскажет о юности мизантропа, прошедшей, как мы помним, в нацистских концлагерях. Обещаны также сражающийся с гитлеровцами молодой Профессор Икс, первая встреча будущих заклятых друзей и история о том, каким образом телепат Ксавье угодил в инвалидную коляску.

Битва за Марс

Неизвестно, что сказал бы по этому поводу Рэй Брэдбери, но на студии A.I. Production Film Co уже подходят к концу съемки фильма под смутно знакомым названием «Марсианские хроники. Глава 34, часть 1». Но к книге мэтра эта фантастическая лента отношения не имеет. Сюжет ее посвящен приключениям спецназовца Жени Бандорина (Юрий Колокольников) и американской журналистки Лолы Шустер (Керри Вашингтон) на фоне соперничества США и России — державы борются за честь первыми послать человека на Марс. Помочь странам в космической гонке могут артефакты, оставшиеся от некогда разбившегося на Земле инопланетного корабля. Премьера фильма Антона Молока (создателя спецэффектов ко многим отечественным кинопроектам) ожидается 18 августа 2005 года.

Первый постер «Марсианских хроник», увы, на редкость неинформативен.

В ДВУХ СЛОВАХ

Подругу Супермена Лоис Лейн в новых кинопрыключениях «Человека из стали» сыграет Кейт Босуорт...● Студия «Фобос Энтертейнмент» купила права на экранизацию НФ-романа Урсулы Ле Гуин «Левая рука Тьмы»...● Звезда «Крадущегося тигра, затаившегося дракона» Чоу Юн-Фат, видимо, исполнит роль китайского корсара Чень По-Цая во второй и третьей сериях «Пиратов Карибского моря»...● Киноцикл ужасов «Восставший из ада» будет продолжен в формате телесериала: в нем глава сенобитов Пинхед попытается установить ад на Земле посредством новейших компьютерных технологий...● Под давлением возмущенных фанатов детского фэнтези-цикла Филипа Пулмана «Темные начала» автор «Американского пирога» Крис Уэйц отказался от планов ее киноадаптации...● Джулианна Мур («Забытое») станет партнершей Николаса Кейджа на съемках НФ-триллера «Следующий»...

Закачай любую мелодию или картинку,

получи праздничное настроение,
выиграй по 50$ для себя и друга,
а также получи возможность выиграть
суперприз — Автомобиль!
Акция проводится на территории РФ с 7.02.05 по 20.03.05.
Вручение суперприза состоится 26.03.05
в "Тойота-Центре Лосиный остров",
Торгово-Техническом Центре компании ООО "СП Бизнес Кар", Москва.
Подробности на сайте www.jmi.ru

черно-белые картинки top

- Nokia, Samsung - Siemens - Motorola и другие

отправь код на номер 4040

1802463 1802464 1802465	1802913 1802914 1802915	1803558 1803559 1803560
1802478 1802479 1802480	1802916 1802917 1802918	1803570 1803571 1803572
1802487 1802488 1802489	1802931 1802932 1802933	1803576 1803577 1803578
1802496 1802497 1802498	1802934 1802935 1802936	1803579 1803580 1803581
1802418 1802419 1802420	1802940 1802941 1802942	1803582 1803583 1803584
1802469 1802470 1802471	1802943 1802944 1802945	1803627 1803628 1803629
1804131 1804132 1804133	1802949 1802950 1802951	1803630 1803631 1803632
1804545 1804546 1804547	1802955 1802956 1802957	1803636 1803637 1803638
1803780 1803781 1803782	1802958 1802959 1802960	1803648 1803649 1803650
1804053 1804054 1804055	1802967 1802968 1802969	1803672 1803673 1803674
1803999 1804000 1804001	1802976 1802977 1802978	1803678 1803679 1803680
1802532 1802533 1802534	1802988 1802989 1802990	1803732 1803733 1803734
1802547 1802548 1802549	1802997 1802998 1802999	1803738 1803739 1803740
1802571 1802572 1802573	1803003 1803004 1803005	1803783 1803784 1803785
1802790 1802791 1802792	1803024 1803025 1803026	1803792 1803793 1803794
1802856 1802857 1802858	1803186 1803187 1803188	1803861 1803862 1803863
1802871 1802872 1802873	1803285 1803286 1803287	1803870 1803871 1803872
1802874 1802875 1802876	1803297 1803298 1803299	1803906 1803907 1803908
1802886 1802887 1802888	1803435 1803436 1803437	1803921 1803922 1803923
1802895 1802896 1802897	1803450 1803451 1803452	1803924 1803925 1803926

цветные картинки new

отправь код на номер 4040

1804958	1806130	1808276
1804964	1806132	1808278
1805057	1807264	1808330
1808333	1807253	1808310
1808628	1804991	1808622
1808632	1808277	
1808831	1808293	1808635
1808835	1808309	1808897

www.jmi.ru
wap.jmi.ru

мелодии top

отправь код на номер 4040

	NOKIA SAMSUNG	МОНОФОНИЯ SIEMENS	MOTOROLA И ДРУГИЕ	ПОЛИФОНИЯ
ГИМНЫ				
Футбольный гимн	1807409	1807410	1807411	1807408
Гимн Российской Федерации	1807397	1807398	1807399	1807396
КИНО				
Музыка из м/ф "The Addams Family"	1806765	1806766	1806767	1806764
DJ Груз "Служебный роман"	1802296	1802297	1802298	1802295
Ленинград "Музыка из к/ф "Бумер""	180251	180252	180253	180250
Трипленс "Музыка из к/ф "Бригада""	1807293	1807294	1807295	1807292
Уматурман "Ночной дозор"	1802094	1802095	1802096	1802093
Трипленс "Собака Баскервилей"	1806189	1806190	1806191	1806188
ИНОСТРАННОЕ				
Anastacia "Left Outside Alone"	18012153	18022153	18032153	18042153
Britney Spears "Toxic"	1807654	1807655	1807656	1807653
Danzel "Pump It Up"	1807194	1807195	1807196	1807193
Narcotic Thrust "I like it"	1802288	1802289	1802290	1802287
O-Zone "Dragostea Din Tei"	18012445	18022445	18032445	18042445
Prodigy "Girls"	1807702	1807703	1807704	1807701
Rammstein "Moskau"	1807706	1807707	1807708	1807705
Elton John "I want love"	18011559	18021559	18031559	18041559
Eminem feat. D12 "My Band"	1807662	1807663	1807664	1807661
Him "Wicked Game"	18011688	18021688	18031688	18041688
Nevergreen "Since you've been"	1807694	1807695	1807696	1807693
Pink "Get the Party Started"	1801822	1801823	1801824	1801821
Tarkan "Kuzu Kuzu"	1802336	1802337	1802338	1802335
Queen "We Will Rock You"	18012008	18022008	18032008	18042008
Alcazar "Shine On"	18011333	18021333	18031333	18041333
Anastacia "Sick & Tired"	1806737	1806738	1806739	1806736
Danzel "Nu Nu"	1807218	1807219	1807220	1807217
Deep Purple "Smoke on the water"	1807666	1807667	1807668	1807665
Dido "White Flag"	18012264	18022264	18032264	18042264
Rammstein "Reise Reise"	1807710	1807711	1807712	1807709
Duran Duran "Come Undone"	18011765	18021765	18031765	18041765
Eminem "Just Lose It"	1808248	1808249	1808250	1808247
Black Eyed Peas "Let's Get It Started"	1806402	1806403	1806404	1806401
Bomfunk MC'S "Something Goin' On"	18011569	18021569	18031569	18041569
Gorillaz "Clint Eastwood"	1806297	1806298	1806299	1806296
Britney Spears "My prerogative"	1807876	1807877	1807878	1807875
Jay-Z feat. UGK "Big Pimpin'"	1807900	1807901	1807902	1807899
O-Zone "Despire Tine"	1802368	1802369	1802370	1802367
Pink Floyd "Money 2003"	18011777	18021777	18031777	18041777
The Beatles "Yesterday"	1806181	1806182	1806183	1806180
Usher "Yeah"	1802280	1802281	1802282	1802279
Atlantic Ocean "Waterfall"	18012074	18022074	18032074	18042074
Dido "Sand in my shoes"	1807670	1807671	1807672	1807669
AC-DC "Satellite Blues"	18011920	18021920	18031920	18041920
Adriano Celentano "L'arcobaleno"	18011857	18021857	18031857	18041857
A-HA "Forever Not Yours"	18011532	18021532	18031532	18041532
Korn "Thoughtless"	18011943	18021943	18031943	18041943
Kristian Leontiou "Story Of My Life"	1808212	1808213	1808214	1808211
Madonna "You'll see"	18011908	18021908	18031908	18041908
Moby "Sunday"	18011323	18021323	18031323	18041323
Rammstein "Amerika"	1809044	1809045	1809046	1809043
Scooter "Shake That!"	1808232	1808233	1808234	1808231
Vanilla Ice "Ice Ice Baby"	1807896	1807897	1807898	1807895
Depeche Mode "Enjoy The Silence"	18011977	18021977	18031977	18041977
Korn "Here To Stay"	18012042	18022042	18032042	18042042
Modern Talking "Juliet"	18011720	18021720	18031720	18041720
Modjo "Lady Hear Me Tonight"	18011632	18021632	18031632	18041632
КЛАССИКА				
Бах И.-С. "Ave Maria modern mix"	1807630	1807631	1807632	1807629
Моцарт Вольганг Амадей "Classic Simphony"	1807365	1807366	1807367	1807364
НАРОДНЫЕ				
Народная "Валенки"	1809092	1809093	1809094	1809091
ПОП				
RDV-DJ "Брибумер"	1807868	1807869	1807870	1807867
Доминик Джокер "Рим-Париж"	1807782	1807783	1807784	1807781
Пропаганда "Quanto Costa"	1802106	1802107	1802108	1802105
Серёга "Чёрный бумер"	1806289	1806290	1806291	1806288
Тутси "Самый-самый"	1807481	1807482	1807483	1807480
Глюк'Оза "Ой-ой"	1802119	1802120	1802121	1802118
Зацепин Антон "Книжки о любви"	1808040	1808041	1808042	1808039
Кауфман Елена "Я отрываюсь от земли"	1808968	1808969	1808970	1808967
Корни "Это ты объявила войну (Ты объявила войну)"	1801294	1801295	1801296	1801293
Кука "По маленькой"	1808980	1808981	1808982	1808979
Иванушки "Букет сирени"	180289	180290	180291	180288
Алекса "Где же ты"	1807730	1807731	1807732	1807729
Дима Билан "На берегу неба"	1807774	1807775	1807776	1807773
Уматурман "Проститься"	1807485	1807486	1807487	1807484
Фабрика "Рыбка"	1801202	1801203	1801204	1801201
Дайнеко Виктория "Лейла"	1808952	1808953	1808954	1808951
Кристина Орбакайте "Губки бантиком"	1808224	1808225	1808226	1808223
Л. Агутин и Отпетые Мошенники "Граница"	18011003	18021003	18031003	18041003
Plazma "Lonely"	1801844	18021844	18031844	18041844
Ирина Дубцова "О нём"	1801194	1801195	1801196	1801193
Алекса "Лунная тропа"	1807734	1807735	1807736	1807733
Дискотека Авария "Суровый рэп"	1807778	1807779	1807780	1807777
Кука "Жу-жу"	1808976	1808977	1808978	1808975
Масюков Руслан "Целься"	1808984	1808985	1808986	1808983
Вержак Аксинья "Точка"	1808948	1808949	1808950	1808947
Дайнеко Виктория "Я буду лучше"	1808956	1808957	1808958	1808955
Клюшникова Дарья "Сердце не тронешь"	1808960	1808961	1808962	1808959
Масюков Р. и Караулова Ю. "Нет тебя"	1808988	1808989	1808990	1808987
Тимати "Плачут небеса"	1807477	1807478	1807479	1807476
Участники "Фабрики звёзд" "Ангел хранитель мой"	1807758	1807759	1807760	1807757
Шишков Ратмир "Не любишь"	1807445	1807446	1807447	1807444
ПРАЗДНИЧНЫЕ				
Праздничная "Happy Birthday to You"	1808595	1808596	1808597	1808594
РЕТРО				
Мираж "Музыка нас связала"	1806269	1806270	1806271	1806268
Кар-Мэн "Лондон, гуд бай"	1806225	1806226	1806227	1806224
Комбинация "Вишнёвая девятка"	1806257	1806258	1806259	1806256
РОК				
Уматурман "Прасковья"	1802102	1802103	1802104	1802101
Zdob Si Zdub "Dj Vasile"	18012097	18022097	18032097	18042097
Би-2 "Иномарки"	1807746	1807747	1807748	1807745
Земфира "Любовь как случайная смерть"	1807329	1807330	1807331	1807328
Мумий Тролль "Медведица"	18011503	18021503	18031503	18041503
Би-2 и Чичерина "Мой рок-н-ролл"	18012017	18022017	18032017	18042017
Звери "Всё, что касается"	18011515	18021515	18031515	18041515
Звери "Напитки покрепче"	1808004	1808005	1808006	1808003
Би-2 "Революция"	1808196	1808197	1808198	1808195
Звери "Сто двадцать (120)"	1808020	1808021	1808022	1808019
Линда "Цепи и кольца"	18012014	18022014	18032014	18042014
ШАНСОН				
Мурка	1806599	1806600	1806601	1806598

Shark Revolution (аркада)

код игры: 1806998

Admiral (аркада)

код игры: 1802187

Dino Adventure (аркада)

код игры: 1807010

Oracle (аркада)

код игры: 1807018

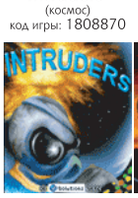
java игры top

отправь код на номер 4042

Модели телефонов для которых доступны java-игры:
Nokia: 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3650, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

Intruders (космос)

код игры: 1808870



"Троя" (аркада)

код игры: 1808882

супер звуки top

отправь код на номер 4042

Кваканье лягушки	1808912
Хрюканье борова	1808916
"Первые слова" ребёнка	1808917
Пук весёлый	1808924
Хриплый кашель	1808940
Пук звонкий	1808925
Мяуканье кошки	1808913
Таймер бомбы	1808934
Соловей	1808935
Крик ужаса	1808944
Смех мышонка	1808644
Вой сирены	1808652
Раскаты грома	1808932
Мультяшный свист	1808946
Сигнал автомобиля	1807291
Мяуканье котёнка	1807604
Мычание коровы	1807607
Автоматная очередь из АК-47	1808648
Смех ведьмы	1808649
Сонар	1808654
Звонок старинного телефона	1808930
Сиплый кашель	1808939
Привет из глубины души	1808941
Женский оргазм	1808943

Список телефонов, поддерживающих Супер звуки
Nokia: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 66506 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD; Sony Ericsson: K500, K700, P800/P802, P900/P908, P910Z200/Z208, Z500, Z600, Z1010; Siemens: C65, CX65; Panasonic: GD-97; Samsung (все полифонические модели, кроме A800, N600, N620, T500).

ВНИМАНИЕ! Для того, чтобы загрузить цветную картинку, полифоническую мелодию или java игру, Ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-GPRS, а услуга WAP должна быть подключена у оператора. Для получения полифонической мелодии Ваш телефон должен поддерживать возможность загрузки и воспроизведения полифонических звонков. Если это так, то необходимо подключить услугу WAP или WAP-GPRS через службу сервиса оператора. Подробная инструкция, полный список поддерживаемых моделей: www.jmi.ru, wap.jmi.ru. Служба поддержки – e-mail: support@inform-mobil.ru. Услуга считается оказанной в случае оправки любого сообщения на номер 4040, 4042.
Для абонентов Рязани стоимость исходящего сообщения на номер 4040: "Би Лайн GSM"/МТС/"МегаФон" - 0,75 USD с НДС, стоимость исходящего сообщения на номер 4042: "Би Лайн GSM" – 1,99 USD без НДС, МТС – 1,90 USD без НДС, "МегаФон" - 2,0 USD без НДС. Входящие сообщения – бесплатно. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайте wwwjmi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО "Информ-мобил", ООО "ДиСеС".

ЗАО "Соник Дуо". Лицензии Минсвязи №15002.
ОАО "Мобильные ТелеСистемы". Лицензии Минсвязи № 14465, 24136.
ОАО "ВымпелКом". Лицензия Минсвязи № 17951, 23072.
ООО "ДиСеС". Лицензия Минсвязи РФ № 29815.
ООО "Информ-мобил". Лицензия Минсвязи РФ №23639.

© Первое музыкальное издательство
© БМГ Россия
© Ворнер/Чаппел (Москва)
© ШнурОК
© Независимый Фонографический Альянс
© Продюсерский центр Игоря Матвиенко
© Си Ди Лэнд +
© Издательство Джем
© Мэйстрим Продакшн
© Независимое Агентство Авторских Прав
© Русский шансон
© Российское Авторское Общество
© Мегалайнер
© EMI Music Publishing Ltd.
© SBA Music Publishing Ltd.
© Valentino

Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

КОНСТАНТИН
CONSTANTINE

Производитель: *Warner Bros.* • **Режиссер:** *Фрэнсис Лоуренс* • **В ролях:** *Кеану Ривз, Рэйчел Вайз, Шиа ЛаБеф, Джимон Хонсу, Макс Бейкер, Гэвин МакГрегор Россдейл*

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

Сюжет: Любите Кеану Ривза? Скучаете по Матрице? Вот и славненько. Знакомьтесь — Джон Константин. Борец со злом, путешественник и исследователь, скитающийся по свету в поисках приключений.

Естественно, парень не без суперспособностей, но в качестве примера для подражания он не годится. Джонни страсть как любит выпить, покурить, а под настроение — ругнуться нехорошим словом, короче — настоящий рыцарь добра образца 21 века.

Что еще нужно храброму борцу со злом? Конечно же, подруга — симпатичная и категорически глупая. Таковая имеется — детектив Анжела Додсон (Вайз). Эта милая барышня упорно отказывается верить в колдовство, демонов и прочую мумбу-юмбу, однако все же обращается к Константину за помощью в расследовании странного самоубийства ее сестры-близнеца.

Пока Константин гоняется за чертями и выясняет, чье кунг-фу сильнее, ему встречаются такие колоритные персонажи, как Бальтазар (МакГрегор) — заклятый враг Константина, и Папа Миднайт (Хонсу) — владелец оккультного клуба, который ранее, как и Джон, сражался с нечистью, но потом бросил это неблагодарное занятие.

Выяснив, что в убийстве сестры Анжелы замешана некая мистическая секта «Первые из павших», Константин идет по их следу и вскоре обнаруживает, что под Лос-Анджелесом существует огромный подземный мир, населенный сверхъестественными существами...

В голливудских фильмах церковь — самое последнее место, где следует прятаться от нечисти.

Бывший охотник за чертями — Папа Миднайт.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- На роль Константина первоначально хотели взять Николаса Кейджа.
- Фильм (да и сам комикс) должен был называться «Hellraiser» («Восставший из ада»), однако из-за публикации одноименной книги (а позже — съемок серии фильмов) Клайва Баркера название пришлось сменить.
- В комиксе Константин был родом из Ливерпуля. Патриотично настроенные кинобоссы поменяли происхождение героя, сделав его уроженцем Калифорнии.

Скажите, а ночная жизнь в вашем городе есть? — Есть, но у нее сегодня зубы болят.

В интернете можно без проблем найти досье на супергероя.

Костя! Скажи водке «Нет!».

Что тут можно сказать? Проект, конечно, перспективный, но, так или иначе, любая экранизация комиксов (в данном случае — «Hellblazer») всегда вызывает сдержанный скепсис. С одной стороны мы имеем популярного актера, с другой — режиссера, который еще не засветился ни в одном крупном проекте. Создатели картины тщательно скрывают ее бюджет — то ли для того, чтобы за пару дней до премьеры огорошить нас гигантской цифрой, то ли (что тоже вероятно) — чтобы не позориться перед зрителями.

Прогнозы насчет «Константина» делать еще рано, однако пока все говорит в пользу того, что этот пациент «скорее жив, чем мертв».

Мировая премьера: 9 февраля 2005
Премьера в России: 31 марта 2005
Что ожидаем: Нам обещают хорошее зрелище. Поживем-увидим?

РОБОТЫ
ROBOTS

Производитель: *Blue Sky Studios* • **Режиссер:** *Крис Ведж, Карлос Салдана* • **В ролях:** *Ивэн МакГрегор, Холли Берри, Грег Киннер, Мел Брукс, Аманда Байнс, Дрю Кэри, Робин Уильямс*

Сюжет: Если экранизации комиксов нас радуют крайне редко, то комедийные мультфильмы с лихвой восполняют разочарование от «Женщин-кошек» и прочих «Хеллбоев».

На этот раз свое веское слово скажут создатели знаменитого «Ледникового периода». Они нарисовали абсолютно новый, придуманный «с нуля» мир роботов — смешных, несуразных, но

поразительно похожих на нас с вами.

По старой доброй традиции персонажей озвучивают знаменитости — причем на этот раз роботы обладают портретным и даже артистическим сходством с теми, кто читает их текст за кадром.

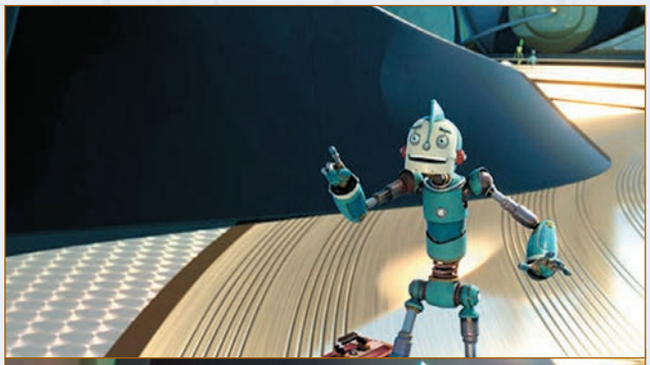
Робот-изобретатель Родни Копперботтом (в переводе с английского его фамилия приблизительно означает «Медный зад»), говорящий голосом МакГрегора, с детства мечтал работать вместе с великим инженером по имени Big Weld (weld — сварной шов, сварка).

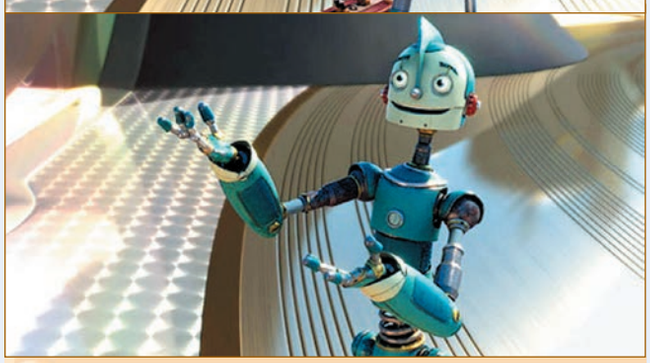
Но когда Родни наконец-то приезжает в город, он обнаруживает, что его кумир пропал без вести, а вместо него всеми делами заправляет некто по имени Рэтчет (Киннер) — робот с замашками Гитлера, мечтающий построить идеальное общество машин.

Слоган фильма — «Repair for adventure!».

Задача Родни и его друзей — Каппи (Берри), Лагнат (Кэри), Пайпер (Байнс) и Фендер (Уильямс) — очень проста: выяснить, что здесь происходит, и спасти своего обожаемого изобретателя.

По всем прогнозам нас ждет отличный фильм в лучших традициях «Ледникового периода», «Суперсемейки», «Корпорации монстров», «Шрек 1-2» и прочих анимационных картин, которые





Вроде бы и не точная копия МакГрегора, но сходство удивительное.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Премьера фильма «Ледниковый период 2» («Ice Age 2») назначена на 2006 год.
- Бюджет «Роботов» официально не объявлялся, но он явно не может быть меньше бюджета «Ледникового периода» — $60 млн.
- Университет Карнеги основал «Зал славы роботов» (www.robothalloffame.org), в котором имеются такие экспонаты, как манипулятор Ultimate, установленный на конвейере автоконцерна General Motors 40 лет назад, R2-D2 из «Звездных Войн», HAL 9000 из «Космической одиссеи 2001 года» и андроид Asimo, созданный компанией Honda.

создали не просто новый жанр «трехмерных комедий», но породили целую отрасль умных, добрых, смешных и запоминающихся мультфильмов, «цепляющих» всех зрителей независимо от их возраста, пола и взглядов на жизнь.

Премьера в России: 17 марта 2005 года

Что ожидаем: Весело, задорно, талантливо. Очень рекомендуем

ОДИН В ТЕМНОТЕ
ALONE IN THE DARK

Производитель: *Artisan Pictures* • **Режиссер:** *Уве Болл* • **В ролях:** *Кристиан Слейтер, Тара Рейд, Стивен Дорф, Уилл Сандерсон*

Сюжет: Эдвард Карнби (Слейтер) — частный детектив, специализирующийся на темных делишках в прямом смысле этого слова: чужие голоса в голове, странные стуки в подвале, летающая по дому посуда и прочая неюридическая чертовщина. Расследование загадочной смерти своего друга приводит его на некий «Остров теней», хранящий жуткие секреты давно исчезнувших цивилизаций. Словом — мечта любого оккультиста и настоящий заповедник для потусторонних сил.

Название фильма вовсе не означает, что наш герой рискнет сунуться в это мрачное место в одиночку. Эдвард действует в компании с бывшей подругой Алин (Рейд в роли археолога с феноменальной памятью) и правительственным агентом Ричардом Берком (Дорф).

Премьера фильма была назначена на октябрь 2004, однако тест-просмотры фильма показали настолько паршивый результат, что продюсеры приняли решение перенести премьеру на весну 2005 года и переснять ряд ключевых сцен фильма.

Картине был присвоен многообещающий рейтинг R за насилие и нехорошие слова в репликах главных героев.

В конце концов, выясняется, что на этом острове цветет пышным цветом некий мистический культ Абскани, в ближайшие планы которого входит пробуждение древних демонов и уничтожение всего живого на Земле. Вдобавок ко всему Эдварда одолевает злой дух по имени «Королева», настойчиво скло-

От пули еще ни один демон не убегал...

Дорогая, это у тебя пистолет или огнемет?

Забегая вперед...

Война миров
(War of the Worlds)

- **Производитель:** *Paramount Pictures, DreamWorks SKG*
- **Премьера:** *30 июля 2005*
- **Бюджет:** *$130 млн.*
- **Режиссер:** *Стивен Спилберг («Особое мнение», «Искусственный интеллект», «Парк Юрского периода», «Индиана Джонс 1-3»)*
- **Сценарист:** *Дэвид Коепп, Г.Уэллс (оригинальная история)*
- **Актеры:** *Том Круз, Дакота Феннинг, Тим Роббинс, Миранда Отто, Дэвид Алан Бэш*

Сюжет: Они уже здесь! Невиданные инопланетные корабли приземлились около маленького городка. Люди в панике. Полиция оцепила район. Объявлено чрезвычайное положение. Ученые разводят руками. Неподалеку слышны взрывы. Из-за домов показываются гигантские шагающие машины, стреляющие лучами смер...

Что будет, если создать команду из величайшего режиссера 20 века, талантливейших звезд, дать им почти $130 млн. и разработать сценарий по мотивам классического романа Герберта Уэллса «Война миров»? Если закрыть глаза на то, что действие перенесено в США, мы можем с уверенностью сказать — получится бомба, которая взорвет летний кинопрокат. Более 500 сцен, полностью нарисованных на компьютере, грандиозные съемки, талантливые создатели — словом, это будет здорово!

Правила простые: если увидишь длинные зубы и красные глаза — стреляй!

Ни один современный фильм не обходится без поиска информации в интернете.

няющий детектива к сотрудничеству с силами тьмы. Нашим героям предстоит на своей собственной шкуре понять, что если даже ты не во что-то не веришь — это вовсе не значит, что «что-то» не сможет тебя убить.

Фильм был снят на основе популярнейшей серии компьютерных игр «Один в темноте» компании Atari. Сами игры были очень неплохи, однако все прогнозы на их нынешнюю экранизацию звучат довольно сдержанно. Бюджет этой картины — всего $20 млн. Уве Болл — далеко не самый сильный режиссер (интересно, что в его ближайшие планы входят съемки фильма по мотивам игры «Far Cry» с предварительной датой премьеры в 2006 году).

Однако те немногие счастливцы, которые смогли увидеть переделанную версию «Одного в темноте» на предпросмотре, в один голос утверждают, что картина получилась более чем достойной — правда, мало связанной с сюжетом компьютерной игры.

Премьера в России: 10 марта 2005 года

Что ожидаем: Несложные спецэффекты, среднее качество режиссуры, хорошая игра актеров и умеренные сборы в кинотеатрах.

БЭТМЕН: НАЧАЛО
BATMAN BEGINS

Производитель: *Warner Bros.* • **Режиссер:** *Кристофер Нолан* • **В ролях:** *Кристиан Бейл, Майкл Кейн, Лайам Нильсон, Морган Фримен, Гэри Олдмэн, Кен Ватанаби, Кэти Холмс, Рутгер Хауэр*

Сюжет: Начало этой истории мы уже знаем по первому «Бэтмену» (1989) — молодой аристократ Брюс Уэйн стал невольным свидетелем жестокого убийства своих родителей. Одержимый жаждой мести, он покидает родной Готхэм-сити и отправляется на Восток. Там Брюс встречает Ра'с Аль-Гхула (Ватанаби) — главу секретного ордена ниндзя, изучает целую кучу секретных боевых искусств и возвращается домой для того, чтобы устроить банзай-джихад всему преступному миру.

Батман *(тюрк.) — мера веса в древней Руси, обычно применяемая для сыпучих продуктов (например, зерно).*

В Готхэм-сити как раз сложилась очень подходящая для этого обстановка — за время отсутствия Брюса город наводили всякого рода жулики и негодяи. Организованная преступность свободно разгуливает по улицам, полиция официально заявляет о своем бессилии, а корпорация родителей Брюса — «Уэйн Индастрис» — постепенно распадается на части.

Брюс Уэйн — сирота, миллиардер и человек с раздвоением личности.

В такое непростое время наш герой случайно обнаруживает под своим поместьем пещеру с летучими мышами. От нервов и переживаний молодого Брюса слегка переклинивает на почве этих милых созданий.

Далее все просто. Если у вас есть куча денег и раздвоение личности, то вы имеете полное право позволить себе маленькие причуды, например — заказать себе бронированный костюм супергероя и чудо-автомобиль (по сравнению с которым «Астон-Мартины» Джеймса Бонда выглядят убогими телегами).

На счастье Брюса, его компания «Уэйн Индастрис» сотрудничала с министерством обороны и производила массу высокотехнологичного оружия. Вскоре молодой Уэйн подружился с военным конструктором Люциусом Фоксом (Фримен), который организовал ему такую экипировку, что любой супергерой, увидев ее, умер бы от зависти.

При содействии единственного честного полицейского в городе — лейтенанта Джеймса Гордона (Олдмэн), человек — летучая мышь начинает творить добро направо и налево.

Объектами для демонстрации кунг-фу служат: крестный отец мафии дон Фальконе и сумасшедший доктор (а по совместительству — наркодилер) Джонатан Крэйн, известный также как «Пугало».

В довершение ко всему на поле боя, в который превратился Готхэм-сити, появляется некая третья сила, с которой Бэтмен,

Съемки эпизодов с участием бэтмобиля проводились в Чикаго и вызвали огромные пробки.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Перед съемками Нолан пригласил всю съемочную группу на закрытый просмотр фильма «Бегущий по лезвию бритвы» Ридли Скотта (1982). После этого он сказал всем: «Именно таким должен быть наш «Бэтмен».
- Очередную подругу Бэтмена (наш супергерой крайне непостоянен в амурных делах) по имени Рэйчел Додсон играет малоизвестная актриса Кэти Холмс.
- На роль «Пугала» планировали взять Мэрлин Мэнсона.
- Первоначально режиссером фильма должен был стать Джоел Шумахер («Бэтмен и Робин», «Бэтмен навсегда»). Потом продюсеры решили сделать картину более мрачной и пригласили Дэвида Финчера («Бойцовский клуб», «Игра», «Чужой 3»), но тот отказался. Рассматривались варианты с Клинтом Иствудом («Таинственная река», «Космические ковбои»), Дарреном Аронофски («Реквием по мечте», «Пи») и Вольфгангом Петерсеном (последний не смог взяться за работу из-за съемок «Трои»), и наконец проект был отдан в руки Криса Нолана.
- На двери трейлера, в котором жил Кристиан Бейл во время проведения съемок, было написано не «Кристиан Бейл», а просто и доходчиво — «Брюс Уэйн».
- На бэтмобиле были поставлены 44-дюймовые колеса от американской военной бронемашины Humvee. В целом автомобиль Уэйна выглядит так угрожающе и экзотично, будто его эскизы рисовал сильно пьяный Пабло Пикассо.
- Примечательно, что дизайнеры костюма Бэтмена (предпоследний фильм саги — «Бэтмен и Робин») додумались поместить на груди супергероя... резиновые соски. К счастью, такая сомнительная эротика в «Бэтмен: Начало» отсутствует.

Индустриальных декораций будет много — Нолан обещал снять этот фильм в духе «урбан-реализма».

как это выясняется чуть позже, очень хорошо знаком — сэнсэй Ра'с Аль-Гхул.

На роль Бэтмена проводился очень долгий и непростой кастинг. Рассматривались кандидатуры таких известных актеров, как Гай Пирс («Машина времени»), Эштон Кэтчер («Эффект бабочки»), Дэвид Бореназ («Ворон 4»), Джон Кьюсак («Быть Джоном Малковичем»), Дэвид Духовны («Секретные материалы», «Эволюция») и Хью Дэнси («Король Артур»).

Из менее популярных кандидатов на Бэтмена можно назвать: Кристиан Бейл (получил роль «Пугала»), Джошуа Джексон, Эйон Бэйли, Билли Крадап, Генри Кэвилл и Джейк Джилленхаал.

По всем признакам, пятая часть «Бэтмена» обречена на успех. Режиссеру Крису Нолану («Мементо») и Кристиану Бейлу («Эквилибриум», «Власть огня») предстоит восстановить былую славу этого комикса, напрочь опошленного последними экранизациями (предыдущая картинка была снята в 1997 году). Для этого у них есть все необходимое — огромный ($135 млн.) бюджет и актеры экстра-класса на ролях второго плана. Снять плохой фильм при таких раскладах попросту невозможно.

А если учесть еще и то, что «Бэтмен» до сих пор является абсолютно беспроигрышной франшизой, премьера которой назначена на самый удачный срок — лето, становится ясно — пятая серия фильма может стать одним из самых успешных блокбастеров 2005 года.

Старина Рутгер Хауэр. По слухам, будет играть в экранизации «Лабиринта отражений» Лукьяненко.

Премьера в России: 16 июня 2005 года

Что ожидаем: Два слова: смотреть обязательно!

На киноэкранах России в марте

С 1 марта:
Возвращение в Гайю (Back to Gaia) — фэнтези-мультфильм.

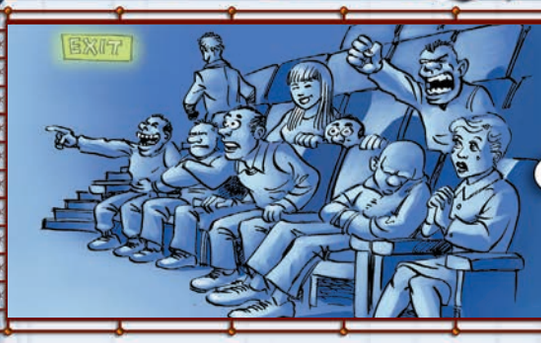
С 3 марта:
Оборотни (Cursed) — триллер, ужасы.

С 10 марта:
Один в темноте (Alone in the Dark) — боевик, триллер.
Электра (Elektra) — боевик, комикс.

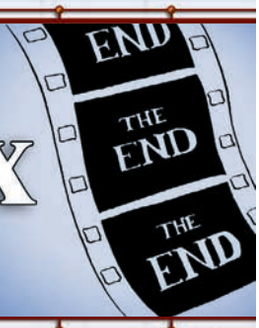
С 17 марта:
Губка Боб — квадратные штаны (SpongeBob SquarePants Movie) — мультипликационная комедия.
Изгоняющий дьявола: Начало (Exorcist: The Beginning) — мистика, триллер.
Роботы (Robots) — мультипликационная комедия.
Сын маски (Son of the Mask) — комедия.

С 24 марта:
Ходячий замок (Hauru no ugoku shiro) — аниме, фэнтези.

С 31 марта:
Константин (Constantine) — боевик, мистика.



После финальных титров



Готика для самых маленьких

ЛЕМОНИ СНИКЕТ: 33 НЕСЧАСТЬЯ
LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

Жанр: *трагикомедийная фантазия* • **Производство:** *Paramount Pictures/DreamWorks SKG* • **Режиссер:** *Брэд Силберлинг* • **В ролях:** *Джим Керри, Мэрил Стрип, Джуд Лоу, Эмили Браунинг, Лайам Айкен, Кара Хоффман, Шелби Хоффман* • **Премьера в России:** *30 декабря 2004 года*

Это страшная история, чернее, чем черная, как уголь, пантера, поедающая лакричные палочки на дне самого глубокого места в Черном море.

Д. Хэндлер

На новогодние праздники российскому зрителю была предложена «современная сказка», которую прочат в «убийцы» Гарри Поттера — первая экранизация одноименной серии бестселлеров писателя Дэниела Хэндлера.

В один крайне неудачный пасмурный день семейство с колоритным именем Бодлер (взрослая часть аудитории охотно увидит здесь намек на сборник «Цветы зла» Шарля Бодлера: сравните с выражением «дети — цветы жизни») резко сократило свою численность — от него остались только три ребенка: находчивая изобретательница Виолетта (Браунинг), умненький-благоразумненький Клаус (Айкен) и полуторагодовалая Санни (сестры Хоффман играли эту роль по очереди), говорящая на своем собственном лепечущем языке и обладающая невероятными кусательными способностями.

Дети скитаются по родственникам — причем ни одного из них нельзя назвать психически нормальным, а по пятам за ними следует безумный дядюшка Олаф (Керри) — актер, аристократ, жулик и негодяй. Шаг за шагом он претворяет в жизнь зловещий план по отправлению сирот на встречу с их покойными родителями — и все ради того, чтобы завладеть их наследством.

Ну разве я похож на злодея?

Дети! Мы с вами будем жить счастливо, но недолго...

После неудачной попытки Олафа устроить столкновение автомобиля с поездом дети попадают к дяде Монти (Билли Конноли) — серпентологу, помешанному на рептилиях. Однако вскоре его навещает гнусный дядюшка Олаф, перевоплотившийся в итальянского зоолога — и детям приходится искать нового опекуна.

*Бюджет картины составляет **$140 млн**. Уже в первый месяц своего проката «Лемони Сникет» почти полностью окупился. Фильм был выпущен в очень удачное время и, скорее всего, соберет неплохую кассу.*

Таковым становится тетушка Жозефина (Стрип) — параноидальная вдова, живущая в полуразрушенном доме. Через некоторое время к ней приходит одноногий моряк (угадайте, кто?) — и сироты вновь отправляются в дорогу.

История на первый взгляд простая и откровенно мрачная — но в ней есть нечто, что притягивает внимание зрителей, за-

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Фильм совмещает в себе первые 3 книги серии (всего их 11, а в планах — 13).
- Во время съемок актер Лайам Айкен (Клаус) подрос на 11 сантиметров и для него потребовались сшить новые костюмы.
- Наложение грима на Джима Керри занимало 3 часа в день.
- Для съемок эпизодов с дядюшкой Монти потребовалось 70 змей и различных рептилий, включая очень ядовитых кобр, гадюк, гремучих змей, зеленых древесных питонов, ковровых змей, игуан, скорпионов, ужей и 100-килограммовую черепаху.

Дэниел Хэндлер — аккордеонист и автор нескольких малоизвестных повестей для взрослых.

Милые и не совсем вменяемые родственнички: дядя Монти и тетя Жозефина.

Ну чем не «Сонная лощина» Бертона?

Граф Олаф: «Ну вот я снова их спас. Чего только не сделаешь ради наследства?»

ставляя их сопереживать невзгодам главных героев. Актеры подобраны идеально и играют на совесть (дети подчас циничнее и разумнее взрослых), а за злодейскими кривляньями Олафа иногда проглядывает прежний беспредельщик Керри — и это чертовски приятно.

Особой похвалы заслуживает визуальная часть картины. В съемочной группе работали оператор и художник из «Сонной лощины» Тима Бертона — поэтому с самого начала фильма мы погружаемся в готический полумрак, пугающие ракурсы и совершенно макабрические декорации.

В целом, фильм следует скорее хвалить, чем ругать. Он получился красивым и атмосферным — таким, каким и задумывался изначально.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9
СЮЖЕТ	6
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	9
РЕЖИССУРА	8
АКТЕРСКАЯ ИГРА	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Михаил Попов

ПРОБЛЕМНЫЙ ЭКСПРЕСС

ПОЛЯРНЫЙ ЭКСПРЕСС
POLAR EXPRESS

Жанр: *рождественская сказка* • **Производство:** *Warner Bros.* • **Режиссер:** *Роберт Земекис* • **В ролях:** *Том Хэнкс, Лесли Хартер Земекис, Эдди Дизен, Нона М. Гайе, Питер Сколари, Брендан Кинг* • **Премьера в России:** *23 декабря 2004 года*

Так уж сложилось, что под конец каждого года экраны оккупируются картинами откровенно пропагандистского характера, основная цель которых — создание так называемого рождественского настроения. Редкие исключения навроде «Плохого Санты» или того же «Лемони Сникета» лишь подтверждают общее правило — праздник будет, хотим мы этого или нет.

В череде добрых, смешных и совершенно незапоминающихся фильмов этого периода особняком стоит новая работа прославленного Роберта Земекиса — лента, снятая вживую, но перецифрованная в мультфильм с применением технологии Performance Capture, позволяющей записывать мимику актеров.

Качество графики, конечно, не заставляет искать челюсть на полу, но вызывает чувство полного и безоговорочного уважения к создателям фильма. Великолепная анимация — первое и основное достоинство «Полярного экспресса». Второе — картина была сделана под формат IMAX (объемное изображение на экране размером с девятиэтажный дом). Те немногие, кому посчастливилось увидеть этот фильм в таком виде, наверняка вышли из зала совершенно другими людьми — ведь эффект погружения в головокружительные приключения главных героев настолько мощен, что заставляет забыть о недостатках картины.

Страна эльфов (финал). Все эльфы почему-то мужского пола, а здания — как на Красной площади.

Знакомьтесь — Форрест Гамп... то есть молодой Том Хэнкс.

На поезд попали только неблагонадежные дети — те, кто не верит в Санту.

А недостатков в ней, к сожалению, немало. Во-первых — фильм настолько добрый, что уже просто наивный. Это можно в какой-то мере объяснить его ориентацией преимущественно на семейную аудиторию — но кто сказал, что фильмы для детей обязательно должны иметь налет восторженного пафоса?

Во-вторых, картина скучна даже для самых юных зрителей. Основной сюжетный прием — каждые пять минут подкладывать главным героям какую-нибудь на редкость гадкую свинью (время наступления очередного форсмажора можно засекать по часам). Мораль картины — чудо существует для тех, кто в него верит. А если не хочет верить, то мы его заставим — посадим на аварийный поезд, в котором постоянно что-то ломается, и отправим на очную ставку с Сантой Клаусом, живущем на в Лапландии и даже не в Великом Устюге, а аж на Северном полюсе.

Однако, несмотря на все это, фильм можно назвать удачным, ведь он был специально сделан под «рождественский» формат и не претендовал на что-то большее, чем пара недель в кинопрокате. Многоликий Том Хэнкс (исполнивший аж 6 основных ролей) смог окупить все расходы Земекиса на эту картину — при бюджете в $165 млн. она собрала почти 300.

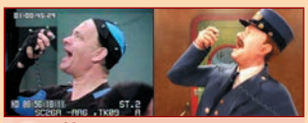
ЗРЕЛИЩНОСТЬ	7
СЮЖЕТ	4
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	8
РЕЖИССУРА	8
АКТЕРСКАЯ ИГРА	5

ОЦЕНКА МФ **6**

Михаил Попов

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Фильм является экранизацией одноименной 32-страничной книжки Криса Ван Олсбурга, детского художника и писателя, автора «Джуманджи».
- Лесли Земекис (жена режиссера) озвучивала сестру и мать мальчика-героя, который был смоделирован по детским фотографиям Тома Хэнкса.
- В качестве прототипа паровоза был использован реально существующий и действующий поныне локомотив Pere Marquette 1225, хранящийся в железнодорожном институте города Овоссо, штат Мичиган. Сотрудники Skywalker Sound приезжали в Овоссо записывать его звуки (стук колес, выпуск пара, свист и проч.).



Хэнкс вживую — и что из него в итоге вышло.

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.

Михаил Попов

НАШ DVD

НАШ ПОСТЕР

МИР ЗА ГРАНЬЮ ВООБРАЖЕНИЯ

«ДЮНА» ДЭВИДА ЛИНЧА

Дюна — очень темный фильм. Я хотел создать у зрителя настроение, используя игру света и теней — не депрессивное, а таинственное, как в фильмах-нуар 1940-х годов.

Дэвид Линч

Да, я доволен результатом. Воображение Линча соответствует моему собственному... Этот фильм — настоящее визуальное пиршество... Вы можете брать отдельные кадры и смело помещать их в рамку.

Фрэнк Герберт

С этого месяца часть тиража «Мира фантастики» будет комплектоваться DVD-диском с фильмом. Сегодня мы рады представить вашему вниманию самую красивую, необычную и спорную экранизацию романа Фрэнка Герберта «Дюна», выполненную мастером кинематографического сюрреализма и гротеска — знаменитым режиссером Дэвидом Линчем.

Странное дело — многомиллионный блокбастер «Дюна» с треском провалился в прокате и едва не стоил Дэвиду Линчу его режиссерской карьеры, но, тем не менее, он считается одной из самых успешных экранизаций культового романа Герберта. Чем так примечательна эта картина? Какие интересные истории связаны с ней?

Модель для сборки

Идея экранизации романа «Дюна» возникла в 1972 году. Ей занялся продюсер Артур Якобс («Планета обезьян»), планировавший провести съемки в Турции и Югославии, но, к сожалению, вскоре он умер от сердечного приступа.

В 1976 году у руля встал легендарный продюсер Дино Де Лаурентис («Красный дракон», «Ганнибал», «Армия Тьмы», «Кинг-Конг жив», «Конан-разрушитель»). Первоначально он хотел взять режиссером Ридли Скотта, но чуть позже Дино посмотрел фильм «Человек-слон» и понял, что только Дэвид Линч сможет перенести интровертную эпику Дюны на экран.

Продюсер предложил Линчу работу над фильмом во время разговора по телефону. Как оказалось, режиссер не только не читал «Дюну», но никогда не слышал об этом романе. Из-за помех на линии он думал, что речь идет о постановке фантастического эпоса под названием «June» (Июнь).

Естественно, перед тем, как согласиться, Линч решил прочитать роман. Книга ему понравилась — причем на-

столько, что ради этой экранизации режиссер отказался от предложения Лукаса заняться съемками последнего эпизода «Звездных войн».

Для начала работы над «Дюной» требовалось найти подходящую пустыню. Были рассмотрены самые разные варианты — от Австралии до Северной Африки (Тунис). В итоге выбор пал на Мексику — пустыня Самалаюка рядом с городом Хуарез.

Первоначально мексиканская пустыня мало напоминала Арракис — на местности было много камней, сухих кустов и мусора, исключавшего всякое сходство с планетой спайса. Бригада из двухсот местных рабочих провела два месяца за ручной расчисткой площадки для съемок.

В Мексику было привезено огромное количество высокотехнологичного оборудования — включая крупнейший в мире девятиметровый голубой экран Blue Max, приспособленный для работы на открытом пространстве (его цвет был рассчитан на естественное освещение — экран оставался голубым даже на ярком солнце).

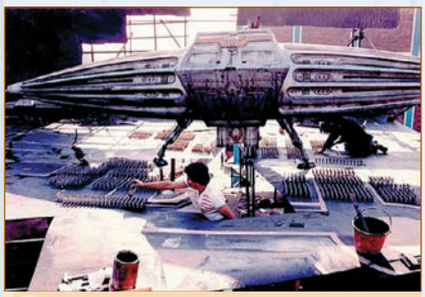
Группа фрименов на фоне голубого экрана.

Парковка стадиона “Ацтек».

В павильоне на мексиканской студии Чурубако были созданы основные модели для фильма: скалы (5 на 2,5 метра), Арракинский дворец (задекорированная автопарковка футбольного стадиона «Ацтек»), корабль Атрейдесов (крупномасштабная модель из крашеного дерева и латекса), фрегат Харконненов (11 метров в ширину, с полноразмерной дверью для высадки десанта), и, наконец, самый большой корабль — Хайлайнер Гильдии Навигаторов, воссозданный вместе с интерьером посадочной площадки.

Съемки фильма шли с 5 утра и максимум до 10 часов дня — позже снимать было нельзя из-за страшной жары.

Во время павильонных (модельных)



Модель корабля Атрейдесов.

съемок использовалось очень мощное освещение (суммарно — около миллиона ватт), чтобы более достоверно воссоздать поверхность планеты Арракис.

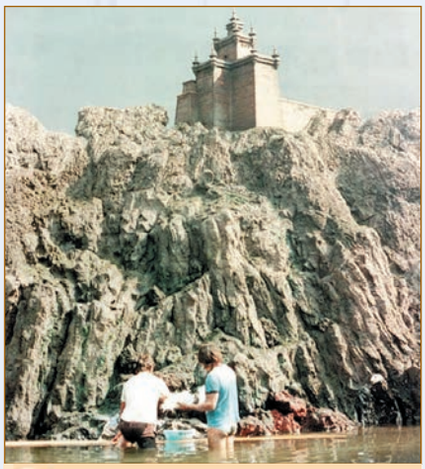
Для модели Арракинского дворца была сделана двенадцатиметровая городская стена, около которой на песке располагались около 4000 миниатюрных (от 2,6 до 6,5 см.) кукол фрименов. Они приводились в движение лентой, спрятанной в песке, и даже шевелили ногами. В самой стене имелись пустоты, заполненные взрывчаткой, мелкими камнями и грязью

Городская стена Арракина.

(для съемок пожара и взрывов).

Сложнее всего было сделать дворец на Каладане. Для него был построен бассейн площадью 400 квадратных метров, оснащенный устройством, создававшим волны высотой 4,5 метра. Сам замок стоял на восьмиметровой скале.

С этой моделью была связана одна неприятная история. Джимми Дэвис — помощник режиссера — упал со «скалы», где располагался дворец, на бетонный



Модель замка Атрейдесов на Каладане.

Дюна, которую мы потеряли

Барон Харконнен, Фейд-Раута и сардаукар (рисунки Жана Жиро).

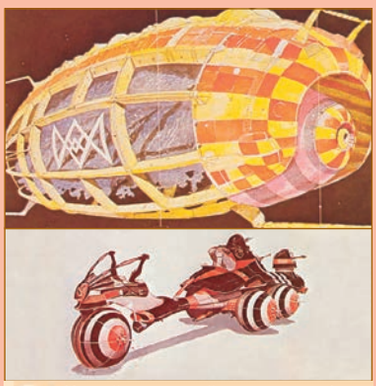
Мало кто знает, что “Дюна» должна была сниматься еще в 70-х годах прошлого века. У руля проекта стоял Алехандро Ходоровский, собравший команду супер-специалистов: Г.Р.Гигер, Дэн О’Бэннон, Крис Фосс, Жан “Мебиус» Жиро, группа Pink Floyd (саундтрек).

Для фильма был сделан совершенно сумасшедший концепт-дизайн (3000 рисунков), сконструированы некоторые модели декораций. Подготовка обошлась в $2 млн. и была свернута голливудским начальством из-за того, что проект фактически получался не американским, а европейским. Кроме того, кинобоссы испугались **необычности** грядущего фильма — ведь к его созданию были привлечены самые талантливые и неординарные художники того времени, включая великого сюрреалиста Сальвадора Дали (роль падишаха-императора).

С Сальвадором, кстати, вышел конфуз. Этот, мягко говоря, эксцентричный человек, поставил перед продюсерами очень интересные условия своего участия в фильме: книгу он не читает, сценарий даже в руки не возьмет, режиссера не слушает и получает за работу $100 000 в час. Кроме того, великий художник настаивал на том, чтобы вместо трона император сидел на унитазе (дизайна самого Дали) в форме двух дельфинов. Хвосты играли роль постамента, а рты принимали в себя, соответственно, кал и мочу (по каким-то своим глубоко внутренним причинам маэстро считал смешение этих двух веществ неэтичным).

Стоит ли говорить, что Дали настаивал на съемках процесса “облегчения» императора, сидящего на таком троне-унитазе — причем крупным планом со всеми подробностями. Впрочем, сам маэстро не хотел прослыть эксгибиционистом и предлагал использовать в этой сцене своего дублера.

После закрытия этого проекта некоторые его идеи были использованы при съемках “Звездных войн» и “Чужого».



Контейнер со спайсом и автомобиль Лето (рисунки Криса Фосса).

пол. Дочь продюсера (и сопродюсер) Рафаэлла Де Лаурентис хотела отослать его в Англию на лечение, но Джимми настоял на том, чтобы вернуться к съемкам после двух недель пребывания в местном госпитале.

Модели харвестеров создавались в прямом соответствии с книгой. Всего их было около десяти — от самых маленьких, сделанных из воска (для съемок сцены атаки червя) до очень внушительных, способных извергать настоящий дым. Движение харвестеров по песку снималось на высокоскоростную пленку, чтобы подчеркнуть их неторопливость, неповоротливость и огромные размеры.

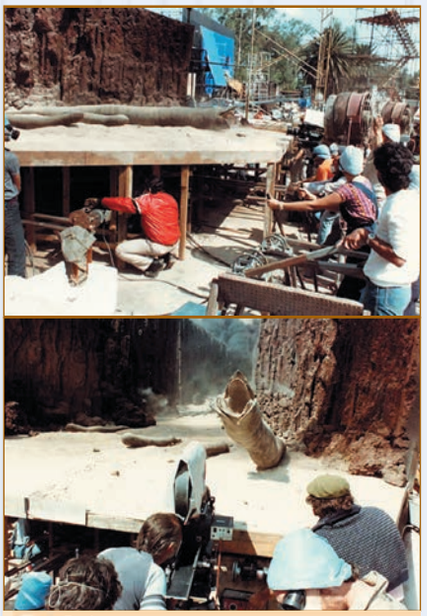
«Пылевой» эффект атмосферы на Арракисе создавался при помощи чрезвычайно простого устройства — коробки со смесью настоящей пыли и песка, установленной напротив огромного вентилятора.

Харвестер в реальности и в фильме.

Песчаные черви были сделаны из резины и достигали в длину от 2 до 7 метров. Самые крупные модели могли открывать рот, обнажая ряды острых зубов. Кстати, идея **трехлепестковой** конструкции пасти Шай-Хулуда принадлежит дизайнерам фильма. В романе Герберта нигде не указывалось, что челюсти этого чудовища устроены именно так. Однако с тех пор подобная концепция прижилась, и мы не можем себе представить песчаного червя, выглядящего иначе.

Модель песчаного червя из глины.

В съемочной группе имелся специальный человек, в чьи обязанности входило управление этими чудовищами при помощи нескольких веревок, спрятанных в песке. Траектория движения Шай-Хулудов задавалась направляющими каналами, замаскированными внутри модели местности.


Работа с моделями песчаных червей на платформе.

Мы ищем таланты...

Съемки фильма начались 30 марта 1983 года. Первоначальный бюджет составлял $45 млн., что по нынешним временам кажется довольно скромной суммой для экранизации романа такого масштаба, однако если учесть инфляцию, то расходы на «Дюну» будут эквивалентны почти $100 млн. — а это уже блокбастер мирового уровня.

Основной статьей расходов были декорации. Компьютерных спецэффектов в фильме очень мало — однако «Дюна» является первым в истории фильмом, где они использовались для прорисовки контуров человеческого тела (силовые поля).

Из-за непомерно больших расходов на воссоздание мира «Дюны» пришлось отказаться от приглашения на главные роли звезд мировой величины. Основными «локомотивами» картины стали дебютанты — Кайл Маклахлен (Пол), Юрген Прохноу (Лето), Шон Янг (Чани), Макс фон Зюдов (Кинес) и певец Стинг (Фейд-Раута).

Линч был очень доволен работой Стинга в фильме. После «Дюны» режиссер сделал практику привлечения знаменитых певцов на роли в свои фильмы постоянной. У него снимались Дэвид Боуи, Крис Айзек, Генри Роллинз и Мэрилин Мэнсон.

Исполнитель главной роли — Кайл Маклахлен — до сих пор считается самой яркой фигурой фильма, наиболее соответствующей книжному образу своего персонажа. Одной из причин блестящей игры актера было то, что Кайл прочитал «Дюну» в 14 лет и с тех пор стал преданным поклонником этой фантастической вселенной. Если верить утверждениям актера, то он перечитывает «Дюну» ежегодно.

Первоначальным кандидатом на роль Герцога Лето был Роберт Дюваль (Том Хаген в фильме «Крестный отец»), но продюсеры заменили его на Юргена Прохноу, сочтя последнего более мужественным.

Интересный случай связан с приглашением на съемки Шон Янг — исполнительницей роли Чани. Дэвид Линч и Рафаэлла Де Лаурентис (дочь Дино, второй продюсер картины) устроили в Нью-Йорке кастинг для Янг, однако агент актрисы забыл сообщить ей об этом. Судьба свела Янг с создателями фильма совершенно случайно — она попала на один самолет с ними (Линч и Лаурентис должны были вылететь раньше, но опоздали на свой рейс и сели на следующий).

Во время полета Линч увидел Янг, сидевшую в соседнем кресле (он даже не знал, как она выглядит) и сказал Рафаэлле: «Спорим, что та девушка — актриса?». Стюардесса сообщила им, что пас-

Это интересно

- “Дюна» была одним из первых фильмов, получивших рейтинг PG-13 (другим был “Красный восход» с Патриком Суэйзи).
- Дэвид Линч снялся в этом фильме без указания в титрах, сыграв роль оператора харвестера — испуганного чумазого мужика, которого Лито и Пол спасли от песчаного червя.
- Сухожилия Шай-Хулуда, хорошо заметные в тот момент, когда Пол зацепил его крюком, были сделаны из презервативов.
- Некоторые сцены “Дюны» были сняты в том же месте и в то же самое время, что и сцены фильма “Конан-Разрушитель» (1984).
- Балисет — музыкальный инструмент, на котором играет Патрик Сьюарт (Гурни Халлек) — на самом деле представляет собой электрогитару Chapman Stick, созданную в 1970-х годах Эмметом Чапмэном.
- Юргену Прохноу (герцог Лето) очень не везло на съемках. Сперва ему в лицо взорвалась высоковольтная лампочка — актер чудом смог увернуться от потока раскаленного стекла. Потом был случай во время работы над эпизодом смерти герцога. Он должен был выдохнуть в лицо барона зеленый дым (который действительно был слегка токсичен). Для этого к щеке актера было прикреплено специальное устройство, которое МакМиллан (барон) должен был незаметно включить, наклонившись над своей “жертвой». Пиротехники, видимо, что-то не рассчитали — зеленый дым обжег щеку Прохноу (очень серьезные ожоги первой и второй степени).

Дэвид Линч в роли оператора харвестера.

Цитаты

Тот, кто контролирует спайс, контролирует Вселенную!

Барон Харконнен

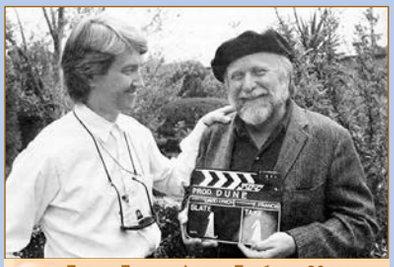
Кто может уничтожить некую вещь, тот ее и контролирует по-настоящему.

Пол Атрейдес

Мое имя может убить.

Пол Атрейдес

Пол: *Что в этой коробочке?*
Преподобная Мать Мохийам: *Боль...*



Дэвид Линч и Фрэнк Герберт. 30 марта 1983. Первый день съемок.

сажирку зовут Шон Янг. Линч и Рафаэлла первоначально пришли в ярость (ведь она так и не явилась на кастинг), но потом, пообщавшись с ней, быстро уладили это недоразумение. Все закончилось совместным распитием шампанского и пробами на роль — прямо в самолете.

На роль Гурни Халлека предполагали взять малоизвестного актера Альдо Рея, однако в последний момент его заменили Патриком Стюартом, которого мы хорошо знаем по роли Жана-Люка Пикара (сериал «Star Trek») и профессора Чарльза Ксавьера («Люди Икс»).

Макс фон Зюдов участвовал в съемках фильма всего две недели.

История костюма

Особая «фишка» Линча при создании «Дюны» заключалась в том, что режиссер делал акцент на бытовые мелочи фантастического мира, делавшие его удивительно живым и в какой-то мере даже реалистичным. В первую очередь, это касалось костюмов.

Над созданием эскизов костюмов работал Боб Рингвуд, а шились они по спецзаказу на испанской фабрике. Всего в фильме используется порядка 4000 различных элементов одежды.

Дизайнеры решили отказаться от чересчур экзотических концепций одежды, разработанных командой Ходоровского (Фейд-Раута Харконнен, например, был одет, как женщина, ментат Питер де Вриз сильно смахивал на клоуна, а доктор Юйэ был похож на помесь орка и вампира).

Было решено сделать костюмы персонажей более классическими. Основной художественный принцип — смешение старых и футуристических стилей одежды. В итоге Навигаторы Гильдии были наряжены в костюмы а-ля «садо-мазо» из нейлона, а, например, мундиры Атрейдесов напоминали парадную военную форму 19-20 века (золоченые пуговицы, эполеты, аксельбанты). Интересно, что эти мундиры были на самом деле не черными (как они кажутся на экране), а темно-зелеными — из плотного вельвета. При их создании дизайнеры решили отказаться от «ястребиной» эмблемы Атрейдесов, разместив на груди комбинацию из белых и красных треугольников.

В процессе работы над фильмом пришлось срочно переделывать некоторые костюмы. Данная работа выполнялась местными, мексиканскими портными. С этим был связан один интересный факт — на церемониальной робе Пола Атрейдеса видны некие странные символы (призванные, видимо, играть роль фантастического алфавита будущего). При зеркальном отображении они превращаются в обычные человеческие имена, например — «Франческа». Видимо, кто-то из портных решил таким образом увековечить память о себе.

Костюмы Гильдии Навигаторов.

Особого внимания заслуживают специальные костюмы фременов — дистикомбы. Они были сделаны очень похожими на книжный оригинал — многослойные, герметичные, со сложной системой трубок.

Дизайнер приклеивает трубки к дистикомбу.

Интересно, что на оригинальный внешний вид дистикомбов дизайнеров (прежде всего — Марка Тайлера) вдохновила книга «Анатомия описательная и хирургическая», выпущенная в 1858 году анатомом Генри Греем и более известная как «Анатомия Грея».

Костюм барона Харконнена был сделан из ткани и резины, причем его вес достигал 50 килограммов. В нем были специальные «жировые» секции, заполненные силиконом для более правдоподобной имитации мерзкой, трясущейся плоти злодея. Актеру Кеннету МакМиллану (роль барона)

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В МАРТОВСКОМ НОМЕРЕ:

ОТКРЫТИЕ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ЧИТАЙТЕ НА ПЕРВЫХ СТРАНИЦАХ ЛКИ О НОВОМ ПРОЕКТЕ ЖУРНАЛА!

ИГРА СВОИМИ РУКАМИ
ЛКИ-CREATOR 3D: ДЕЛАЕМ ТРЕХМЕРНЫЕ ИГРЫ!

РУКОВОДСТВА
BATTLE OF MIDDLE-EARTH
Я ХОТЕЛ ВЪЕХАТЬ В ГОНДОР НА БЕЛОМ СЛОНЕ
HEARTS OF IRON 2 (ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2)
БИТВА РАЗУМОВ В ЧИСТОМ ВИДЕ
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
ДЛЯ ТАКИХ НЕ ПРИДУМАНО ТЮРЕМ
PRINCE OF PERSIA 2: WARRIOR WITHIN
ВОСТОЧНАЯ СКАЗКА В КРОВИ
FLATOUT: НА ПРЕДЕЛЬНОЙ СКОРОСТИ
СКВОЗЬ БАРЬЕР!
VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES
МНЕ БУТЫЛОЧКУ ПЕРВОЙ ГРУППЫ, РЕЗУС ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ
DISCIPLES II: RISE OF ELVES
EVIL GENIUS
PLANESCAPE: TORMENT
THE SIMS 2
WARCRAFT III
WARHAMMER 40 000
CIVILIZATION III

РУКОВОДСТВА НА ДИСКЕ
СТАЛИНГРАД
ARMIES OF EXIGO

ВОКРУГ ИГРЫ
НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ БЕТА-ТЕСТЕРОВ
ПРОДОЛЖЕНИЕ РАССКАЗА
РЕВАНШ
РАССКАЗ
СЛОН ПРОТИВ КИТА
ФЛОТ И МОРСКИЕ ДЕРЖАВЫ В СТРАТЕГИЯХ

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

МакМиллан гримируется под барона Харконнена.

требовалось 1,5 часа для того, чтобы надеть этот костюм. Еще 3 часа занимало наложение грима.

В книге Харконнен не мог передвигаться самостоятельно из-за избыточного веса и пользовался антигравитационными подвесками. Для того, чтобы перенести это в фильм, эксперту по «полетам на тросах» Джону Страйберу потребовалось разработать более надежную систему креплений, выдерживавших вес актера, который и без костюма был отнюдь не худым. Все сцены с летающим Харконненом были сняты на фоне голубого экрана.

Всего было создано 2 костюма барона, причем один из них был оснащен специальной системой охлаждения, разработанной в NASA (Национальном Агентстве по Космосу и Аэронавтике).

Нокдаун

Работа над фильмом продолжалась в общей сложности примерно 6 лет. Из них три с половиной года занимали съемки, в которых участвовал Дэвид Линч.

На разных этапах производства над фильмом работала команда в 1700 человек — невиданное, по меркам того времени, явление.

Все говорило о том, что «Дюну» ждет грандиозный успех. На дворе стоял 1984 год — время кубика Рубика, широких штанов, Майкла Джексона и книги Джорджа Оруэлла. Из фантастических фильмов подобного масштаба были лишь «Звездные Войны». Без альтернатив. А здесь — огромный бюджет, талантливый режиссер, подающие надежды актеры, популярная фантастическая вселенная — словом, по всем параметрам этот фильм был просто обязан стать хитом сезона.

Семья Де Лаурентисов уже подсчитывала в уме грядущие прибыли, обсуждая с Линчем съемку сиквелов. Дэвид даже подготовил сценарии «Мессии Дюны» и «Детей Дюны», и летом 1984 года направил их на одобрение Фрэнку Герберту.

Премьера в США была назначена на 14 декабря 1984 года. Зная, что фильм будет непонятен рядовому зрителю, прокатчики отпечатали своеобразные сюжетные «шпаргалки», которые раздавались зрителям на входе в кинотеатр.

И вот — провал. После проката в США «Дюна» собрала чуть больше $27 млн. (вполне приличный результат по тем временам), не окупив и половины расходов на свое создание. Но, несмотря на это, «Дюна» все же была номинирована на «Оскар» за лучший звук и получила премию «Сатурн» за костюмы.

Увидев результаты кинопремьеры, Линч едва не разругался с Дино Де Лаурентисом, впал в депрессию и даже подумывал об окончании карьеры режиссера. Ему помог лишь тот факт, что Де Лаурентис еще до съемок «Дюны» обещал Линчу денег на создание еще одной картины. Несмотря на крах «Дюны», продюсер сдержал слово. В 1986 году на экраны вышел фильм «Голубой бархат», ставший классикой сюрреалистических триллеров и реабилитировавший Линча в глазах кинообщественности.

Чуть позже была предпринята попытка выжать еще немного денег из «Дюны» путем редактирования фильма под формат телевизионного сериала. В него был включен ряд удаленных сцен, отсутствие которых делало полноэкранную версию очень туманной, а также закадровый комментарий, который, по мысли продюсеров, должен был сгладить логические провалы фильма.

Все это было сделано без согласования с Линчем. Тот, естественно, взбесился и велел убрать его фамилию из титров, заменив ее псевдонимом Judas Booth — синтез имени Иуды и фамилии убийцы президента Линкольна. Таким образом режиссер намекал на то, что студия предала его и убила фильм.

●●●

Фильм «Дюна» — на любителя. Бесспорно лишь то, что это очень яркая и необычная работа. Ей присуща грандиозность, даже некоторая вычурность, барочная эстетика, чувственность, легкий садомазохизм, гротеск, и, что самое главное — уникальность визуального ряда.

Как правило, ценители литературного источника редко бывают довольны его экранным воплощением. С «Дюной» Герберта ситуация обстоит несколько иначе. Этот роман ориентирован, в первую очередь, на внутренний мир его героев — а это очень сложно перенести в кино без потерь.

Сам автор признал этот фильм достойным своего романа по духу, стилю и атмосфере (хотя писатель и отмечал, что Линч внес в него много собственных идей), а большинство поклонников книги считают, что это — интересная, во многом экспериментальная картина, которая слишком далеко ушла от первоисточника.

Из картотеки шедевров

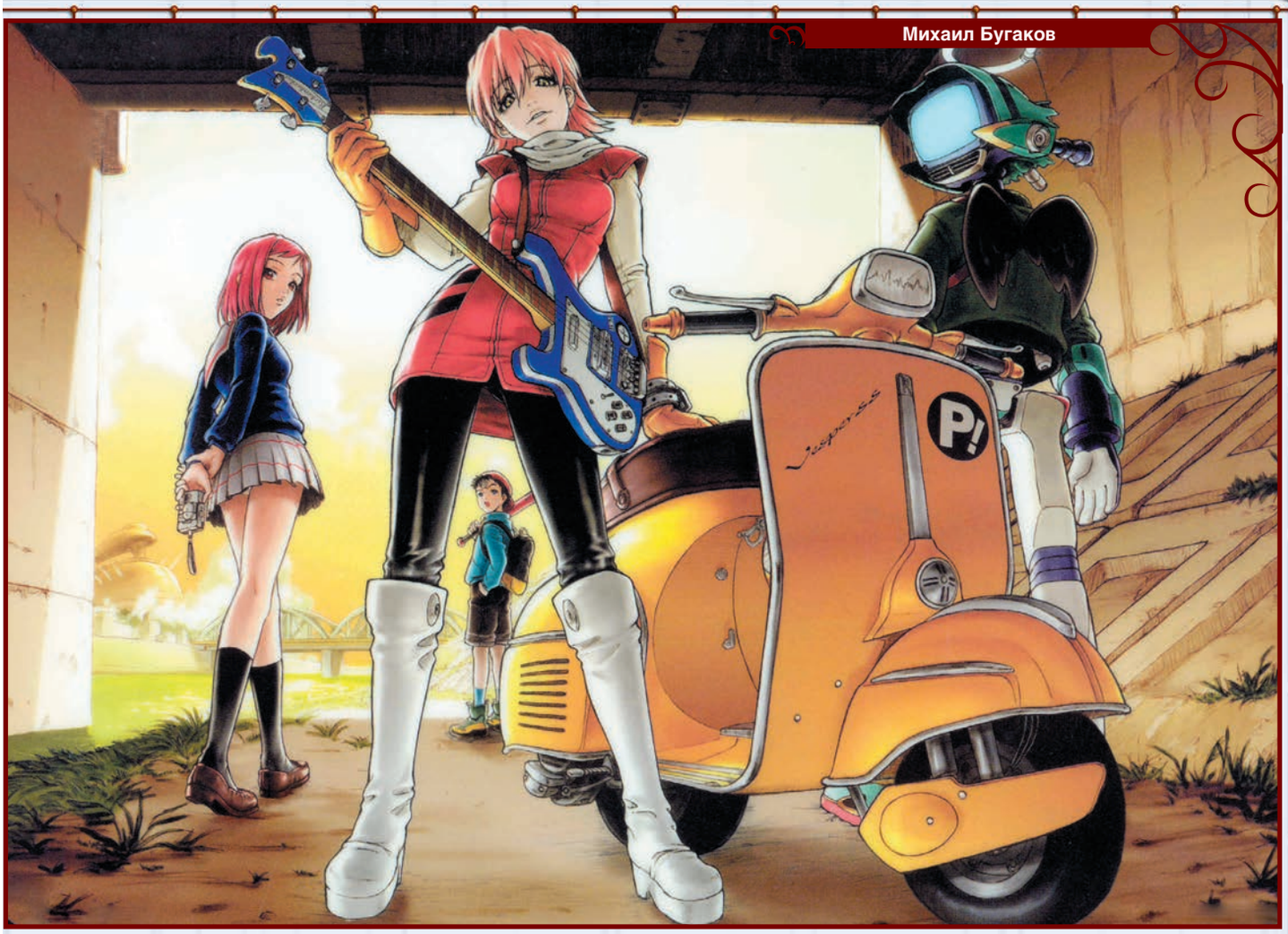
Название: Дюна (Dune)
Производитель: De Laurentis, Universal Pictures
Год выпуска: 1984
Длительность: 141 минута
Бюджет: $52 млн.
Режиссер: Дэвид Линч
Сценаристы: Дэвид Линч, Фрэнк Герберт
Актеры: Кайл Маклахлен, Юрген Прохноу, Шон Янг, Макс фон Зюдов, Стинг, Патрик Стюарт, Франческа Анис, Кеннет МакМиллан, Брэд Дуриф
Кассовые сборы: $31 млн. (включая мировой прокат, без учета продаж кассет и DVD)

Обложки «Дюны». Ясно, откуда черпали вдохновение дизайнеры «Хроник Риддика».

«Дюна» в интернете

- ***www.thedune.ru*** — «Дюна: Пряный мир».
- ***www.arrakis.ru*** — Дюна — неофициальный ресурс.
- ***dune.mars-x.ru*** — Пути Арракиса.
- ***www.duneinfo.com*** — Все о фильме Линча.

Михаил Бугаков



ИСТОРИЯ БОЛЕЗНИ

ОБЗОР СЕРИАЛА «FLCL» («ФУРИ-КУРИ»)

Здесь не происходит ничего обычного. Здесь все как обычно, как обычно...
Один из героев «FLCL»

(Япония. Наши дни)
Доктор-сан! Доктор-сан! У нас еще несколько случаев заболевания фури-кури-вирусом среди местного населения. Корпуса, отведенного на больных этой заразой, уже не хватает — что делать?! Вдобавок к этому, психическое положение некоторых больных серьезно ухудшилось. Например, пациент с диагнозом «фурикурическая куриметрия» был остановлен при попытке ударить другого больного электрогитарой по голове. Доктор-сан! Что нам делать, у нас ведь не психоневрологический диспансер!

Однако не все так плохо, как это есть на самом деле! От некой коммерческой организации «Medical Mechanica» нами наконец-то были получены секретные документы, в которых дана хоть какая-то информация об этом фури-кури-вирусе. Вполне возможно, по ходу ознакомления с ними будет найдено лекарство против этой офурительной заразы.

С чего все нафурилось и чем выкурилось

Как повествуют эти занимательные документы, история вируса началась в 1999 году. Именно тогда в недрах секретной лаборатории, у членов таинственной организации «Gainax», появились мысли о новом, поражающем психику вирусе — фури-кури.

Самое интересное, что заражение должно было происходить вполне безобидным способом: первые признаки заболевания проявляются после просмотра одноименного аниме-сериала — «Фури-кури» («FLCL»), выпущенного все теми же людьми из «Gainax».

Здесь товарищи из «Medical Mechanica» отмечают, что это уже далеко не первая подобная разработка злыдней из «Gainax». Одной из самых известных был вирус «Евангелион», запомнившийся всем своей заразностью; настоящая эпидемия этого вируса была в конце последнего десятилетия прошлого века, однако случаи подобного заболевания регистрируют и сейчас.

Но, как ни странно, фури-кури не похож ни на одну из бывших разработок команды «Gainax», да и вообще он мало поддается сравнению с другими заболеваниями —

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА CD

это что-то, совершенно не изученное медициной! Например, если «Евангелион» поражает нервную систему человека беспрерывными депрессиями и «уходами в себя», то фури-кури-вирус, в свою очередь, вызывает неудержимый смех и радость, а также прилив позитивного настроения.

Готовим в домашних условиях

Все эти реакции организма закономерны, если рассмотреть подробнее все технические составляющие, вызывающего вирус аниме-сериала — ведь именно он во всем виноват, а не какие-то там брови! Но не будем отвлекаться...

Начать нужно с того, что при разработке этого аниме-сериала товарищи из «Gainax» использовали новейшие графические средства, среди которых были замечены и элементы CG-анимации, удачно дополняющие классически прорисованные бэкграунды. Здесь нужно отметить, что таких завораживающих визуальных красот ребята из Gainax достигли не в одиночку — им помогли знаменитые люди из Production I.G., создатели великого и ужасного «Ghost in the Shell», драматического «Jin Roh» и прочих известных аниме-фильмов.

Именно благодаря графической составляющей поэтому является удивительный эффект фуритропного воздействия на мозг человека, из-за которого возникают странные мысли: о роботах, бейсболе, бровях, а также о том, что единственное стоящее занятие — это просмотр следующей серии «FLCL».

Стоит чуть-чуть рассказать и о музыкальном сопровождении. Над этой составляющей люди из Gainax работали явно не меньше, а может быть, и больше, чем даже над графической частью. После долгих часов раздумий, они нашли безотказное средство, которое будет дополнять, и усиливать эффект, возникающий от созерцания картины — музыка группы **«The Pillows»**. Если вы не знакомы с таким понятием, как JRock («Japan Rock»), то одним из самых лучших способов узнать, «что это такое и с чем это едят», является ознакомление с творчеством этой группы.

Музыка отдельно от графики оказывает некоторые воздействия на нервную систему человека: например, уже переболевшим фури-кури-вирусом ни в коем случае нельзя слышать «The Pillows», потому как симптомы мгновенно возвращаются. Люди, переболевшие «FLCL» — удалите из плэйлистов «The Pillows», иначе рискуете погрузиться на несколько часов (дней) в позитивный фуриступор!

При слиянии двух технических составляющих, то бишь при просмотре аниме на нормальном цветном мониторе с колонками, способными издавать разнообразные звуки, эффекты многократно усиливаются, вследствие чего странные мысли полностью овладевают мозгом человека. Несчастный будет постоянно требовать продолжения сериала, а как только шесть серий закончатся — закончится и инкубационный период развития заболевания; или, если сказать короче: «Поздравляем, вы заболели фури-кури-вирусом!».

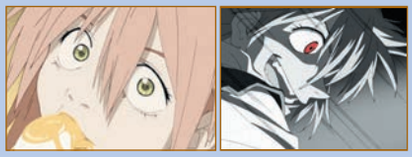
Брови, инопланетянки и все-все-все...

Доктор-сан! Доктор-сан! Все от тех же «Medical Mechanica» пришла новая порция информации о фури-ку-

Пациент №1

Имя: Нандаба Наота (Та-кун)
Возраст: 12 лет
Семейное положение: не замужем и не женат, имеет фури-кури-связи с пациентом №2, кури-фури-связи с пациентом №3, а также родственные связи с пациентом №4
Любимая фраза: «Ничего удивительного, все, как положено»
Любимая (-ые) вещи (люди): разнообразные головные уборы, скрывающие рога

Пациент №2



Имя: Харухара Харуко
Возраст: столько не живут
Место работы: инопланетянка, космический пират, медсестра, а также по совместительству домработница в семье пациента №1
Семейное положение: не замужем, имеет разнообразные связи с половиной города и космоса, а также напряженные отношения с котом Наоты
Хобби: бить людей по голове, готовить острое карри, кататься на мопеде, смущать пациента №1
Любимая фраза: «Вася умер!»
Любимая (-ые) вещи (люди): электрогитара, мотороллер «Веспа», Наота

Пациент №3

Имя: Мамими
Возраст: 17 лет
Хобби: поджигать старые школы, прогуливать уроки, кормить домашних животных сотовыми телефонами и смущать пациента №1
Любимая фраза: «Я скоро перельюсь!»
Любимая (-ые) вещи(люди): сигарета с надписью «Never knows best», брат Наоты

Пациент №4

Имя: Отец Наоты
Возраст: больше, чем Наоте, но меньше, чем его дедушке

Семейное положение: скорее всего, был женат, потому как есть сын — пациент №1
Хобби: быть редактором журнала фэнов «Евангелиона», иметь порочные связи с пациентом №2, а также подозревать Наоту в фури-кури-связях с пациентом №2
Любимая фраза: «Может, останетесь у нас переночевать?»
Любимая (-ые) вещи (люди): Пациент №2, пациент №2 и еще раз пациент №2

Пациент №5

Имя: Минамори
Возраст: столько же, сколько и пациенту №1
Родители: Отец — мэр города, уделяет очень мало времени дочери
Хобби: подтасовывать результаты голосований, быть правильной и хорошей, играть в школьном театре
Любимая фраза: «Со мной все нормально, спасибо»
Любимая (-ые) вещи (люди): острое карри.

Сериал

Название: FLCL
Формат: 6-серийный сериал (2001)
Жанр: сёйнен с элементами всего
Режиссер: Цурумаки Кадзуя
Создатели: студия «Gainax» и «Production I. G.»; автор идеи — Цурумаки Кадзуя («Neon Genesis Evangelion»), автор сценария — Эномото Ёдзи («Neon Genesis Evangelion»), дизайнер персонажей — Садамото Ёсиюки («.hack//SIGN», «Neon Genesis Evangelion», «Neon Genesis Evangelion: Death&Rebirth»)
Официальный сайт «Gainax»: www.gainax.co.jp/menu-e.html

ри. В этих документах описываются несколько случаев заболевания вирусом в маленьком городишке — Мабасэ.

Сам по себе городок ничем примечательным не выделяется: пара школ (одна из которых сгорела), несколько булочных, стадион для бейсбола, мост, под которым интересно прогуливать уроки, поле для битв на игрушечных пистолетах с родителями и другие малопримечательные места.

Единственное действительно достойное внимания место — как отмечают товарищи из «Medical Mechanica» — это их собственный офис, выполненный в форме... чего бы вы думали? Правильно — гигантского утюга. Иногда этот самый «утюг» извергает из себя пар, накрывающий весь город — что тут странного, не правда ли?

Кот-убивец, очень не любит различных инопланетянок, но млеет перед маленькими котятами!

Первое медицинское дело заведено на некого Наоту, учащегося в одной из младших школ Мабасэ.

В один прекрасный день, когда солнце стояло высоко, а пар из «утюга» еще не выходил, Наота решил вместе со своей подружкой Мамими (пациент №3) попить соку. Но не тут-то было: выскочившая откуда ни возьмись пациент №2 — Харуко на своем мотороллере «Веспа» и электрогитарой наперевес — нанесла сокрушительный удар по голове бедного мальчугана, а после этого еще и совершила насильственный акт первой помощи!

В связи с этими событиями у всех трех пациентов начинает развиваться фури-кури-вирусное поражение разной степени тяжести. У Наоты появление вируса было как-то связано с ударом по голове, у Мамими — с психическим шоком, вызванным насильственным актом первой помощи, а у Харуки... хммм... у нее ни с чем не связано, она сама по себе ходячий вирус.

Вася умер!

Каким-то непонятным способом (в этой истории вообще много чего непонятного) вирусом заболевает вся семья Наоты, в составе: папа — шизофреник (пациент №4), дедушка-извращенец (даже дело не стали заводить — пациент неизлечим), и кот-драчун (пациент, конечно же, излечим, но все-таки мы не ветеринарная клиника, поэтому дела заводить не стали). Чуть позже атаке вируса подвергаются несколько близких друзей-одноклассников Наоты, среди которых присутствует дочь мэра Мабасэ — Минамори (пациент №5).

Но вы не думайте, это еще не все больные! Также заболели: две бейсбольные команды, несколько озабоченных полицейских, усердная учительница, а также члены секретной службы во главе с «типом, у которого брови». Короче говоря, через какое-то время заболевает весь город, с этого момента и начинается самое интересное: роботы разгуливают по улицам, в бейсбол играют ходячие телевизоры, из голов подростков начинают вылезать разнообразные механические существа, а домашние животные перерастают в размерах собственных хозяев и начинают питаться общественным транспортом — другими словами, офурительный беспредел!

Миниатюрный утюжок для одежды размера MEGAXXXL!

●●●

С одной стороны интереснейшую историю рассказывают эти самые ребята из «Medical Mechanica» — не находите, доктор-сан? Но как мы можем быть уверены в достоверности полученной от них информации? Ведь, как они сами признались, их офис находится как раз в Мабасэ, в городе, который полностью заражен вирусом!

Доктор-сан, что вы об этом всем думаете? Кстати, давно хотел спросить — а что это у вас за интересная коробочка? Подписана даже — «FLCL»... хммм... «FLCL»?!?!

Доктор-сан!? Доктор-сан??? У кого вы отобрали гитару!? Что случилось с вашими бровями?! Доктор-сан, возьмите себя в руки, я не болен — меня не надо лечить! До-о-о-о-о-к-т-о-о-о-р-с-а-а-а-а-а-н!

(звук удара электрогитары по голове)

— Все вы так говорите: «Доктор-сан, доктор-сан, не надо меня лечить!». Да кто вас лечить собрался-то?! Мне просто голова ваша нужна — старый робот сломался!

Это интересно

Это БРОВИ!

- Брови Амарао на самом деле сделаны из кусочков отсканированных «нори» — сушеных водорослей, используемых в суши.
- «Фуули Куули» (произносится иначе — фу-ри ку-ри) — японский термин, обозначающий хватание женщины за грудь.
- Буква «Р» на мопеде Харухара Харуко является логотипом группы «The Pillows», написавшей почти всю музыку к этой картине.
- Студия Gainax создала «FLCL» для небольшой «разгрузки» от классических аниме-картин. Эта лента, безусловно, имеет свой сюжет — но в остальном она совершенно безумная и сюрреалистическая.

Александр Чекулаев

НОВИНКИ ВИДЕО

D: ЖАЖДА КРОВИ
VAMPIRE HUNTER D: BLOODLUST

VHS, Япония, 2001 • Дистрибьютор: *«MC Entertainment»* **• Режиссер:** *Есиаки Кавадзири*

Настоящие герои всегда носят черное, пьют красное, а в душе – белые и пушистые.

Готический аниме-вестерн. Декадентское постапокалиптическое будущее, в котором правят вампиры и прочая нечисть. Ряды чудовищ тают, за что нужно благодарить охотников за монстрами. Лучший из них – молчун-одиночка Ди, в жилах которого течет кровь короля вурдалаков (Блейда не напоминает?). Однажды он получает работу: вернуть похищенную могущественным упырем Майерлингом прекрасную аристократку. Проблема в том, что на этот раз, похоже, речь идет не о банальном умыкновении, а бегстве по взаимной любви. Как поступит Ди, когда настигнет эту трагическую пару? А ведь еще нужно решить, что делать с не шибко щепетильными конкурентами – бригадой братьев Маркус... Редкий случай, когда продолжение лучше оригинала. Новый фильм превосходит «Охотника на вампиров D» по всем параметрам – по качеству анимации, собранности сюжета, драматургии и стилю.

ОЦЕНКА **9**

ДРОЖЬ ЗЕМЛИ 4: ЛЕГЕНДА НАЧИНАЕТСЯ
TREMORS 4: THE LEGEND BEGINS

VHS, США, 2004 • Дистрибьютор: *«Премьер»* **• Режиссер:** *С. Уилсон* **• В ролях:** *Майкл Гросс, Сара Отсфорд, Билли Драго, Брент Роам, Минг Ло*

Интересно, откуда берутся новые твари: их же всех убивают в каждой серии?

Комедия ужасов. Оказывается, хорошо знакомые нам по предыдущим сериям подземные монстры грабоиды терроризировали жителей городка Перфекшен еще в стародавние времена. Тогда, в 1889 году, местечко именовалось Реджекшен (Отбросы), а пробудили гигантских хищных червяков шахтеры, добывавшие серебро в местных копях. Скушав большую часть горняков, чудовища весьма расстроили хозяина выработок Хайрема Гаммера, который пригласил разобраться с гадами лучшего стрелка Дикого Запада по кличке Черная Рука. Однако вскоре становится ясно: победить червяков-переростков с помощью одной грубой силы не выйдет. Потребуется смекалка... Сериал понемногу чахнет, но категорически отказывается скатываться в полный маразм – спасибо чувству юмора авторов.

ОЦЕНКА **5**

АКУЛА ЮРСКОГО ПЕРИОДА
SHARK ZONE

VHS, США/Болгария, 2003 • Дистрибьютор: *«Пирамида»* **• Режиссер:** *Дэнни Лернер* **• В ролях:** *Дин Кокрэн, Алан Остин, Люк Ливитт, Брэнди Шервуд, Велизар Бинев*

Закон Спилберга-Кусто: чем гаже клон «Челюстей», тем больше в нем акул.

Акваужасы. Во время поисков затонувших сокровищ папу морского спасателя Эндрю Вагнера съедают специальные доисторические акулы (откуда они взялись, режиссер поведать как-то забыл). Неудивительно, что герой с тех пор недолюбливает этих милых рыбок. И когда с началом пляжного сезона целое стадо акул юрского периода начинает жрать отдыхающих, Энди обрушит на них свой праведный гнев. Только сначала, для того, чтобы усыпить бдительность монстров, позволит им закусить лишенными мозгов приятелями и русскими мафиози... Хотя в этом фильме переели акулы, тошнить будет зрителя. Ибо такую бездарную ихтиологическую ахинею вменяемому человеку ни за что не переварить.

ОЦЕНКА **1**

20000 ЛЬЕ ПОД ВОДОЙ
20000 LEAGUES UNDER THE SEA

VHS, США, 2002 • Дистрибьютор: *«Екатеринбург Арт»* **• Режиссер:** *Скотт Хеминг*

Фантастический мультфильм. Создавая «20000 лье под водой», Жюль Верн и не подозревал, насколько возмутительно неполиткорректное произведение подарил миру. Ведь он почему-то не сделал гарпунера Неда Ленда свободолюбивым негром и не снабдил профессора Пьера Аронакса эмансипированной подружкой, попадающей с ним на борт «Наутилуса». А еще, о ужас, он позволил капитану Немо топить английские корабли вместо того, чтобы придумать некую абстрактную «нацию для битья»! К сча-

Также на видео

- **Зомби по имени Шон** (Shaun of the Dead), комедия ужасов. **Дистрибьютор:** «Премьер».
- **Алеша Попович и Тугарин Змей**, былинный анимационный комикс. **Дистрибьютор:** «Союз».
- **Проклятие** (The Grudge), мистика/ужасы. **Дистрибьютор:** «Союз»/»Central Partnership».
- **Обитель зла 2: Апокалипсис** (Resident Evil 2: Apocalypse), зомби-экшен. **Дистрибьютор:** «Пирамида»/»Парадиз».
- **Женщина-кошка** (Catwoman), фильм-комикс. **Дистрибьютор:** «Премьер».
- **Фантастические дни** (Wonderful Days), футуристическое аниме. **Дистрибьютор:** «MC Entertainment».
- **Деликатесы** (Delicatessen), фантастический гротеск. **Дистрибьютор:** «Екатеринбург Арт».

Спрут напрасно принял «Наутилус» за игрушку, а авторы фильма – нас за идиотов.

стью, мудрые потомки исправили все эти промахи мэтра, заодно сократив одиссею героев до лихорадочного галопа по лучшим фрагментам книги... Жалкая попытка переосмыслить классику в свете социальных клише XXI века. Да еще при помощи анимации весьма «грубого помола».

ОЦЕНКА 4

ЛЕГЕНДА О ЗВЕРЕ
BEAUTY AND THE BEAST

VHS, США, 2003 • Дистрибьютор: *«MC Entertainment»* **• Режиссер:** *Дэвид Листер* **• В ролях:** *Джейн Марч, Уильям Грегори Ли, Джастин Уэлин*

Красавица в фильме удалась, а вот к Чудовищу есть пара вопросов...

Романтическое фэнтези. Древняя Скандинавия. Фотомодельной внешности викинги с безупречными маникюром и дизайнерскими прическами пребывают в тревоге. На одном из островов поселился некий могучий зверочеловек, убивающий всех, кто дерзнет вторгнуться в его владения. Король Торссон снаряжает зондеркоманду, дабы истребить монстра, но попадает к нему в плен. Тогда любящая дочь вождя Фрейя предлагает обмен: папа вернется домой, а она останется у Зверя в заложницах. Если вы знакомы с сюжетом «Красавицы и Чудовища», для вас не составит труда смекнуть, что будет дальше. Хотя все же имеется драматичный финальный сюрприз – как раз в духе мрачных северных саг... Популярная сказка, зачем-то пересказанная с варварским скандинавским акцентом.

ОЦЕНКА 5

ВОРЫ И ПРОСТИТУТКИ: ПРИЗ – ПОЛЕТ В КОСМОС

VHS, Россия, 2003 • Дистрибьютор: *«Екатеринбург Арт»* **• Режиссер:** *Александр Сорокин* **• В ролях:** *Владимир Стеклов, Ксения Собчак, Екатерина Капралова, Лидия Федосеева-Шукшина, Михаил Козаков, Олег Марусев, Наталья Селезнева*

Фантастическое нечто. Несмотря на дикое название (взятое из фразы Льва Троцкого о том, что цель революции – чтобы воры и проститутки стали поэтами и философами), фильм по нашему профилю. Хотя найти жанровую нишу для этого гротескного микса мелодрамы, криптоисторического «квазипелевинского» сюра, религиозной притчи и эротического трэша сложно. Ученый Евгений Михайлов – сын италоамериканской авантюристки Тины Модотти. Выросший в СССР, некогда он занимался жуткими опытами по скрещиванию детей и животных, но впоследствии духовно прозрел и, отправленный по приказу генсека Горбачева на орбитальную станцию «Мир», объявил себя космическим невозвращенцем. Опасаясь, что он начнет делиться сверху гостайнами, власти подсылают к нему Ксению Собчак. Она должна нейтрализовать героя посредством отравленного коньяка, но падает жертвой мужских чар Евгения... Останки несостоявшегося кинопроекта Юрия Кары о космосе, мутировавшие в совершенную околесицу. На сем надгробную речь можно было бы и закончить, но признаемся: данный поток бредящего сознания не лишен своеобразного обаяния. Примерно как мемуары Жанны Агузаровой о полетах на Марс.

Русский фантастический трэшак – бессмысленный и беспощадный...

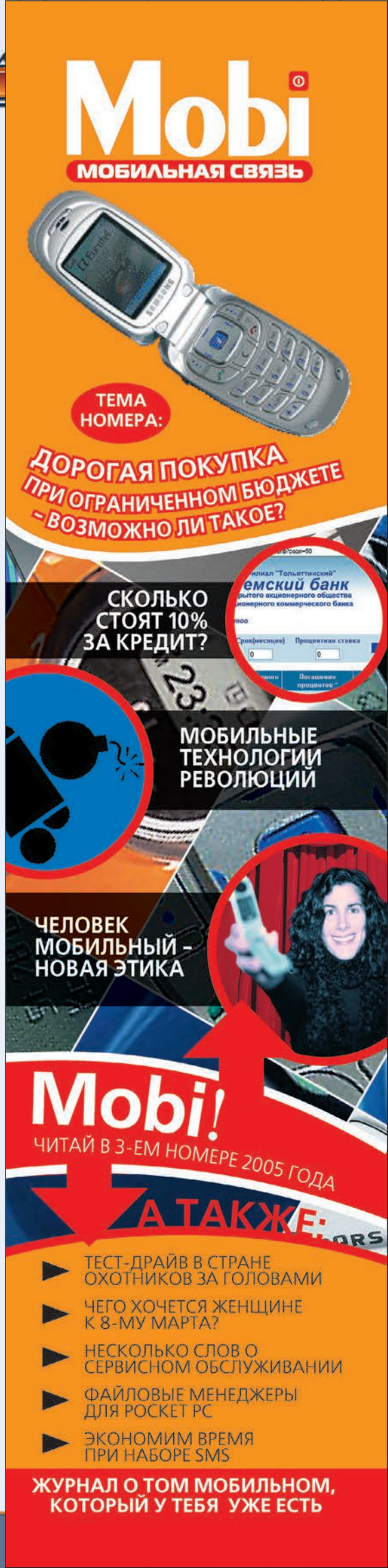
ОЦЕНКА 5

ДОМ СТРАХА
MADHOUSE

DVD, США, 2003 • Дистрибьютор: *"Videogram"* **• Режиссер:** *Уильям Батлер* **• В ролях:** *Джошуа Леонард, Джордан Лэдд, Лэнс Хенриксен, Наташа Лайонн*

Ужасы. Молодой психиатр Кларк приезжает на врачебную практику в дурдом, которым управляет суровый доктор Фрэнкс. Герой сразу понимает, что в этом заведении не все в порядке. Больные ведут себя странно (даже для психов), и сам Кларк вскоре начинает ощущать присутствие некой сверхъестественной силы. Чем дальше в лес, тем толще намеки на то, что над лечебницей довлеет проклятие. И герою нужно живо разгадать его тайну, так как Зло переходит к активным действиям: кто-то начинает жестоко убивать местных врачей. Как водится, истина оказывается шокирующей, но вряд ли неожиданной для искушенного зрителя... Четкая картинка с натуральной палитрой и глубоким черным цветом, и богатый на отменно прописанные пространственные эффекты саундтрек сильно выручают этот заурядный в целом психотриллер. Увы, бонусов негусто: ролик, анонсы, фильмографии.

ОЦЕНКА 6 ФИЛЬМ 8 ДИСК



ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

Рубрика «Видеодром» рассказывает о свежих фильмах российского кинопроката. Наши постоянные читатели всегда в курсе, 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 призвана помочь выбрать стоящий фильм для просмотра. Часть картин в ней выбрана посетителями сайта «МФ» (www.mirf.ru), а часть — редакцией.

Выбор читателей. Февраль 2005

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняли участие **335 человек**. Всего было отдано **869 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три фильма).

1.	Небесный Капитан и Мир Будущего	24,5%
2.	Ночной дозор	11,1%
3.	Я, робот	8,1%
4.	Шрек 2	7,2%
5.	Обитель зла 2: Апокалипсис	5,2%

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

НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН И МИР БУДУЩЕГО

Кассовые сборы: $53 млн.

Зрелищная и непередаваемо стильная дизельпанк-фантазия продолжает удерживать первое место в нашем рейтинге, опережая своих конкурентов. Это доказывает тот факт, что кассовые сборы (а «Небесный Капитан» с бюджетом в $70 млн. с треском провалился в прокате) не являются достоверным критерием качества фильма. Достоинства картины - сочетание высококачественной анимации с живыми персонажами, а также ностальгический дух кинематографа 30-х годов.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №12(14) за 2004.

НОЧНОЙ ДОЗОР

Кассовые сборы в России: $17 млн.

РЕКОМЕНДУЕТ

Ночной дозор летит не только по темным улицам Москвы, но и по рейтингам самых популярных фильмов последних лет. Уступив красочному «Небесному капитану», флагман новейшей российской киноиндустрии вовсе не собирается сдаваться — все идет к тому, что эта замечательная картина в стиле «урбан-фэнтези» будет занимать почетное второе место среди кинохитов по версии МФ еще не один месяц.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №8(12) за 2004.

Я, РОБОТ

Кассовые сборы: $347 млн.

В спину «Ночному дозору» дышит фильм про доброго негра с застарелой психологической травмой — аллергией на роботов. Неожиданно удачная экранизация рассказов Айзека Азимова почти в три раза окупила расходы на свое создание и до сих пор остается одной из немногих кинолент, которые однозначно рекомендуются к просмотру всеми любителями крепкой научной фантастики. Динамично, зрелищно, умно, в меру смешно, в меру трогательно — словом, блокбастер во всей красе.

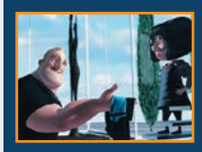
Оценка МФ: 8

Рецензия — в №9(13) за 2004 год.

СУПЕРСЕМЕЙКА

Кассовые сборы: $541 млн.

РЕКОМЕНДУЕТ



Новая работа студии Pixar — анимационная комедия про семью супергероев в отставке — достойна места в нашем рейтинге по целому ряду причин. «Суперсемейка» — органичный сплав мастерства сценаристов, стилистов и художников. Картина получилась яркой, приятной, милой и даже расслабляющей — идеальный вариант для снятия стресса. Ее авторы ранее делали «Симпсонов» — но юмор «Суперсемейки» более семейный и универсальный, рассчитанный на любую аудиторию.

Оценка МФ: 10

Рецензия — в №1(17) за 2005 год.

ОБИТЕЛЬ ЗЛА 2: АПОКАЛИПСИС

Кассовые сборы: $127 млн.

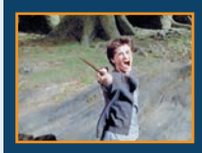
Многие ругают сиквел за то, что он получился слабее первой части — мало спецэффектов, посредственная игра актеров, предсказуемый сюжет. Но при бюджете в $45 млн. умудрился принести своим создателям почти трехкратный доход. А это значит, что картина про широкомасштабное уничтожение голодных зомби силами одной чудо-женщины получилась вполне энергичной, захватывающей и эффектной.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №11(15) за 2004 год.

ГАРРИ ПОТТЕР И УЗНИК АЗКАБАНА

Кассовые сборы: $789 млн.



«Гарри Поттер и узник Азкабана» уже 10 месяцев прочно держится в арьергарде лидеров нашего рейтинга, подтверждая эффективность формулы «знаменитая книга + много денег = великолепный фильм». Серьезная, мрачная и красивая картина уже почти ничем не напоминает детский фильм о наивном юном волшебнике. Бесконечная «поттериана» уже успела порядком поднадоесть зрителям, но гнетущая, сочная атмосфера третьей части и великолепные актеры делают эту картину весьма достойным зрелищем.

Оценка МФ: 9

Рецензия — в №8(12) за 2004.

ТРОЯ

Кассовые сборы: $497 млн.

Грандиозный (бюджет $175 млн.) проект Вольфганга Петерсона по экранизации эпоса Гомера с участием таких звезд, как Брэд Питт и Орландо Блум, получил довольно противоречивые отзывы критиков. С одной стороны — высококачественный фильм с завораживающими батальными сценами и супер-декорациями. С другой — чрезмерное упрощение первоисточника и мало чем оправданный рейтинг R. Однако на сегодняшний день достойных альтернатив этой картине среди псевдоисторических боевиков нет.

Оценка МФ: 5

Оценка МФ: 5. Рецензия — в №7(11) за 2004.

ЧЕЛОВЕК-ПАУК 2

Кассовые сборы: $783 млн.

Вторая часть экранизации комикса о молодом человеке по имени Питер Паркер, волею судьбы наделенном суперспособностями, закрывает наш рейтинг лучших фантастических картин. Что можно сказать об этом фильме? Только самое хорошее: безумно дорого, эффектно, профессионально и увлекательно. Третья часть картины выйдет еще не скоро — в мае 2007 года. И это хорошо — ведь в таком ответственном деле поспешность совершенно ни к чему.

Оценка МФ: 10

Рецензия — в №9(13) за 2004.

ИГРОВОЙ КЛУБ

Новости компьютерных игр

60

Мартовский выпуск новостей посвящен сиквелам и дополнениям. Отсюда вы узнаете о том, что ждет нас в «Gothic III», «Механоиды 2», «Star Wars: Knights of the Old Republic II» и «SpellForce: Shadow of the Phoenix».

Лучшие компьютерные игры: РЕЦЕНЗИИ

61

Главные новинки фантастического и фэнтезийного игростроя последних месяцев. Обзоры аддона «Магия войны: Знамена Тьмы», компьютерной предыстории известных фильмов «The Chronicles of Riddick: Escape from the Butcher Bay» и космической стратегии «Звездные волки».

Новости настольных игр

64

Новые расширения самых популярных в России коллекционных карточных игр. Описание сета «Betrayers of Kamigawa» («Magic The Gathering»). А также — объявление о выходе доп-сета «Рождение героев» («Берсерк») с информацией об онлайновой версии игры.

Александр Трифонов

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

GOTHIC III

Разработчик: *Piranha Bytes*
Издатель: *Joowood*
Дата выхода: *декабрь 2005*

О разработке третьей части известной серии ролевых игр стало известно достаточно давно, но только сейчас накопилось приличное количество фактов, что дают представление о грядущем хите (да и официальный анонс состоялся только в декабре). В том, что это будет хит, сомневаться не приходится — а если вы до сих пор незнакомы с миром «Готики», сейчас как раз появилась возможность поиграть в локализованную версию «**Gothic II**».

Итак, нам снова не дадут создать собственного героя — безымянный каторжник опять в деле. Но эта часть станет все же последней для ветерана битв с орками. Те между делом захватили уже почти весь континент, ну, а нам, видимо, придется останавливать нашествие. Материк этот будет раз в пять побольше, чем во второй части, и разделен на три культурных «зоны»: восточную, «скандинавскую» и классическую средневековую. Из-за войны повсюду царит анархия, в некоторых городах власть короля уже не признается. В каждом регионе есть свои группировки и гильдии, но теперь обязательно вступать в одну из них не придется.

Ролевая система будет модернизирована, но базовые принципы останутся прежними. Например, разница между мечами и топорами теперь будет куда более заметной. За графические красоты будет отвечать движок от стороннего разработчика, оптимизированный под нужды игры. То же самое касается физической модели. Выход игры запланирован на конец этого года, но, так как сначала выйдет немецкая версия, реально говорить можно о начале 2006.

МЕХАНОИДЫ 2

Разработчик: *SkyRiver Studios*
Издатель: *1С*
Сайт игры: *http://games.1c.ru/mechanoids2/*

Продолжение научно-фантастического приключенческого симулятора «**Механоиды**» развивает игровой мир, расширяет его границы новыми секторами и наделяет обитателей мира новыми возможностями. Мир планеты Полигон-4, где разворачиваются события «**Механоидов 2**», живет самостоятельно и постоянно меняется — даже если игрок бездействует. Основное «население» планеты составляют летающие на небольшой высоте боевые машины — глайдеры, управляемые разумными нанокомпьютерами — механоидами. Сохранив дух свободы, который так нравился игрокам первой части, «**Механоиды 2**» предлагают всем испытать возможность создания собственного клана и управления им.

Бойцы кланов, подчиняясь общему клановому разуму (либо игроку), захватывают и охраняют строения, устраивают на дорогах засады на грузовые караваны, выполняют всевозможные задачи. Игрок сам выбирает, к кому присоединяться, кого приглашать в собственный клан, с кем воевать и воевать ли вообще. Дополненная система рейтингов позволяет эффективно развиваться в выбранном направлении — например, торговать, охотиться за «головами» или выполнять курьерские поручения. Глобальные войны, уничтоженные кланы и древние легенды — игра обещает быть интересной.

В двух словах

Как стало известно, чтобы уложиться в сроки, создателям «**Star Wars: Knights of The Old Republic II**» пришлось вырезать из игры целую планету, населенную только дроидами. Правда, часть наработок для нее использована на других планетах. Выход PC-версии попрежнему назначен на февраль этого года.

Также в феврале выйдет дополнение к нашумевшей смеси ролевой игры и стратегии в реальном времени «**SpellForce: Shadow of the Phoenix**», о котором мы уже несколько раз писали. Выход английской версии запланирован на 18 февраля.

Разработчики нашего главного «ожидания 2005» — ролевой игры «**The Witcher**» — уже показали первую демо-версию издателям. Вероятно, после отладки и широкие массы игроков смогут с ней ознакомиться.

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

МАРШ МЕРТВЫХ

МАГИЯ ВОЙНЫ: ЗНАМЕНА ТЬМЫ

Жанр: *RTS с элементами RPG* • **Издатель:** *Buka Entertainment* • **Разработчик:** *Targem* • **Системные требования:** *P3-1000 MHz, 256 MB RAM, видеокарта 32 MB (**рекомендуется** P4-1800 MHz, 512 MB RAM)* • **Сайт игры:** *www.targem.ru*

Стратегия в реальном времени с ролевыми элементами, известная как **«Магия войны: Тень Повелителя»**, понравилась многим игрокам. Игра по праву была признана одним из лучших среди отечественных проектов 2003 года. А теперь компания ***Targem*** предлагает нам аддон **«Магия войны: Знамена Тьмы»**.

Сюжет дополнения — это предыстория оригинальной игры. События разворачиваются задолго до того, как над миром нависла зловещая тень Повелителя. Со времен великого Катаклизма прошла тысяча лет, и жизнь в Денморе постепенно наладилась. Разные расы договорились друг с другом о мирном сосуществовании, а Гильдия Магов обеспечивает спокойствие и процветание. В роли молодого волшебника мы становимся участниками грандиозных событий, что повлияют на всю жизнь континента. Мы столкнемся с коварными замыслами эльфов, поведем в бой жаждущих мести орков, и под нашим началом Тьма развернет свои знамена над зелеными равнинами Денмора.

Наш маг присутствует в мире только в виде бесплотного воплощения. Убить его невозможно, но и сам маг может только управлять войсками и атаковать магией. Только рядом с войсками игрок регенерирует ману и, в свою очередь, поддерживает отряды боевой магией, лечит их и отравляет жизнь противнику. Войска и волшебник набирают опыт и улучшают характеристики, приобретают новые возможности. Никаких застроек базы — воюем тем, что выдали на старте.

Значительным изменениям подверглась ролевая система. Как и прежде, доступны четыре основных характеристики персонажа, но теперь у каждой из них появились по четыре навыка. При повышении характеристики игрок получает очки навыков, которые можно тратить на их развитие. Магическая система пополнилась Темной школой (некромантией).

Существенно расширился список доступных рас и юнитов. Появились войска нежити и гномов, а также многие новые воины у старых рас. Общение с городами и поселениями стало приятнее: разработчики добавили удобный интерфейс, благодаря которому стало легче продавать и покупать предметы и ресурсы, улучшать юниты и получать задания. Самих заданий стало намного больше, и они динамически генерируются по мере развития городов.

Вообще, масштабы игры заметно увеличились. Размер карт возрос, и игровой процесс стал неторопливее, немало времени отнимают простые переходы между городами. Отряды медленнее набирают опыт, и их улучшение происходит гораздо сложнее. Но, соответственно, теперь игра сможет увлечь вас на большее время. Тем более, что вместо одной кампании оригинальной игры появилось четыре отдельных, но связанных одним сюжетом.

Графика осталась на прежнем уровне: камера прикреплена к астральному двойнику мага и свободно перемещается вместе с ним, позволяя выбрать наиболее удобный ракурс. Звуковое оформление может похвастаться новыми приятными мелодиями. **«Магия войны: Знамена Тьмы»** — очень качественный аддон. Ошибки и недоработки оригинальной игры исправлены, а вместо них добавлены многие новшества, которых так не хватало ранее. И если вас привлекают долгие часы, проведенные в мире Денмора, то эта игра — ваш выбор!

СЮЖЕТ	7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ГРАФИКА	9
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Михаил Голуб

Система магии внешне почти не изменилась.

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.

Один в темноте

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Жанр: *3D-Action* • **Издатель:** *Vivendi Universal Games* • **Разработчик:** *Starbreeze Studios и Tigon Studios* • **Системные требования:** *P4 — 1.8 GHz, 256 MB RAM, видеокарта 64 MB (**желательно:** P4 — 2.6 GHZ, 512 MB RAM, видеокарта 128 MB)* • **Сайт игры:** *www.riddickgame.com*

Игры по фильмам — вещь своеобразная. Заполучив громкую лицензию, разработчики не очень-то стараются создать стоящий продукт, ведь название само по себе обеспечит продажи. Но иногда на свет появляются и настоящие шедевры, что не уступают по зрелищности самому блокбастеру. Такой вот редкий новогодний подарок мы и получили от шведских разработчиков.

«Escape from Butcher Bay» — это не простой перенос сюжета **«Pitch Black»** или **«The Chronicles of Riddick»**. Это их предыстория, рассказ о том, как матерый рецидивист Риддик смог сбежать из самой неприступной тюрьмы в истории человечества. Сюжет раскручивается плавно, но вместе с тем стиль игры несколько раз меняется разительным образом. Вот мы бродим по тюремным блокам, выполняем мелкие поручения, деремся с особо наглыми зэками и разведываем обстановку. Подозрительность и недоверие, отборная матерщина и скрытная продажа заточек — все прелести жизни в заключении.

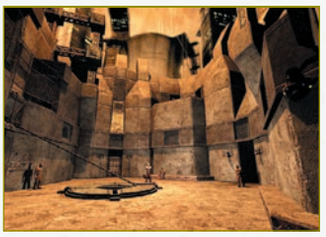
Затем мы узнаем, как именно Риддик получил свою чудесную возможность видеть в темноте. Тут-то и начинается самое интересное — медленно продвигаясь по помещениям, мы не оставляем ни одной целой лампочки. Перепуганные охранники тщетно рассекают темноту лучами фонарей. Безмолвная фигура возникает за спиной и ломает шею — либо подбегает в упор, перехватывает ствол автомата рукой и разряжает его прямо в лицо.

Игра удивительно хорошо срежиссирована — действо не провисает ни на минуту. Только вы притомились ползать по вентиляционным шахтам и прятаться за контейнерами, как на вас обрушивается ураганный забег по заброшенным тоннелям с отстрелом тараканов-переростков. А заточение в криогенной камере сменяется прогулкой на практически неуязвимом стороже-

Охранник получил отверткой в печень. Обратите внимание, что при использовании «ночного зрения» может ослепить даже отблеск от каски.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

После первого прохождения игры открывается «режим комментариев», в котором весь процесс сопровождается очень интересными пояснениями дизайнеров, художников, программистов. А за нахождение спрятанных повсюду сигаретных пачек игрока награждают видеороликами и концепт-артами к игре и фильмам.



вом роботе. Давим людей, крошим паркет и люстры, расстреливаем других роботов. Стрекот пулемета, вопли охранников, всюду кровь и взрывы.

Но не надо думать, что в игре нет места сюжету или проработанным персонажам. Отлично озвученные и анимированные, они надолго врезаются в память: усталый пожилой заключенный, надменный начальник тюрьмы или охотник за головами Джонс, что привез нас на эту планету. Но, конечно, главная звезда — сам Ричард Б. Риддик, «сыгранный» Вином Дизелем. Совершенно непробивная личность с отменным чувством юмора, он держит вокруг себя все внимание. Сильный, как бык, живучий и ловкий, как кошка — игра за такого героя вызывает твердую уверенность, что остановить его невозможно. Звериная харизма, убойные фразочки, а уж как он лазает по ящикам, стенкам и прочим препятствиям — любо-дорого посмотреть.

Внешний вид игры, может, и не сравним с последними хитами, но уж атмосферу тюрьмы для смертников передает отлично. При взгляде на грязные ржавые стены и унылые лица сокамерников понимаешь, что люди здесь не живут, а просто дожидаются гибели — от пуль ли охранников, в поножовщине или обвалившейся шахте. Загаженная столовая, вездесущие ящики с рудой, полутемная монорельсовая дорога — не ждите ярких пейзажей. Не отстает и звук: гул машин, переговоры охранников, пронзительный визг чужих и оглушительные залпы дробовика.

Из привычного набора приемов кудесники-шведы смогли сотворить полноценное произведение, которое захватывает внимание игрока от начала и до финальных титров. И как ни парадоксально, более интересное, чем сами фильмы.

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	9
ЗВУК	10

ОЦЕНКА МФ **9**

Александр Трифонов

Попытка пробраться над головой бронированного стражника провалилась.

РРР-РОМАНТИКА

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

Жанр: *тактическая стратегия с элементами RPG* ● **Издатель:** *1С* ● **Разработчик:** *X-bow Software* ● **Системные требования:** *P3 — 800 MHz, 128 MB RAM, видеокарта 32 MB (**желательно**: P4 — 1.8 GHZ, 256 MB RAM, видеокарта 128 MB)* ● **Сайт игры:** *www.starwolves.ru*

Не бояться сделать нечто новое — самое главное для разработчика качество. И какое счастье, если издатель не чинит препятствий его полету фантазии! Проект **«Звездные Волки»** сразу после анонса привлек внимание журналистов, ну, а под Новый год и простые игроки смогли ознакомиться с этой замечательной игрой.

Далекое будущее, человечество осваивает новые звездные системы под управлением Империи. Патруль и Военно-космические силы неусыпно охраняют покой людей. Но за красивой оболочкой скрывается множество проблем. Правительство коррумпировано и слабовольно, и реальная власть принадлежит трем гигантским корпорациям. На межзвездных трассах зверствуют пираты и взбунтовавшиеся боевые роботы, а ученые недавно вышли на контакт с враждебной инопланетной расой. Наш герой — торговец, который вместе с бывшим патрульным организовал команду наемников «Звездные Волки». Ну, а чем они будут заниматься — решать вам.

Наша команда сидит на орбитальной станции, смотрит новости и читает почту. Таким образом появляется выбор из нескольких миссий. Задания самые разнообразные — защитить торговый караван, доставить гуманитарную помощь, поймать известного пирата или заняться контрабандой. При выборе одной миссии можно лишиться другой и даже попасть в разные ветки сюжета. Нужно внимательно оценивать гонорар, сложность, а также то, как выполнение миссии повлияет на отношение к команде со стороны корпораций и властей. Всего же есть три разных концовки и четыре разных «специальности» главного героя — так что пройти игру заново будет весьма интересно.

Гордость Имперского флота — линкор «Сталинград».

Ракеты ушли в цель. Поле вокруг истребителя — антилазерная защита.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

На сайте **modmaker.narod.ru** вы найдете первую любительскую модификацию игры. Добавлено новое оружие, истребители, исправлены некоторые ошибки и многое другое.

На станции мы покупаем новые истребители, оружие и системы, продаем собранное во время миссий барахло. При вылете на задание начинается самая главная часть игры — трехмерные тактические бои. Насилие не всегда необходимо, если выбирать нужные опции в радиопереговорах. По космосу раскиданы научные и патрульные станции, добывающие заводы, и у них можно получить дополнительные задания.

При приближении врага включается пауза, и можно спокойно раздать приказы всем наемникам. Пилотов можно объединять в звенья — помимо бонусов к атаке и маневрированию, это позволяет им чинить друг друга или защищать от ракет. Корабль-база принимает посильное участие в сражении — отстреливает неприятелей из турелей, а также подбирает выпавшее из них оружие. Приятный штрих — подбитые пираты оказываются в спасательных капсулах. Можно затем сдать их и получить вознаграждение от Патруля.

Непосредственное участие игрока мало требуется — подопечные и противники водят причудливые хороводы в попытках сесть друг другу на хвост и палят из всех стволов. Нужно только вовремя пополнять запас ракет да использовать специальные умения героев. Однако не ждите легкой прогулки — придется прорываться в портал «на честном слове», с разбитой броней и отбивать волны превосходящих сил врага.

Несмотря на то, что сбитый пилот всегда возвращается на базу, каждая потеря истребителя воспринимается как трагедия. Дело не только в финансовых затратах. Каждый герой — это уникальная личность со своими навыками, которые мы тщательно наращиваем по ходу игры. С каждым связана своя история присоединения к команде, а их реплики во время боя не раз вызовут улыбку.

Графика не поражает буйством спецэффектов, но с первого взгляда вызывает стойкую симпатию. Портреты персонажей и интерфейс, модельки кораблей и станций, астероиды и туманности — все выполнено очень аккуратно и приятно для глаз. То же можно сказать и обо всей игре — приятная неожиданность и безусловно лучший дебютный проект 2004 года.

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ГРАФИКА	8
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Александр Трифонов

Антон Курин, Петр Тюленев

Новости настольных игр

Предатели Камигавы

У любителей и профессионалов «***Magic: the Gathering***» — очередной праздник. В конце января вышли 165 новых карт, объединенных сетом «**Betrayers of Kamigawa**». Это второй сет в *Kamigawa*-блоке. Первым, как вы помните, были «**Champions of Kamigawa**».

Структура «Предателей» традиционна для малых сетов: по 55 *common*, *uncommon* и *rare*; по 30 карт каждого цвета, плюс 12 артефактов, 2 земли и одна пятицветная. Добавились две новых механики: *Ninjutsu* и *Offering*. Первая позволяет заменить ваше незаблокированное атакующее существо на ниндзю с этой механикой. Вторая дает возможность скостить

цену существа из руки за счет жертвы существа того же типа со стола. Расширены и углублены старые механики из «Чемпионов». *Arcane* и *Soulshift* получили массу новых карт, а линейка духов (*Spirits*) основательно разнообразилась.

Отличительной чертой «Предателей» стал способ проведения пре-релиза (*Limited*-турнира, посвященного выходу сета). Вместо традиционных двух дней и одной пре-релизной карты турнир растянулся на две пары выходных с разными картами.

Еще одним отличием стало то, что после выхода этого сета лучшие магические умы не бросятся составлять колоды для предстоящих национальных чемпионатов. Сроки их проведения перенесены на конец лета — начало осени. Прежде чем до них дойдет дело, успеют выйти третий сет «*Камигавы*» и **Девятая базовая редакция**. Да и региональные чемпионаты, похоже, пройдут хотя бы с одним из этих сетов.

Начиная с 20 февраля карты «Предателей Камигавы» станут легальными во всех *Constructed*-форматах. А в начале марта насладиться «**Betrayers of Kamigawa**» смогут и адепты официальной сетевой «Магии».

Настоящие герои

В начале марта 2005 года выходит в свет очередной дополнительный сет первой отечественной коллекционной карточной фэнтези-игры «***Берсерк***» — «**Рождение героев**». В него войдут 60 обычных и несколько промо-карт. Каждая из стихий получит по новому артефакту и новой местности. Кроме того, после «Рождения героев» во всех стихиях будет по два существа-героя: маг и воин. Например, у Тьмы на помощь воину-*Раэру* придет маг-*Лаэтар*.

В «**Рождении героев**» появятся новые механики: *Стойкость*, которая предотвращает повреждения от воздействий, непробиваемая *Броня* и т. п. Целый ряд карт нацелен на поддержку ранее вышедших существ: «*Око Сота*» усиливает «*Змееглавов*», лесной артефакт «*Домик фей*» прибавляет жизнь «*Феям леса*» и «*Эльмам*», а команда «*Катапультеров*» поможет «*Великой катапульте*» попадать точно в цель. Местности «*Топи Зенды*» и «*Торосы Йора*» заставят игроков по-новому взглянуть на ранее малополезных «*Гидру*» и «*Синего дракона*».

Придет конец безраздельному могуществу болотной стихии. Натиску «*Броненосцев*» станут противостоять *стойкие* существа, «*Исса*» же отвлечет на себя любителей прыжков (особенно «*Умпи*»). Стоит отметить и мега-существ: «*Огр Турак*» каждым ударом дубины швыряет вражеского бойца, куда ему вздумается, а темный «*Гомункулус*» сочетает невиданную мощь с неповоротливостью и высокой стоимостью.

Многие новые карты — «*Река Иркиан*», «*Стратег*» — влияют на перемещение воинов по полю боя. Получил развитие вызов карт из колоды: «*Картограф*» вытаскивает любую местность, а «*Тайник Эллиона*» — любой артефакт. Кроме того, продолжается разработка «фирменных» стратегий стихий: моно-колоды после «**Рождения героев**» станут играть не хуже своих «разноцветных» конкурентов.

Между тем вышла на финишную прямую разработка онлайновой версии «***Берсерка***». Уже сейчас на сайте проекта ***http://berserk-online.com/*** можно посмотреть на экранные снимки игры, узнать ответы на часто задаваемые вопросы, пообщаться с разработчиками и тестерами на форумах. На февраль 2005 намечен выход публичной бета-версии игры, а коммерческий старт проекта состоится в начале весны этого года.

ВРАТА МИРОВ

Контакт: ЛУИС РОЙО 66

Несколько месяцев мы размышляли над тем, как лучше рассказать нашим читателям о фантастической живописи. И вот теперь, начиная с этого номера, «МФ» освещает и это проявление фантастики. На наши вопросы отвечает один из классических художников-фантастов — Луис Ройо.

Вселенная Warhammer 40 000: ОГНЕМ И МЕЧОМ 69

В мрачном мире далекого будущего есть место только войне... И, тем не менее, мир этот насчитывает тысячи поклонников по всему земному шару. Больше двадцати лет человеческая Империя сражается с демонами хаоса, древние эльдары — с космическими орками, чудовищные тираниды — с ужасными некронами... Сегодня мы открываем портал в мир 41-го тысячелетия.

Мир Вадима Панова: ТАЙНЫЙ ГОРОД 74

Москва... Город, о котором мы знаем все — и одновременно не знаем ничего. Место, которое тысячи лет назад стало последним пристанищем великих некогда цивилизаций. Читайте обзор Тайного города — мира, где происходит действие популярнейшего сериала городского фэнтези.

Бестиарий: ПРИЗРАКИ 78

Они сопровождали человечество всегда... С далекой древности и до наших дней. В древних городах Европы и среди джунглей Южной Америки. Они вышли в море и осваивают космос. Призраки, духи, привидения, полтергейсты... Зачем они приходят и откуда? Можно ли с ними общаться и как поймать? Об этом и о многом другом — в нашем «Бестиарии».

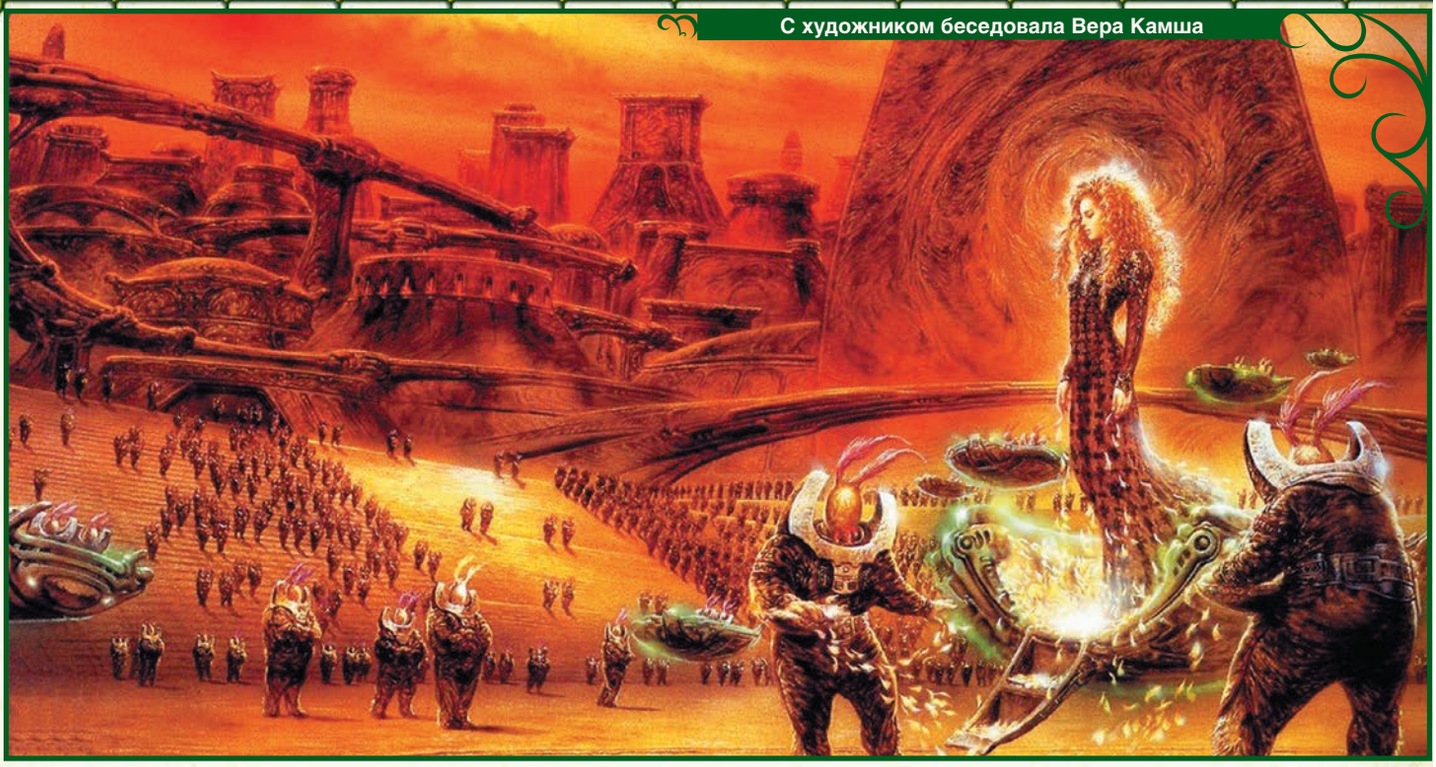
Храм джедаев: ПЛАНЕТЫ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН» 84

Далекая-далекая галактика — средоточие миллионов планет. Неподготовленному путешественнику немудрено потерять голову и безнадежно заблудиться среди систем и секторов космического пространства. Чтобы такого не произошло с вами — читайте наш путеводитель.

Фантастический информаторий 88

Читатели спрашивают — редакция «Мира фантастики» отвечает. Кратко и компетентно.

С художником беседовала Вера Камша



«Я люблю ту картину, которую рисую»

Луис Ройо — классик фантастической живописи

С творчеством испанского художника Луиса Ройо так или иначе знакомы все, хотя имя художника, чьи работы украшают книги, календари, диски, видеокассеты, в России пока известно лишь любителям фантастической живописи. Картины Ройо фантастичны, порой жутковаты, но всегда красивы и таинственны. Полуобнаженные женщины в странных доспехах, мечи, кинжалы, ночные птицы, взгляды в темноту и из темноты, тревожные пейзажи — во всем этом сплетаются каноны популярного жанра фэнтези и испанские национальные традиции.

Редакция «МФ» около полугода вынашивала идею создания отдельной рубрики о художниках, иллюстрирующих фэнтези и фантастику. Читатели постоянно присылали письма с требованием рассказывать о фантастической живописи (последний пример — в «Почтовой станции» прошлого номера журнала). Порой на подготовку новой рубрики уходит действительно много сил и времени. И вот в этом номере мы с гордостью представляем первое интервью новой рубрики. На наши вопросы отвечает один из самых известных художников-фантастов — Луис Ройо!

«Отношение к смерти пронизывает нашу культуру»

Сеньор Луис, вы с готовностью согласились приехать в Россию, несмотря на то, что про нашу страну пишут и говорят всякое. Вам не было страшно?

Я был очень рад возможности приехать в Россию. Я вырос в семье, которая симпатизировала республиканцам и Советскому Союзу. Для моих родителей ваша страна так и осталась несбывшейся мечтой. Когда я получил приглашение, я, в первую очередь, подумал о них, о том, что могу сделать то, что они не смогли. Мир изменился в лучшую сторону и у вас, и у нас. У нас нет Франко, и вашу страну теперь тоже можно назвать свободной. Россия и Испания вообще во многом схожи, и исторически, и духовно. Мы одни из всей Европы не признали Наполеона, мы пережили диктатуры, мы не потеряли себя, свою национальную индивидуальность. Может быть, поэтому мы так хорошо понимаем искусство, культуру друг друга.

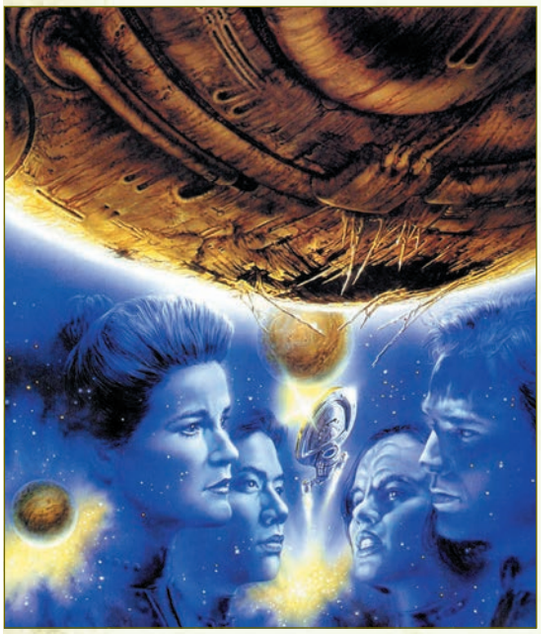
Китайцы говорят, что нет ничего хуже, чем жить в эпоху великих перемен. А что об этом думаете вы, ведь теперешняя Испания и Испания Франко очень отличаются?

«Великие перемены» в Испании как раз пришлись на мою юность, и я вспоминаю ту эпоху с большой нежностью. Конечно, были трудности, была неопределенность, некоторые люди, привыкшие жить в устоявшемся, ограниченном мире, боялись, но я и большинство моих сверстников были просто счастливы. Пробуждение свободы — это ни с чем не сравнимое чувство. Хорошей диктатуры быть не может, человек должен сам решать, как ему жить, что думать, что говорить, что делать.

Хотя Испания и не очень большая страна, но в ней есть разные области, очень отличающиеся одна от другой. Каталония не схожа с Кастилией, а галисийцы смотрят на мир иначе, чем баски. На крутых поворотах такая «пестрота» создает определенные проблемы, но их можно решить.

Я знаю, вы пережили нечто подобное через несколько лет после нас, так что вы мои ощущения наверняка поймете. Теперь Испания — свободная страна, в которой удобно и легко жить, а нынешняя молодежь о генерале Франко и его «порядке» не только не сожалеет, но даже не знает. И я считаю это справедливым и правильным. Конечно, проблемы есть и сейчас, и будут всегда, жизнь не может быть полностью безоблачной, но все это разрешимо.

Давайте поговорим о вашем творчестве. Вы считаете кого-то из знаменитых испанских художников своим учителем?



Всех вместе и никого в частности. Я не могу сказать, что повторяю Веласкеса, или Гойю, или Дали, хотя в моих картинах и проступает сюрреализм. Хотя Испания и в самом деле имеет очень богатые художественные традиции и активное настоящее. У нас люди очень интересуются и историей культуры, и ее современным состоянием, а изобразительное искусство, живопись в нашей стране всегда была в почете. Идет постоянный обмен идеями, настроениями. Появляются новые интересные художники, проходят выставки, так что есть что посмотреть и кроме Луиса Ройо.

Сеньор Луис, в ваших картинах иногда присутствует не то чтобы шокирующее начало, но нечто пограничное. Создается ощущение, что вам нравится ходить по краю, смеяться над смертью, над какими-то всемогущими силами.

Это, опять-таки, следствие того, что я испанец. Наше отношение к смерти, к опасности пронизывает всю нашу культуру, беря начало от народных обычаев и традиций.

Вы имеете в виду корриду?

И ее тоже. Все — музыку, поэзию, танец, изобразительное искусство — у нас пронизывает ощущение свободы от страха перед смертью. Это заметно и у Гойи, и у Дали, и в народных песнях, и в поэзии Лорки. Мексиканцы, впрочем, пошли еще дальше. Они откровенно смеются над смертью. Русские, как мне кажется, тоже ее не боятся, хотя о нашем сходстве я уже говорил. Но вы относитесь к этой теме серьезнее, трагичнее, монументальнее, севернее, ну, а мы где-то посередине. Мы не смеется и не бросаем обреченный вызов, мы иронизируем и живем, и идем вперед, не опуская головы и, по возможности, улыбаясь.

Но вы правы: нож, меч, кровь, тьма, странные тени, ощущение находящейся поблизости смерти, какая-то ярость, предчувствие безнадежного боя в моих картинах есть. Существование смерти — важнейший аспект человеческой жизни, если можно так сказать. Зачем же от этого прятаться? Сказано же, что нужно принимать то, что не в силах изменить. У художников из Германии, Франции, даже Италии существует некое внутреннее сдерживающее начало, запрещающее им рисовать подобное, или же, если они все же рискуют, это является несколько неестественным.

«Для меня главное — процесс работы»

В изображениях ваших женщин ощущается нечто кошачье. Вы любите кошек?

О да! У меня у самого есть кошка-старушка. Ей четырнадцать лет, и я этим очень горжусь, ведь везде пишут, что они

Досье: Луис Ройо

Луис Ройо родился в 1954 году в Испании. Он получил образование в Сарагосе, где обучился живописи и прошел курсы по дизайнерскому мастерству. В семнадцать лет он уже работал в нескольких дизайнерских студиях, с 1972 по 1976 принимал участие в ряде общественных выставок живописи, в 1977 начал создавать картины большого формата с использованием различной техники.

В 1978 году Луис открыл для себя мир европейских комиксов, творчество Энки Биляля и Мебиуса. Художник начал публиковать собственные комиксы в различных журналах фантастической направленности. В 1979 года Луис уволился из студии дизайна и полностью посвятил себя рисованию комиксов. В 1983 году началось сотрудничество художника с издательством «Norma Editorial», что и принесло ему международное признание. Луис выступает как автор обложек для книг европейских и зарубежных издательств, а также обложек журналов.

С 1990 года художник предпочитает заниматься независимым творчеством, сводя к минимуму работу на заказ. В 1992 году выходит первый сборник работ Ройо — «Women», который получает широкую известность и переиздается в США. Большой популярностью пользуются и последующие сборники Луиса Ройо: «Malefic» (1994), «Secrets» (1996), «Dreams»(1999), «Prohibited Book» (2000).

живут меньше. Я люблю этих зверей за грацию, загадочность и за то, что они сами по себе, хоть и рядом. У них есть чувство собственного достоинства.

А есть портрет вашей кошки?

Нет. Хотя это идея (смеется).

Вы несколько раз говорили о сходстве Испании и России, и о симпатии к нашей стране. Вы согласились бы проиллюстрировать книги наших писателей или написать что-то на русскую тему?

Очень бы хотел. Может быть, так и будет, это такие колоссальные возможности. Знаете, я просто потрясен Петербургом. Кажется, что ты сам попал в иллюстрацию, в декорации какого-то мистического спектакля. Огромные дворцы с величественными порталами и рядом, если не в них самих, маленькие, таинственные дверцы. Серый камень, вода, статуи, а какое небо! Первый рассвет, который я здесь увидел, совершенно золотой, меня просто потряс. На следующий день я специально рано встал, чтобы увидеть это зрелище снова, но увы, оно не повторилось. Да, было изумительно красиво, но по-другому, а я уже настроился на ту волну.

Но страна — это не только рассветы и стены, но и люди. Вы не разочаровались? Как прошла ваша выставка?

Не разочаровался ни в коем случае. Конечно, у вас не жарко, но, может быть, оттого, что все тепло остается в сердцах людей. И мне, и моему другу и издателю Рафаэлю Мартинесу понравились все, с кем мы встречались. А выставка прошла просто замечательно, мы привезли самые разные мои работы, чтобы создать общее впечатление, и правильно сделали. Посетителям было интересно, только у меня немного устала рука от автографов, но это хорошая усталость.

Ваши картины у нас очень популярны, хотя, к сожалению, имя художника знают далеко не всегда.

А такое часто бывает, когда вещь закончена — она начинает жить своей жизнью. Даже я иногда забываю некоторые свои работы. Вчера вот увидел на футболке у одного молодого человека свой рисунок и так и не вспомнил, когда и для чего я его сделал.

Но какую-то из своих картин вы, наверное, все же считаете лучшей, любите больше других?

Я люблю ту, которую рисую, иначе нельзя. А из прошлого... Мне очень нравилось работать над серией «Третье тысячелетие», тем паче картины были логически связаны друг с другом, объединены и темой и настроем.

Вас не смущает, когда ваши вещи используют без разрешения направо и налево?

Коммерческий план меня мало интересует, я о нем забываю, для меня главное — процесс работы. Это самое важное, а когда вещь создана, я не то, чтобы теряю к ней интерес, но начинаю относиться ровно и спокойно. Мне даже интересно, когда мои картины помещают, на диски, календари, кассеты, футболки. Это значит: есть интерес, понимание, востребованность. Примерно так.

Какими бы опасными и яростными ни были создаваемые художником миры, сам сеньор Луис — человек на редкость веселый, общительный и оптимистичный. Беседа с этим замечательным художником заслуженно открыла новую рубрику об иллюстраторах фантастики. В ближайших номерах «МФ» вас ожидают интервью с известными отечественными мастерами фантастической иллюстрации. Пишите в редакцию, с кем из художников вы хотели бы встретиться на страницах новой рубрики. Мы постараемся выполнить пожелания.

(Иллюстрации публикуются с разрешения Луиса Ройо. Интервью взято на конгрессе писателей-фантастов «Странник».)

Андрей Чаплюк, Петр Тюленев

ОГНЕМ И МЕЧОМ

ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER 40,000

Si vis pacem, para bellum.
Латинская пословица
Хочешь захватить мир — готовься к войне.
Вольный перевод

«В мрачном мире далекого будущего есть место только войне». Вот уже больше двадцати лет этот девиз объединяет тысячи людей во всем мире — поклонников причудливой вселенной Warhammer 40,000. Пожалуй, больше нигде вы не найдете такого сплава, казалось бы, несовместимых элементов. Магия здесь соседствует с бластерами и гигантскими космическими крейсерами, орки бороздят галактики, эльфы живут в искусственных мирах, а на пути человечества к процветанию стоят демоны Хаоса и биоцивилизация тиранидов.

- **Название мира:** *Warhammer 40,000*
- **Возникновение:** *1982 год новой эры нашего мира*
- **Создатели:** *Games Workshop*
- **Происхождение:** *военно-тактическая игра с миниатюрами*
- **Воплощения:** *литература, комиксы, компьютерные, настольные и коллекционные карточные игры*

Если попробовать описать мир **Warhammer 40,000** одним словом, то наиболее подходящим будет — огромный. Галактика, раскинувшаяся на десятки световых лет. Миллионы планет и систем, десятки, если не сотни разумных рас. Бесчисленные сражения, непрекращающиеся боевые действия. И множество тысячелетий, отделяющих эту вселенную от нашего времени — даже годы здесь обозначаются иначе, например **567.M38** — 567 год 38 тысячелетия. Этакий космический клубок из множества нитей. И одна из них — человечество — связывает **Warhammer 40,000** с современностью. С нее и начнем распутывать.

Дорога к звездам

С тех пор, как человек сделал первый шаг в холод космоса, прошло четыреста столетий. Сорок тысяч лет. Столь долгий срок уже сам по себе — легенда. Кто знает, как человечество расселилось по миллионам миров? Кто помнит войны, разрушившие Землю и обратившее человечество в примитивных тварей? Кто узнает названия древних развалин на Земле, погибших цивилизаций, повергнутых в прах народов? Спустя сорок тысяч лет уже мало кто знает ответы на эти вопросы. Сами вопросы умерли на устах людей десятки тысяч лет назад. С тех времен остались лишь легенды о том, как зарождалась Империя, о ее Золотом веке и падении...

В 22 веке человечество колонизировало Марс и начало отправлять экспедиции к другим звездам. Но расширение нашей цивилизации шло медленно до открытия параллельного пространства — варпа — где можно путешествовать со сверхсветовыми скоростями. Однако это пространство таило в себе множество опасностей, поэтому кораблями управляли навигаторы

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА CD

— особые люди с псионическими способностями, которые могли чувствовать варп и его течения. Десять тысяч лет люди распространялись по космосу и встречались с другими расами. Тогда-то и начались первые войны — с эльдарами, с орками и между самими людьми. И все бы шло хорошо, если бы не старая уверенность в том, что человек — царь природы, и все в мире создано для его блага. Люди воспринимали варп как должное, и никто не предполагал, что у параллельной вселенной есть свои хозяева, которые зорко следят за людьми и только и ждут момента, чтобы нанести коварный удар.

Настал тот черный день, когда обитатели варпа — демоны Хаоса — вырвались из него сквозь тысячи прорех в мироздании. Лишенные материальных тел, демоны вселялись в разум человеческих псайкеров, нанося удар оттуда, откуда его ждали меньше всего. Ужасные варп-штормы прорвались в реальный мир, сделав межзвездные путешествия невозможными. Человеческая империя рассыпалась на мириады кусочков, каждый из которых должен был сам позаботиться о своей безопасности. Земля была отрезана от остального человечества. Так начался один из самых темных периодов человеческой истории.

Навигаторы — это почти что отдельная раса.

Дар псионика несет и возможности, и опасности.

Империя людей

Спустя пять тысячелетий появился тот, которому было суждено стать спасителем человечества — Император. Никто не знает его настоящего имени. Он быстро стал полноправным властителем Земли и начал готовить Великий Крестовый поход, чтобы возвратить под власть метрополии все человеческие колонии. Опорой императорских войск стали космические десантники — специально обученные и генетически усиленные воины, равных которым не знала история. Во главе десантников должны были стать двенадцать примархов — сверхлюдей. Но Хаос разбросал капсулы с еще не родившимися сверхлюдьми по галактике. Император собрал своих возлюбленных сыновей, но не смог излечить их от яда Хаоса. Тем не менее, они верно служили ему до конца победоносного похода.

Один из примархов.

Ересь Хоруса. Около М31

Успехи человечества не остались без внимания Хаоса. Величайший из примархов, Хорус, был соблазнен обещаниями демонов и поднял восстание против Императора. Хорус начал гражданскую войну, в ходе которой погибли десятки миллиардов людей. Из двадцати легионов космических десантников лишь девять сохранили верность Императору, еще девять переметнулись на сторону Хаоса, а два легиона были уничтожены в пылу войны. Юная человеческая Империя разбилась на множество частей, в каждой из которых шли ожесточенные бои. В конце концов, Хорус преодолел сопротивление имперских войск и нанес удар по Земле, стараясь уничтожить самого Императора. Под стенами дворца развернулась кровавая и упорная битва. В конце концов, Император вместе с двумя верными примархами и отрядом лучших десантников телепортировался в штаб мятежников. Поединок Императора и Хоруса закончился плачевно для обеих сторон. Хорус пал от рук Императора, но и повелитель человечества оказался смертельно раненым. Чтобы сохранить дыхание жизни в теле Императора, на Земле под руководством технокрецов Марса был создан гигантский комплекс жизнеобеспечения — Золотой трон.

Ереси Хоруса посвящена коллекционная карточная игра «**Warhammer 40,000: Horus Heresy**».

Вот уже десять тысячелетий Император правит человечеством, не покидая Золотого трона. Он телепатически диктует свою волю Верховным лордам Земли — Святой Терры — которым подчиняется громоздкая административная машина Империи. Но Святая Терра — не только политический центр Вселенной людей. Могущество Императора направляет свет звездного маяка Астрономикона, который позволяет путешествовать в варпе, не опасаясь ловушек Хаоса. Именно Астрономикон, на поддержание которого тратятся энергия и жизни тысяч псиоников, поддерживает единство громадной Империи, миллионов человеческих миров. Каждый год войны уносят жизни миллиардов, десятки планет выходят из-под власти Золотого трона — но это только капля в гигантском океане разлившегося человечества. Несмотря на то, что новости с окраин достигают Святой Терры за долгие месяцы, а армии зачастую перебрасывают в те регионы, где они уже не нужны, Империя людей остается самой крупной и могущественной цивилизацией во вселенной **Warhammer 40,000**.

Безграничная, фанатичная, самоубийственная преданность Императору и вестникам его воли — вот что объединяет человечество в 41 тысячелетии. Империя в опасности, вещают проповедники, множество нечеловеческих рас угрожает ей, и единственная возможность для людей спастись — изничтожить их, слепо повинуясь Золотому трону. Зловещие инкви-

Сестра битвы. Ну чем не идеал гота?

Войны Веры. Около 200.М36

Самая кровавая междоусобная война внутри человечества со времен Ереси Хоруса развернулась из-за амбиций безумного тирана Годжа Вандира. Бесчестными путями он узурпировал верховенство над церковью и правительством Империи — следующим его шагом стала попытка стать новым Императором. Семь десятилетий Империя купалась в крови, пока львиная доля сил Вандира не была уничтожена в варп-шторме, который был назван Гневом Императора. Объединенные силы Конфедерации света, техножрецов Марса и космических десантников довершили разгром предателя, и тот пал от руки собственных телохранительниц. Из пепла этой войны выросли Сестры битвы — женский боевой отряд, следящий за тем, чтобы Войны Веры не повторились.

зиторы странствуют по Империи, в корне изничтожая любые проявления ереси и неповиновения. Отряды космических десантников — Ультрамарины, Космические волки, Кровавые ангелы — проливают нечеловеческую кровь на границах цивилизации. Каждая планета обязана выставить на службу Императору гвардейскую армию. Смертельно раненые солдаты становятся водителями громадных боевых машин — дредноутов. Служение продолжается даже после смерти: черепа погибших используются в качестве форменных украшений имперских солдат и офицеров. В целом, 41 тысячелетие человечества сильно напоминает Средневековье — вплоть до того, что все названия здесь звучат по-латыни.

Космические эльфы

Задолго до появления людей на просторах космоса большой частью галактики владела древняя цивилизация эльдаров. Утонченные, высокоразвитые и почти поголовно обладающие псионическими способностями, они чем-то напоминают фэнтезийных эльфов. Используя свои фантастические способности, эльдары научились побеждать саму смерть. После гибели хозяина душа эльдара направлялась в варп, где терпеливо дожидалась рождения ребенка, чтобы, вселившись в него, пройти весь жизненный цикл заново. Но легкая и беззаботная жизнь развратила эльдаров. Они жили в свое удовольствие и не задумывались о будущем. Действительно, кого волнует судьба цивилизации, если тебе уготованы века удовольствий и наслаждений?

Это и стало началом конца некогда великой державы. Душ эльдаров в варпе становилось все больше и больше, что не могло не привлечь демонов Хаоса. Наконец они нанесли удар, в одно мгновение поглотив миллиарды бестелесных душ, — тот самый удар, который обрушил и человеческую цивилизацию. Падение эльдаров было одной из самых ужасных катастроф в истории вселенной. Тысячи планет с миллиардами жителей в один момент превратились в безумных маньяков, одержимых демонической волей. Лишь самые сильные эльдарские правители с помощью своего псионического волшебства закрыли некоторые порталы в варп и спасли тем самым вселенную от полного уничтожения.

Последствия катастрофы для людей мы уже знаем. Эльдарская же раса в результате раскололась надвое. Те из эльдаров, которые избежали вторжения Хаоса, успели переселиться в громадные рукотворные миры, дрейфующие по галактике. Подпавшие под власть демонов стали темными эльдарами — ужасной расой разбойников и маньяков. Говорят, лучше погибнуть в бою, чем попасть к ним в руки. Тем не менее, между двумя ветвями некогда единой расы сохранилось много общего, прежде всего псионические навыки и технологии. И те, и другие эльдары располагают очень мобильными отрядами и выигрывают битвы не числом, а умением. Они часто прибегают к варп-переброскам на небольшие расстояния, появляясь в самых неожиданных уголках сражения, широко используют антигравитаторы, а также владеют умением заключать души павших в боевые машины. А в особо крупные сражения эльдаров ведет почти непобедимая аватара бога войны, в жилах которой течет расплавленный металл.

Предавшиеся Хаосу

Хотя темные эльдары и стали жертвами демонов варпа, они действуют сами по себе. Основную силу войск Хаоса в галактике составляют бывшие космические десантники, предавшие Императора во время Ереси Хоруса. Эти самые ярые враги Империи не перестают осаждать ее границы вот уже десять тысяч лет. В добавление к генетическим усовершенствованиям они получили новые способности от своих демонических покровителей, и теперь могут поспорить со своими бывшими соратниками за звание хозяев поля боя. Время от времени среди десантников Хаоса появляется очередной могущественный лидер, за знаменами которого идут не только бывшие люди, но и демоны варпа.

Отцы-основатели

Вселенную **Warhammer 40,000** придумали в 1982 году три сотрудника британской компании ***Games Workshop***: Ричард Халливел, Брайан Энселл и Рик Пристли. В то время компания была уже известна своим фэнтезийным варгеймом **Warhammer Fantasy Battle** и готовилась к активному наступлению в область научной фантастики. От своего старшего брата **Warhammer 40,000** позаимствовал не только часть названия, но и многие концепции: расы (светлые и темные эльфы-эльдары, орки), соединение техники и магии, и в значительной степени — боевую механику.

Мир **Warhammer 40,000** развивался в течение многих лет, и в этом процессе было задействовано очень много людей. Первоначально разработкой собственно вселенной занимался только Рик Пристли. Позднее он исполнял роль советника, всячески помогал дизайнерам и художникам ***Games Workshop*** воплощать в жизнь их многочисленные задумки. Смысл работы его команды — придумывать новые миниатюры и детали игровых миров. Десятки художников и скульпторов превращают первоначальные задумки дизайнеров в металлические фигурки и иллюстрации. Если бы пришлось назвать одного человека, который стоит в центре всего этого процесса, им стал бы Джон Бланше, который принимал участие в работе над всеми без исключения версиями **Warhammer 40,000** и чей труд выразился в бессчетном множестве набросков новых миниатюр и замечательных иллюстраций.

Последнее издание книги правил Warhammer 40,000.

Готическая война. 143-160.M41

Одним из самых успешных лидеров Хаоса был Абаддон Грабитель, наследник предателя Хоруса. Он провел тринадцать кампаний против Империи, одной из самой известных стала война в секторе Готик. Воспользовавшись очередным варп-штормом, Абаддон проник в самое сердце сектора и осадил несколько планет, в том числе столицу Готика, Порт-Моу. Долгие годы имперский флот адмирала Равенсбурга сдерживал атаки сил Хаоса, пока не нанес им сокрушительное поражение в Гефсеманской битве. Но и после этого Абаддон не успокоился: он завладел Крепостями Черного камня — громадными боевыми станциями, способными уничтожить даже звезду. Империи и эльдарам пришлось объединить свои силы, чтобы отразить эту угрозу.

События Готической войны легли в основу военно-тактической игры **«BattleFleet Gothic»**.

Наиболее сильные духи варпа, просочившиеся в реальный мир, стали в нем богами Хаоса. Их четверо: Хорн Кровавый, Нургл Лорд разложения, Цзинч Меняющий пути и Слаанеш Темный принц. Каждый из богов располагает собственной гвардией десантников, которые обладают особыми способностями. Например, последователи Цзинча сильны в псионике, а десантники Нургла нечувствительны к боевым ранам. Силы Хаоса базируются в Глазе ужаса — звездном скоплении и центре гигантского варп-шторма, где пересекаются реальный мир и варп. Неподалеку от Глаза ужаса находится имперская планета Кадия, не раз попадавшая на острие очередного нападения Хаоса.

Космический десантник Хаоса.

Зеленокожие бестии

Внешне орки Warhammer 40,000 сильно напоминают своих фэнтезийных собратьев. Сильные и крайне агрессивные варвары с зеленой кожей, длинными клыками и весьма специфической культурой. Одним словом, дикари-с. Но в действительности космические орки не так просты. Начать хотя бы с того, что это симбиоты, с биологической точки зрения — нечто среднее между животными и растениями. Это объясняет и зеленый оттенок кожи, и необычайную плодовитость орков: они размножаются спорами в течение всей своей жизни. Кроме того, у орков два сердца, одно из которых занимается пищеварением, а есть они могут практически все, что угодно. Возможно, именно поэтому они стали самой воинственной расой галактики: когда не нужно особо заморачиваться продолжением жизни и поиском пищи, единственным развлечением остается убийство себе подобных — и не очень подобных тоже.

Войны за Армагеддон. 941-998.M41

Индустриальная планета Армагеддон — один из ключевых миров Империи, который снабжает вооружением тысячи гвардейских армий. Именно на этой планете произошли самые масштабные сражения между силами людей и орков. Предводителем зеленокожих стал вождь Газгкулл Маг Урук Трака, сильный боец и талантливый военачальник. Во время первой войны оркам удалось закрепиться в джунглях Армагеддона, но наступление на промышленные области планеты закончилось крахом. Большую роль в победе людей сыграл имперский гвардеец комиссар Яррик. Пятьдесят семь лет спустя орки пришли снова, на сей раз предварительно обрушив на планету бомбардировку астероидами. И снова стальной кулак Империи ценой миллионов жизней отбросил зеленокожих. Впрочем, война на этом не закончилась: Яррик задался целью окончательно избавить галактику от вождя Газгкулла.

Принять участие в войне за Армагеддон вы можете прямо сейчас: на нашем компакт-диске лежит стратегическая настольная игра **«Battle for Armageddon»**.

Существует мнение, что орки (а также их меньшие кузены гретчины) были созданы искусственно, и не кем-нибудь, а снотлингами — существами, которые теперь оказались на самом низу оркского сообщества. Интересно, что знание технологий, боевые навыки, образ жизни и другие «наживные» умения записаны прямо в генетический код орков. Поэтому, при всем своем варварском образе жизни, они не скатываются в каменный век. Вершина инженерной мысли орков — громоздкие, но вооруженные до зубов боевые машины-дредноуты (иногда их называют джаггернаутами). Кроме того, зеленокожие уважают мототехнику — быструю и не слишком обремененную броней.

Свежая кровь

Тау бесстрашно обороняют свои рубежи.

На восточных рубежах Империи людей расположилась молодая, но стремительно набирающая силу цивилизация Тау. Этих серокожих гуманоидов объединяет религиозная идея Большего добра — некоторые усматривают в ней отдаленное подобие коммунистической идеологии. За шесть тысячелетий они прошли путь от каменного века до звездной державы. Говорят, что тау выжили благодаря случайности: в какой-то момент Империя наткнулась на их цивилизацию, усмотрела в ней будущую угрозу и отправила войска зачистить территорию, однако человеческий флот был уничтожен варп-штормом. А когда у бюрократической машины Империи снова дошли руки до тау, те уже могли на равных потягаться со своими старшими «товарищами».

Главные козыри тау — широкое использование высоких технологий и терпимость в отношении к другим расам. Кроме того, их общество делится на четыре касты — воинов, чиновников, пилотов и рабочих — и социальное место каждого гражданина тау четко определено. Правители этой Империи — таинственные Эфирные, которые редко появляются на глаза, но их руководящая рука чувствуется повсеместно. Тау неагрессивны, но яростно защищают собственные планеты. Регулярно они колонизируют новые миры — как требует того их неостановимое развитие и принципы Большего добра.

Тяжелое наследие

Много миллионов лет назад, задолго даже до древних эльдаров, разумная раса некронтир пала жертвой коварного предательства. В поисках бессмертия они обратились за помощью к богам, которые подарили им действительно вечные искусственные тела, — правда, поглотив при этом их души и сделав своими верными рабами.

Шестьдесят миллионов лет некроны — бывшие некронтиры — спали в глубоких склепах пустынных планет. Их повелители выжидали, пока галактика вновь не переполнится разумными существами: богам были нужны души, миллиарды душ. И в 41 тысячелетии такое время настало, некроны пробудились и начали безжалостное истребление всех встреченных ими разумных существ без разбора. Их неожиданный удар еще сильнее подкосил и без того приходящую в упадок Империю людей.

Некроны — механические создания, больше всего похожие на одушевленные скелеты. Верхняя часть обычно выглядит более-менее по-человечески, а вот вместо ног у некронов могут быть и змеиные хвосты, и антигравитационные платформы. Кроме того, в их рядах сражаются

механические пауки — от небольших скарабеев до чудовищ размером в танк — а в бой «мертвяков» ведут безмолвные призрачные Лорды в развевающихся саванах. Вооружены некроны мощными энергетическими винтовками, способными распылять материю на молекулы.

Великий пожиратель

Приблизительно в то же время на галактику обрушился другой враг — только из глубин не времени, но пространства. Пришедших из межзвездного пространства можно описать только одним словом — биоорганизмы. Ибо выглядеть они могут как угодно — от небольших змей до громадных чудовищ. Впрочем, в их облике почти всегда присутствует что-то от рептилий, и вы никогда не спутаете их с другими разумными расами. Если, конечно, успеете убежать.

Тиранидские войны. Начиная с 745.M41

Поначалу Империя не заметила нового врага: потеря нескольких систем на окраинах была делом десятым и не особо беспокоила чиновников. Но потом один из инквизиторов обнаружил на бывшей планете Тиран информацию о существах, которые и превратили этот мир в голый каменный шарик. Так новая раса получила имя — тираниды. Первая волна вторжения тиранидов, известная людям как улей-флот Бегемот, была разбита силами космических десантников Ультрамаринов и имперских звездолетов. Вторая волна — улей-флот Кракен — сопровождалась появлением культов, которые провозгласили тиранидов богами. Без помощи эльдаров людям вряд ли удалось бы победить Кракен. Третий удар нацелен в самое сердце Империи: улей-флот Левиафан вышел из плоскости галактики, миновал человеческие форпосты и теперь прорывается к Святой Терре.

Даже если забыть о внезапности нападения и поистине неисчислимых силах тиранидов, за чудовищами нельзя не признать нескольких причин их превосходства — не только военного — над гуманоидами. Это полностью биологическая цивилизация: даже звездолеты у тиранидов живые и вынашивают воинов. Генная инженерия для них — то же, что для людей таблица умножения, отсюда и такое разнообразие во внешности, а главное — в функциях. Ни одна следующая волна вторжения не повторит ошибок предыдущих, на всякую броню гуманоидов тираниды отольют биологическую пулю. Захватив планету, они поглощают всю местную биомассу и штампуют из нее новых бойцов. То же самое происходит с погибшими в сражении. Кроме того, каждый улей-флот тиранидов объединен общим сверхразумом, и рептилоиды способны проводить сложные военные

Тираниды способны принимать самые причудливые формы.

Слова войны

По всей книге правил **Warhammer 40,000** разбросано несколько сотен метких выражений и афоризмов, позволяющих почувствовать особенность этого мира. Вот некоторые из них.

- *Не ужасы войны внушают мне опасение, но невидимые ужасы мира.*
- *Никто не может остаться в стороне, когда идет война за выживание. Все, кто не сражается на твоей стороне — враги, которых ты должен сокрушить.*
- *Тебя спросят, имел ли ты право уничтожить десятки миллиардов. Но лишь немногие поймут, что ты просто не имел права оставить их в живых.*
- *Победивший не должен оправдываться, проигравший — не может.*
- *В темноте слепец — самый надежный проводник. В эпоху безумия пусть тебя ведет сумасшедший.*

операции с ювелирной точностью. Так что с началом вторжения тиранидов остается только пожелать удачи бывшим владельцам галактики: все остальное уже на стороне завоевателей.

А как же хоббиты?

Человек, выглядывающий из окна, видит только часть улицы. Из разных окон открываются разные виды, но для того, чтобы почувствовать улицу полностью, нам надо выйти наружу. То же самое происходит и с фантастическими вселенными. Мы рассматриваем их из «окон» — книг, фильмов, игр. И знаем о них только то, что нам рассказывают. Главный источник вселенной **Warhammer 40,000** — варгейм, военная игра с миниатюрами. Поэтому война и занимает в этом мире почетное первое место. Подробно описаны все стороны конфликта, состав вооруженных сил. На втором плане — история, прежде всего крупнейшие сражения, боевые технологии, те идеалы, за которые армии идут в бой. Все остальное — экономика, астрография, культура, биология — только в той степени, в какой этого требует война. Во вселенной **Warhammer 40,000** не слагают романических баллад о всепобеждающей любви, не плетут политических интриг и не живут безобидные коротышки хоббиты. Здесь, в мрачном мире далекого будущего, есть место только войне.

И в этом — уникальность вселенной **Warhammer 40,000**. Сплетение фантастики, мистики, религиозных и политических мотивов, заправленное потрясающими сценами битв и продуманными персонажами, способно надолго приковать к себе внимание. «Готическая фантастика». Именно это словосочетание наиболее точно характеризует вселенную **Warhammer 40,000**. Мрачный, сложный, полный опасностей, но чем-то притягательный и, безусловно, захватывающий — вот он, мир 41 тысячелетия, мир великих героев и подвигов.

Ольга Уразова, Михаил Бугаков

ОГНИ ТАЙНОГО ГОРОДА

МИР ВАДИМА ПАНОВА

Город — сказка,
Город — мечта,
Попадая в его сети,
Пропадаешь навсегда.
Найк Борзов

- **Название мира:** *Тайный город*
- **Возникновение:** *2001 год новой эры нашего мира*
- **Создатель:** *Вадим Панов*
- **Происхождение:** *литература*

Любой школьник знает, сколько лет Москве: 850 или что-то около того. Не спорим: в 1147 году князь челов Юрий Долгорукий написал своему родичу широко известное приглашение в Москов. Но в действительности российская столица куда древнее — ее история насчитывает тысячи, если не десятки тысяч лет. Разумеется, в седой древности здесь жили вовсе не люди — а вот кто, мы и расскажем.

Впрочем, почему же «жили» — они и сейчас живут. В Тайном городе — последнем оплоте нечеловеческих цивилизаций из параллельных миров, затерянном в городских джунглях Москвы. Любят и ненавидят, дружат и воюют, смотрят телевизор и ходят в интернет, занимаются волшебством и скрываются от простых людей. Город-то тайный, как-никак. Поэтому обнаружить их не так-то просто: для этого надо либо быть одним из тайных жителей, либо чем-то их заинтересовать, либо... прочитать романы Вадима Панова.

«Понаехало тут...»

Освоение нашей планеты разумными существами происходило в несколько этапов. Сначала из другого измерения появлялась одна цивилизация, потом на смену ей приходила следующая, захватывала власть, правила, чтобы в конце концов пасть жертвой более молодых да удачливых. Побежденные прятались от победителей в Тайном городе — поэтому он и получил свое название. Последними в этой цепочке, как несложно догадаться, стали люди — или челы, как называют нас другие расы. Но и нашей славе когда-нибудь может прийти конец — хотя сам Панов признается, что не хотел бы этого.

Где-то в Тайном городе бродят остатки когда-то могущественной расы асуров. Именно они и заложили первый камешек в постройке мегаполиса. Про асуров ничего толком не сказано, но достоверно известно, что они были сильными, умными и очень древними. Как бы то ни было, большое количество серых клеточек их не спасло, и пришедшие

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА CD

на Землю навы смогли-таки их победить и низвергнуть. Под властью навов Земля стала процветающим центром торговли, науки и ремесел, хотя о личных свободах пришлось забыть: навы правили по принципу «демократической тирании». Вассалов это, понятное дело, не устраивало, и вслед за свержением былых властителей последовала эпоха Непрерывных войн.

Тогда-то и появились на Земле таты — цивилизация, которая в период расцвета контролировала половину нашего сине-зеленого шарика. Но расцвет этот длился недолго: таты довольно быстро были почти под корень вырублены объединенными силами нелюдей. Из пяти божественных лордов Тать трое были уничтожены — эффект, правда, от каждого убитого лорда был, как от взрыва атомной бомбы. Правда, бывших вассалов навов — людов — это не испугало, и в течение трех тысячелетий они безраздельно правили своей империей, созданной по принципу максимальной закрытости... пока в третий раз не пришли чуды.

Первые две попытки чудов утвердиться на Земле оказались безрезультатными, зато теперь они воспользовались междоусобицей в империи — и не прогадали. Люды сами открыли Ордену чудов ворота в этот мир, ну а те, не преминув воспользоваться гостеприимством, взяли и завоевали планету. У власти чуды держались довольно долго — около двух тысяч лет, а затем Орден пал под давлением набравшей колоссальную силу расы челов. Что происходило дальше — мы изучали в средней школе на уроках истории.

«Они среди нас!»

Остатки некогда великих цивилизаций объединены сейчас в три больших группы — Великих Дома, — которые и представляют собой основные силы Тайного города. Это Темный Двор (Дом Навь), Зеленый Дом (Дом Людь) и Орден (Дом Чудь). Причем в Дома входят не только представители «титульных» рас, но и другие существа — конечно, на правах вассалов.

Сила, которая объединяет всю эту разношерстую компанию вокруг трех Домов — самая что ни на есть волшебная. А именно — магическая энергия артефактов-источников, которые имеются в наличии у каждого из Великих Домов. На всех источников не хватает, а технология их производства давно утеряна — поневоле приходится объединяться. Или приобретать магическую энергию втридорога: Великие Дома хорошо на этом зарабатывают. Но нет в этом мире ничего постоянного: время от времени источники испытывают прилив энергии или, наоборот, спад. В последнем случае и начинается самое интересное: ослабевший Дом становится уязвим для остальных, и те не теряют времени даром.

Даже теперь, когда нелюди оказались, наконец, в одной лодке, при каждом удобном случае они принимаются в очередной раз выяснять отношения. Войнами это назвать сложно — так, небольшие карательные операции, «зачистки». Тут-то и пригождаются разнообразные вассалы и наемники: ведь своих бойцов Дома стараются не терять, предпочитая сражаться чужими руками.

Темный двор

Навы предпочитают сталинский ампир — штаб-квартира Темного двора.

Самый древний и загадочный Дом Тайного города, Великий Дом Навь — абсолютная монархия, где все стратегические решения принимает *Князь*. Следом за ним в иерархии стоят *советники* — три высших мага, ненамного уступающие князю, работники не ножа и топора, а мысленного труда. Руководство вооруженными силами сосредоточено в руках *комиссара Сантьяги*. Свой источник магической энергии хитрые навы успешно скрывают.

Представители нави обладают темной шевелюрой, худощавым телосложением, и, несмотря на это, колоссальной физической силой. Убить нава можно только обсидиановым клинком. Надо сказать, что за это преступление Темный двор мстит простенько и со вкусом — вырезает всех родственников убийцы до седьмого колена.

Дом Тать

Во главе некогда великого Дома Тать стоят два уцелевших божественных лорда — *Нар* и *Нур*. Они же — по совместительству источники магической энергии, дарящие волшебную силу прикосновением. Все члены этой странной семьи — очень хорошие маги. Таты умеют выжимать из заклинаний максимальный эффект, а также создавать арканы пятого уровня, тогда как для прочих потолок — четвертый. Они необычайно живучи, их организм способен вернуться к жизни даже после клинической смерти. Кроме того, таты — хорошие целители и уступают в этом искусстве только эрлийцам.

Еще две особенности семьи Тать в свое время стали причиной их поражения. Во-первых, таты совершенно не способны к предсказаниям и предчувствиям, однако медаль имеет и обратную сторону — их действия тоже невозможно предсказать. А во-вторых, главный девиз этой семьи — «Все или ничего», таты не признают союзы и союзников.

Великие дома

Дом Навь

Название: Темный двор
Штаб-квартира: Цитадель на Ленинградском проспекте
Источник: неизвестен
Вассалы: Ось, Шась, Эрли, Масан

Дом Людь

Название: Зеленый Дом
Штаб-квартира: Зеленый Дом в Лосином Острове
Источник: Колодец дождей
Вассалы: Концы, Приставники, Красные шапки, Моряны, Челы

Дом Чудь

Название: Орден
Штаб-квартира: Замок на проспекте Вернадского
Источник: Карфагенский амулет
Вассалы: Хван

Зеленый Дом

В Доме Людь — сложная и запутанная феодальная форма правления. Глава Дома — Королева, она же Верховная жрица, которую выбирают на Большом королевском совете жрицы и бароны Зеленого Дома. Все решения королевы должны быть одобрены магическим советом — *Кругом Жриц*. В настоящее время Зеленый Дом разделен на восемь доменов. Во главе каждого стоит наследный барон. Люды светловолосы и по большей части зеленоглазы.

Люды, бывшие вассалы навов, никогда не смогли бы воцариться на Земле, если бы у них не появился магический источник — *Колодец дождей*. По одной из версий, артефакт презентовали асуры, по другой — неизвестная раса, но сами люды предпочитают утверждать, что самостоятельно разработали технологию и соорудили Колодец.

Орден

Лидер чудов — Великий магистр, который выбирается пожизненно из высших магов Ордена. Номинально решения магистра должен одобрить Совет, но на са-

Штаб-квартира дома Чудь расположена сразу в трех «башнях».

мом деле его власть абсолютна. Орден делится на ложи, до наших дней сохранились четыре: Мечей, Драконов, Горностаев и Саламандры. Во главе лож стоят магистры, а рядовые члены называются рыцарями. Источник магической энергии Ордена — *Карфагенский амулет*.

«Давайте жить дружно?..»

Обитатели Тайного города просто бредят войной — и шальными деньгами, которые она сулит «солдатам удачи». Причин для войны много, и самая банальная — мировое господство. Ведь нелюдям просто до чертиков обидно, что их — высших существ с могучим интеллектом и большими способностями к магии — взяли и сделали челы, у которых и умений-то почти никаких нет. Начинается война обычно после доклада аналитиков одного из Домов, содержащего фразу наподобие: «А у людов Колодец дождей иссяк...». Ну, и по другим причинам — вроде появления супер-пупер-сильного колдуна, способного перевернуть весь мировой порядок. И каждому Великому Дому есть кого выставить на защиту собственных интересов.

Одно из самых боеспособных подразделений Темного двора — вампирская семья Масан. Своими острыми клыками-*иглами* они могут *высушить* почти любого обитателя Тайного города — разумеется, по разрешению начальства. Сами навы, кстати, от *высушивания* гарантированы: их кровь не годится в пищу. Кроме того, массаны могут превращаться в туман и вести в таком виде шпионскую и диверсионную деятельность. Ну, а убить их можно проверенными способами — с помощью осинового кола и солнечного света.

Другие «классические» фэнтезийные чудища — оборотни — состоят на службе Зеленого Дома. В Тайном городе их называют морянами. Это искусственно выведенные существа с подвижными генетическими цепями — поголовно женского пола. В боевом облике они выглядят как гибрид женщины и чудовища. Моряны почти неуязвимы в ближнем бою, агрессивны, нечувствительны к боли, их раны легко затягиваются, а убить их можно только с помощью специального заклинания. Моряны делятся на белых и черных — отличие в том, что последние абсолютно не контролируют себя в боевом состоянии.

Южный Форт в Бутове — резиденция красных шапок.

«Пушечное мясо» Дома людов — красные шапки, которые не блистают ни интеллектом, ни магическими способностями. Свое прозвище они получили за красные банданы, которые носят постоянно, чтобы скрыть недостаток волос на голове. Красные шапки промышляют мелким грабежом и мародерством, а также считаются лучшими пращниками Тайного города. Во главе семьи стоит Великий фюрер.

Но наиболее опасными в Тайном городе считаются хваны — небольшая семья из Дома Чудь. Физические (вторая пара рук) и моральные качества создали им репутацию сильных и безжалостных воинов. Во время войн они составляют особое подразделение специалистов по диверсиям и террору, а в мирное время подрабатывают наемными убийцами и торгуют наркотиками.

Совершенно особая категория воинов Тайного города — представители семьи челов, наши с вами собратья. Начать с того, что главные герои цикла — четверка наемников-людей: Артем Головин, Кортес, ведьмы Инга и Яна. Но самые интересные человские воины — бойцы школы Китано, зародившейся где-то на востоке. Говорят, что в начале обучения боец Китано тренируется простой бамбуковой палкой, и за годы занятий она превращается в смертоносный меч, к тому же связанный с хозяином на генетическом уровне. Бойцы Китано — лучшие убийцы магов, поскольку обладают абсолютным иммунитетом к волшебству.

«Лечу по фотографии, снимаю, порчу...»

В Московской обители (Царицыно) надежно хранятся секреты врачевания.

Профессия врача в Тайном городе так же популярна, как в нашем мире, и, конечно, приносит немалый доход. Главные профи здесь — семья Эрли из дома Навь и мы — челы.

Штаб-квартира семьи Эрли называется Московской обителью. Эрлийцы вот уже на протяжении многих тысячелетий считаются лучшими врачами, способными вылечить кого угодно и от чего угодно. Монахи тщательно хранят свои секреты, и за всю историю Обители ни один посторонний не присутствовал во время таинственных и чудодейственных операций эрлийцев.

Опасными конкурентами для эрлийцев могут стать целители — человеческие колдуны с ярко выраженными способностями к врачеванию. У них свои приемы и методы лечения, а также характерная странность: принципиально не лечат раны, полученные в бою. На протяжении нескольких веков целители хранили тайну создания *куколок последней надежды* — единственного способа спасти безнадежно больного человека, люда, нава, чуда или другого тайноградца. Правда, для этого надо было убить аналогичное существо, поэтому последние сто лет куколок не использовали.

«Адепт черныя, белыя и зеленыя магии»

Магия в Тайном городе стихийна: каждый дом использует свои силы мироздания. Например, тьма и хаос — сти-

Тайный город для простых смертных

Первооткрыватель Тайного города для широкой публики, Вадим Юрьевич Панов родился в 1972 году. По образованию — радиоинженер, окончил Московский авиационный институт. Первая книга Панова — «Войны начинают неудачники» — вышла в 2001 году, с тех пор издательство «Эксмо» опубликовало девять романов и один сборник рассказов из цикла «Тайный город».

«Воины начинают неудачники»
«Командор войны»
«Атака по правилам»
«Все оттенки черного»
«И в аду есть герои»
«Наложницы ненависти»
«Куколка последней надежды»
«Тень инквизитора»
«Кафедра странников»
«Правила крови» — сборник рассказов победителей литературного конкурса «Тайный город — твой город», в том числе четыре произведения самого Вадима Панова.

www.t-grad.com — официальный сайт «Тайного города»
www.vadimpanov.ru — официальный сайт Вадима Панова

хия Темного двора. Зеленый Дом использует природную магию растений, животных, воды и воздуха. Конек колдуний Дома Людь (мужчины здесь не обладают волшебными способностями) — создание боевых артефактов. Магия рыцарей Ордена связана с огнем и землей. Помимо этого, Дом Чудь занимается выведением боевых чудовищ (драконов, грифонов, единорогов) и достиг высот в разработке боевых заклинаний.

А вот с людьми дела обстоят не настолько ясно. Среди наших далеких предков встречались Гиперборейские колдуны — первые, кто научился использовать силу золотого корня. Этот запрещенный в Тайном городе наркотик сейчас выращивает на Алтае семья Хван; он смертельно ядовит для навов, чудов моментально «сажает на иглу», а мужчинам людов дарует магическую силу и преждевременное старение. Азаг-Тот, Великий господин Гипербореи, использовал золотой корень как источник энергии и разработал целую магическую школу, ни в чем не уступающую школам Великих Домов. Магия гиперборейцев — это стихии холода, льда, зимы. Все заклинания здесь читаются на древнем языке Гипербореи — Азаме, овладеть которым в совершенстве может только чистокровный гипербореец.

Впрочем, и гиперборейской магии пришел конец: тяжелые времена Инквизиции тщательно вычистили почти все сильные магические линии. Оставшихся воинов Азаг-Тот спрятал в глубокий бестиарий — где находится это место, никто не знает, — а сам остался бродить по миру, сея ненависть. Из источников человеческой магии до наших дней дожили только два: *Малый трон Посейдона* и *Черная книга*, однако их доступность стремится к нулю. Поэтому все челы, связанные с Тайным городом, работают с источником Зеленого Дома и считаются вассалами последнего. Впрочем, и тут есть исключения: наемница Яна — перерождение последней из оставшихся в живых гиперборейской ведьмы и черпает магию из экстракта золотого корня.

Гиперборейская ведьма. Основной принцип философии Кадаф гласит: «Ненависть делает нас не только свободными — она делает нас бессмертными».

«А теперь — дискотека!»

Клуб «Ящеррица» в Измайловском парке — самое модное заведение Тайного города.

В Древнем Риме требовали хлеба и зрелищ, сейчас — креветок и интернета, но суть не изменилась. Не чужд развлечениям и Тайный город. Здесь есть свой секретный телеканал, сайты в интернете, библиотеки и даже торговые центры.

Признанные деятели местного шоу-бизнеса — семья Концы из Зеленого Дома. Эти невысокие, склонные к полноте, абсолютно лысые человечки интуитивно находят развлечение для любой расы. Рестораны, ночные клубы, азартные игры, проституция и прочие развлечения Тайного города — под контролем концов. Тайный город может предложить и удовольствия на любителя — например, фестиваль песен семьи Ось, промышляющих охотой в местной канализации.

Семья Шась — прирожденные мастера по части законного выуживания денег из чужих кошельков. Шасы управляют Торговой гильдией, которая монополизировала всю куплю-продажу товаров Тайном городе. В главном супермаркете Гильдии можно купить ВСЕ, начиная от офигительного набора отверток и заканчивая авиалайнерами, не говоря уже о поддельных документах и всевозможном оружии. Ну, а если шасы не удовлетворили ваши покупательские аппетиты — вам прямая дорога к приставникам. Именно они за умеренную плату могут продать вам любой клад — будь то сундучок с драгоценностями или же затонувший испанский галеон.

●●●

Вадим Панов создал удивительно интересный мир городского фэнтези. И самое главное — написав девять романов, он не перестает радовать нас яркими описаниями и непредсказуемыми поворотами сюжета, а стиль его становится только лучше. Многие подобные сериалы уже после первой пары книг превращаются в банальную мыльную оперу — и тем приятнее, что такого нельзя сказать о тайных приключениях тайных жителей Тайного города.

МИР ФАНТАСТИКИ в интернете
www.mirf.ru

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

Удобная навигация
Журнальный рубрикатор
Тематический рубрикатор
Каталог фантастических проявлений

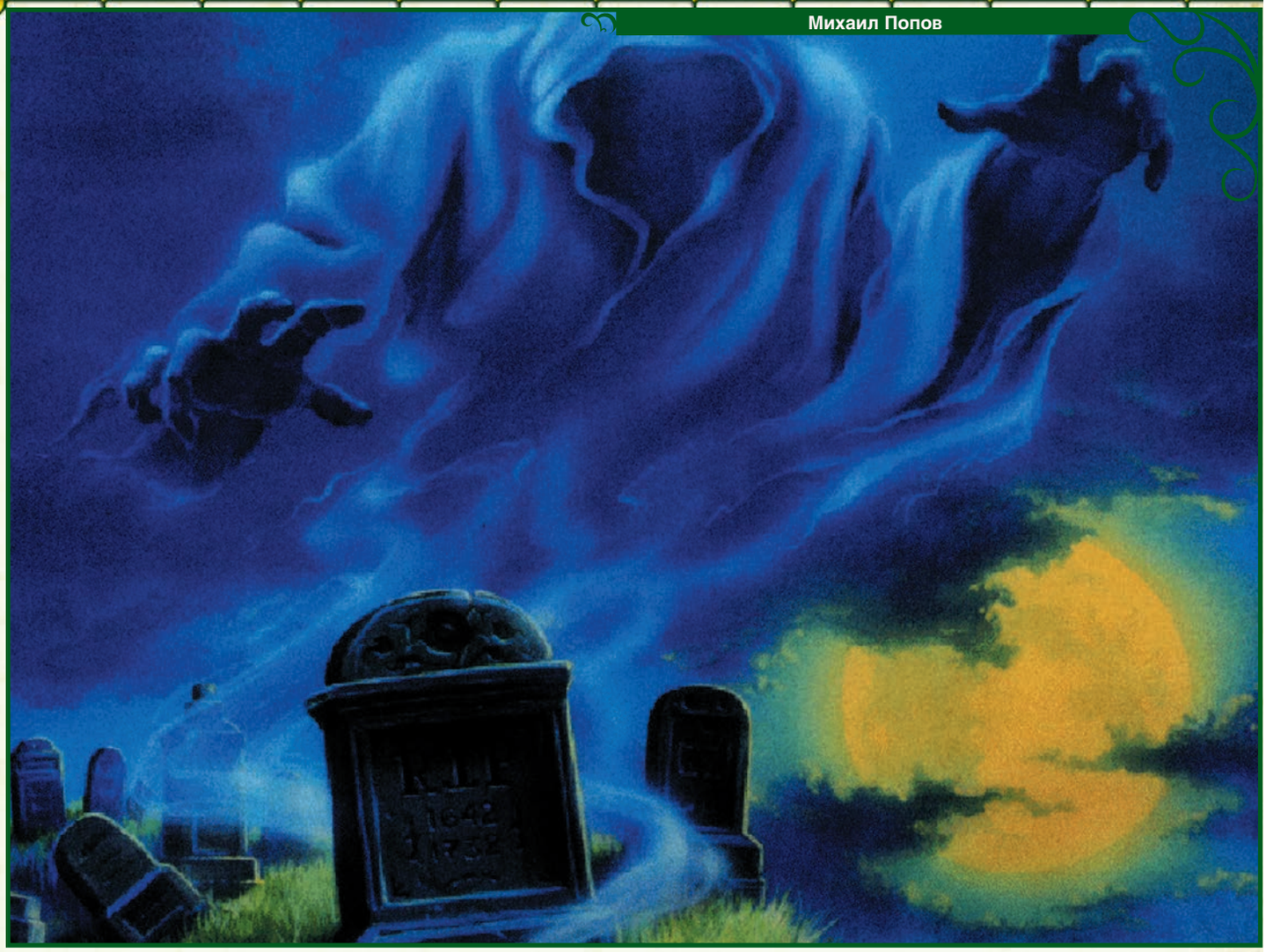
"Фэнтези и фантастика во всех проявлениях"

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

А также
Интернет-магазин
Как стать автором
Информация о подписке

WWW.MIRF.RU

Михаил Попов



ОЖИВШИЕ ТЕНИ

ПРИВИДЕНИЯ И МЫ

И тут знойный воздух сгустился перед ним, и соткался из этого воздуха прозрачный гражданин престранного вида. На маленькой головке жокейский картузик, клетчатый кургузый воздушный же пиджачок... Гражданин ростом в сажень, но в плечах узок, худ неимоверно, и физиономия, прошу заметить, глумливая.

М. Булгаков
«Мастер и Маргарита»

Старое кладбище, полуразрушенный замок, дом с заколоченными окнами, скрипучие полы, темный чердак, заросший пылью и паутиной. На полу — кровавое пятно, которое невозможно отмыть. Любимая собака взъерошилась и рычит на пустой стул — а пустой ли он? И почему вдруг этот стул стал летать по воздуху, а в комнате раздается какой-то настойчивый стук? Надоело? Хотите узнать об этом больше? Нам понадобится счетчик Гейгера, инфракрасная камера, бутылочка со святой водой и пара упаковок валидола.

Ох уж эти привидения. Никуда от них не денешься — везде достанут. Они умеют проходить сквозь стены, растворяться в воздухе, светиться и даже летать. Привидения редко разговаривают, даже если к ним обращаются. Если они имеют человеческий облик, то, как правило, облачены в старомодные одежды. Кто, или, вернее, что это? Откуда они пришли, а главное — чего от нас хотят?

Планета призраков

С художественной популярностью привидений могут поспорить разве что вампиры или оборотни. В самом деле, если допустить реальность существования призраков, то до сих пор нельзя точно сказать — то ли мы живем среди них, то ли они обитают среди нас. Самая распространенная теория, вернее — общекультурный миф, говорит о том, что привидения (они же призраки, они же фантомы) — это души мертвых людей, прежде всего — грешников, умерших неестественной или преждевременной смертью и блуждающих по Земле. В этом случае

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА CD

главной формой разума на планете является вовсе не люди, а призраки (причем большинством из которых вскоре станут китайцы).

По данным социологического опроса, проводимого в США в 1987 году, 13% американцев утверждают, что видели привидения, а 30% жителей Флориды сказали, что верят в них. Общенациональный опрос, проведенный Чикагским университетом, показал, что 42% населения США общались с кем-то, кто уже умер. При этом среди вдов и вдовцов количество контактов увеличивалось до 60%.

Вера в привидения сопровождала человечество едва ли не с самого начала его эволюции. Первое письменное свидетельство контакта с призраком относится к второму тысячелетию до нашей эры. Глиняные таблички вавилонского «Эпоса о Гильгамеше» описывают встречу Гильгамеша с призраком его умершего друга — Энкиду.

Даже римляне — храбрые римляне, покорившие полмира, — отчаянно боялись привидений и периодически устраивали мероприятия по их задабриванию.

***Ларвы** (лемуры) — в древнеримской мифологии были душами безвременно умерших или погибших насильственной смертью. Девятого, одиннадцатого и тринадцатого мая каждого года римляне отмечали Лемурий — праздник умилостивления духов. Слово «ларва» перешло в средневековую демонологию как синоним термина «привидение», «призрак».*

Традиции «праздничного» общения с призраками характерны не только для Рима и Европы (вспомним Хэллоуин). Согласно китайской мифологии, в пятнадцатый день седьмого лунного месяца (в ночь с 14 на 15 августа) открываются двери подземного царства, выпуская призраков бродить по нашему миру. Утопленники, повешенные и самоубийцы ищут жертв среди людей, чтобы отнять у них душу и поместить ее в царство мертвых вместо себя.

Этот потусторонний флэш-моб — хороший повод для проведения Ю Лан Джи — Праздника Голодных Духов. Чтобы отпугнуть злых призраков, китайцы спускают на воду зажженные фонарики, а для своих умерших родственников накрывают столы и бросают в жертвенный огонь самые необходимые для привидений вещи: обувь, одежду, деньги, телевизоры (таким образом эти «богатства» переходят в иной мир).

В такой день особенно опасным считается ходить по улице ночью. Это касается, в первую очередь, детей — им запрещают покидать дом до окончания праздника. Вообще, фестиваль считается семейным мероприятием, однако в последнее время появилась традиция устраивать театрализованные представления с карнавальными шествиями, масками, костюмами и фонариками.

Титульная страница книги Л. Лафатера (1741-1801) «Привидения и духи, являющиеся по ночам».

Китайский Праздник Голодных Духов соответствует японскому дню Обон — «Празднику фонарей», отмечаемому также 15 августа (на Окинаве — 30 августа).

Очень похожая традиция существует в Мексике. Калаверас (исп. — черепа) — праздник мертвецов. Люди одевают маски в виде черепа (либо переодеваются в черные одежды с нарисованным на них скелетом) и веселятся — поют песни умершим, воздают им почести, украшают их могилы.

Все это наглядно иллюстрирует довольно мирную природу взаимоотношений человека с привидениями. Они не мечтают сожрать нас с потрохами, не пьют нашу кровь и, за редкими исключениями, не пытаются утащить нашу душу в ад. Чаще всего призраки — тихие и скучные ребята, лишенные, как это принято говорить сейчас, «активной жизненной позиции».

Гадальные доски Уиджа для общения с призраками.

Призрачный классификатор

Призраки вовсе не обязательно должны иметь человеческие черты. Их проявления разнообразны, их поведение неодинаково.

Они могут иметь расплывчатый образ чего-то страшного, принимать вид человека — девушки или женщины в белом, девушки с распущенными волосами (реже — со звериными чертами внешности: телом змеи, лебедя, с козьими ногами); старика в белом с бородой до пояса, черного человека, покойника. Привидения могут проявляться в виде животного: пса, кошки, козла, курицы, коня. Они могут казаться похоронной процессией, свадьбой, принимать форму конской головы, светящихся человеческих пальцев, отрезанных рук, отрубленной головы, пня, стога сена, снежного или воздушного столба, блуждающих огоньков.

Обобщая все, что нам известно о привидениях, можно выделить три наиболее распространенных типа этих «существ».

Первый из них — абсолютно безопасный, представляет из себя не что иное, как видео- (реже — аудио-) воспроизведение событий прошлых лет. Они разворачиваются перед вами именно так, как происходили раньше, однако все попытки выйти на контакт с участниками этого «представления» будут равноценны тому, что вы решите вдруг пообщаться с видеомагнитофоном или ДВД-плеером.

Это — всего лишь запись истории, своеобразный информационный сгусток, который «проигрывается» при наступле-

Привидения, в отличие от вампиров, отражаются в зеркале (фильм «13 привидений»).

нии каких-то определенных условий. Подобные привидения накрепко связаны с тем местом, где происходили воспроизводимые события.

Наиболее часто «призраки-видеозаписи» встречаются на полях сражений, в средневековых тюрьмах или старинных домах, где происходили жестокие убийства, словом — в местах, имеющих мощную отрицательную ауру и связанных с крупными историческими событиями.

Белая леди

Одним из самых известных потусторонних «кинотеатров» является лондонский Тауэр, почти 800 лет служивший тюрьмой. Призраки «тауэрских принцев» (короля Эдуарда V и его брата, предательски убитых в 1483 году) бродили по коридорам замка, пока их останки не перезахоронили с королевскими почестями в 1674 году. До сих пор появляются сэр Уолтер Рэйли (фаворит королевы, конквистадор и писатель), тринадцать лет бывший узником этой тюрьмы; «кричащий» Гай Фокс, подвергнутый смертельным пыткам за намерение взорвать английский парламент; графиня Солсбери, каждый раз заново переживающая ужас казни и убегающая от палача, который гонится за ней по эшафоту; Анна Болейн (призрак которой прозывали «Белая леди») — вторая жена Генриха 8, обезглавленная по его приказу.

Тауэр и его узники (слева направо): женоненавистник Генрих 8, террорист Гай Фокс.

Второй тип призрака — интерактивный. Его проявления очень разнообразны. Чаще всего мы воспринимаем его в качестве музыки, голосов, шагов. В некоторых случаях мы можем ощутить запах, с которым ассоциировался покойный (например, если он курил — запах табака).

Призрак может принимать форму световых шаров, тумана или других визуальных явлений. Также возможны и осязательные ощущения — прикосновение чего-то холодного, еле уловимый поцелуй (вообще, понижение температуры — явное свидетельство появления призрака).

С недавних пор выделяют еще один способ взаимодействия призраков с миром живых — так называемый «феномен электрического голоса». В январе 2005 года на экраны вышел фильм «Белый шум», посвященный данному явлению — см. МФ №1(17).

EVP — «привет» из телевизора.

Феномен электрического голоса *(Electric Voice Phenomenon — EVP) — не признаваемое официальной наукой явление, при котором бытовые электрические приборы (радиоприемники, телефоны, телевизоры, магнитофоны) могут принимать сигналы, исходящие от давно умерших людей. Как правило, эти сигналы спрятаны среди помех — так называемого «белого шума».*

Проще говоря, призраки родственников в любой момент могут позвонить вам с того света (или появиться на экране телевизора во время трансляции новостей) и попросить покрасить ограду на их могилке.

Отдельный вид призраков этого типа — **полтергейст** (нем. — «шумный дух»). Сложно сказать — являются ли он привидением в прямом смысле этого слова. Полтергейст вполне может оказаться не душой умершего человека, а каким-либо сверхъестественным существом, например, домовым — беспокойным, проказливым и даже злым. В любом случае, он невидим, привязан к конкретному жилому помещению и проявляет себя путем физического воздействия на бытовые предметы. Если у вас в доме самопроизвольно включаются электроприборы, летает посуда, открываются и закрываются ящики — это явный признак активности полтергейста.

И, наконец, **третий** тип привидений — самый «продвинутый»: антропоморфные (человекообразные) духи, способные активно взаимодействовать с окружающим миром. Они не привязаны к определенному месту, охотно вступают в общение с людьми и, подобно полтергейсту, иногда способны воздействовать на окружающую действительность — открывать двери, поднимать вещи.

Бесплотность не мешает призракам воздействовать на окружающий мир.

Классический облик такого привидения — белое, полупрозрачное тело с нечетко проступающими деталями (черты лица, одежда). Однако очевидцы упоминают и о совершенно черных привидениях, похожих на поднявшуюся с земли тень. При этом нельзя однозначно утверждать, что светлые призраки добрые, а черные — злые. Цвет и форма проявления никак не влияют на их поведение — светящийся шар вполне может напасть на вас, а черная тень — указать на спрятанный в земле клад.

Даже такой, на первый взгляд, страшный призрак может оказаться добрым и общительным.

Специалисты по привидениям выделяют еще один, особый тип — доппельгангер (нем. — двойник). Это — ваша призрачная копия, которая появляется, предвещая беду.

На привидение совершенно не влияют условия окружающей среды — оно одинаково хорошо видно как днем, так и ночью. Внешние источники света не делают их ярче. Изредка привидение может испускать свет самостоятельно.

Некоторые свидетели появления призраков заявляют о том, что их невозможно увидеть иначе, как боковым зрением. Прямой взгляд на привидение делает его практически неразличимым.

Кто ты? Где ты?

Помимо вышеописанной теории происхождения призраков (неупокоенные души), иногда высказываются и другие предположения. Например, привидения могут быть существами высшего порядка, обитающими в нашем мире. Или, как вариант — они являются посланцами из другого измерения.

Обе точки зрения не менее фантастичны, чем первая, и опираются на довольно веские доводы. Если взять за основу религиозное толкование и предположить, что привидения — это души людей, то возникает вопрос — а как быть с многочисленными сообщениями о встречах с призраками **животных** и даже **вещей** (здесь можно вспомнить призрачный корабль «Летучий голландец»)?

Очевидно лишь то, что все без исключения призраки бесплотны. Они легко проходят сквозь стены и не боятся обычного оружия. Вероятно, они способны полностью или частично контролировать свою «видимость» и показываться людям лишь тогда, когда сами того хотят. Наиболее частое время появления призраков — ночь.

Картины Сальвадора Дали: «Двуколка-привидение» и «Призрак Вермера Делфтского, способный послужить еще и столом».

Считается, что животные способны ощущать паранормальную активность, так как их восприятие значительно отличается от нашего (другой диапазон слуха и зрения).

Зачем привидения приходят в наш мир? Придерживаясь мистического взгляда на этот феномен, следовало бы спросить иначе — почему они остаются в нем? Считается, что грешная душа попросту не может найти дорогу к источнику своего творения и вынуждена скитаться по земле до тех пор, пока не искупит свою вину.

Не исключено и то, что призраки возвращаются к нам из потустороннего мира, чтобы предупредить живых об опасности, угрожающей им, либо отомстить убийце за свою смерть.

- *Среди некоторых афганских племен существует поверье, согласно которому призрак (душа) убитого тобой противника вернется мстить, если не уничтожить его голову (отделить ее от тела или попросту разбить череп).*
- *Израильские спецслужбы хоронят убитых арабских террористов, завернув их в свиные шкуры (точно так же было сделано с теми, кто захватил «Норд-Ост» в Москве), чтобы их души не попали в рай к гуриям.*

Существуют и другие предположения относительно цели пребывания привидений в нашем мире. Например — возвращение с того света, чтобы закончить какие-то важные дела (например, распоряжение наследством), либо, что более вероятно, умерший может захотеть остаться на Земле из-за любви к близкому человеку. В любом случае, повод, по которому призрак посещает нас, совершенно не оптимистичен. Счастливых привидений не бывает.

Большинство привидений прекрасно осознает то, что они уже умерли. Однако возможны и исключения — призраки скитаются по земле, искренне полагая, что с ними все в порядке (на этом был построен сюжет фильма «Шестое чувство» (1999) с Брюсом Виллисом в главной роли).

Охотники за привидениями

Так уж устроен человек — если рядом появляется какое-нибудь загадочное существо, то у царя природы сразу же возникает непреодолимое желание изловить это «нечто» и сунуть его под микроскоп. Такой азарт гораздо сильнее страха смерти — поэтому испокон веков на привидения ведется самая настоящая охота.

Первым из ученых (вернее говоря — ученых мужей), отличившихся в общении с призраками, был Плиний Младший. Племянник знаменитого государственного деятеля оставил подробное описание контакта с привидением человека, убитого в своем доме. Примечательно, что призрак указал ему место захоронения своего тела.

Врач Лелойе в 1605 году написал трактат «О духах», в котором он привел список «привидений», не являющихся таковыми, поскольку они возникают в результате сумасшествия, болезни, религиозного фанатизма, злоупотребления алкоголем, иллюзий и прочих подобных причин. Он приводит историю о слуге, который, желая заполучить богатство умершего хозяина, проделал дыру в спальню его вдовы, просунул туда тростниковую трубку и стал с ее помощью говорить по ночам от имени духа ее покойного супруга, советуя ей «для ее же пользы» взять слугу себе в мужья. История имела счастливый конец: вдова вняла совету, слуга оказался прекрасным мужем, дожив до глубокой старости в почете и богатстве.

Первый официально зарегистрированный клуб искателей привидений был создан в Англии в 1655 году. В него входил цвет лондонской интеллигенции — ученые, дворяне, словом — люди богатые, трезвомыслящие и лю-

Знаменитый химик и физик Роберт Бойль.

Это интересно

- Толкователи снов утверждают, что если вам приснилось привидение, то это говорит о нарушении размеренности и порядка в вашей жизни. Общение с добрыми привидениями символизирует позитивный эмоциональный всплеск наяву.
- Русское поверье гласит, что 24 августа, в день поминовения святого мученика Евпла, ночью на могилах ходят привидения, слышны вой, свист, песни, бегает белый конь. Отметим, что август — месяц призраков в традициях многих народов мира.
- У племени матумба, живущего в Центральной Африке, вода считается могучим оружием против духов. Однажды пришлось бросить в реку женщину, чтобы изгнать из нее дух ее умершего мужа. Он вцепился ей в спину, не желая переселяться в мир иной.
- В Уэльсе (Великобритания) есть свой метод ловли духов. Экзорцист заманивает призрака в бутылку и закупоривает ее свечой. Затем приказывает духу оставаться там до тех пор, пока свеча не погаснет в воде, и бросает бутылку в море.
- Индейцы племени алгонкинов, обитающие в Канаде, верят, что духам предков необходимо приносить в дар пищу, чтобы те не нападали на живых людей. В одной из легенд рассказывается о человеке, которого толкнул в огонь призрак его недовольного предка.
- Люди племени ангони (Замбия) опасаются, что духи убитых врагов могут навлечь на них беды. После каждого сражения воины этого племени тщательно осматривают свою деревню, испуская при этом душераздирающие вопли, чтобы отпугнуть затаившихся призраков.
- Древнерусский фольклор чаще всего описывает злокозненных призраков. С ними нельзя разговаривать, к ним не рекомендуется поворачиваться спиной. После встречи с привидением следовало вывернуть наизнанку свою одежду.
- Морские пираты не охотились на призраков, но старались использовать их для охраны спрятанных сокровищ. Обычно они убивали какого-нибудь бедолагу и зарывали его вместе (рядом) с кладом, чтобы призрак «присматривал» за ним.
- В Нигерии бытует поверье, что духи умерших поселяются в кронах деревьев. Так, считается, что души всех умерших племени идем обитают в ветвях одного громадного дерева. Каждого, кто попытается срубить это дерево, ждет неминуемая смерть.

Призрак — эмблема 130-й пехотной дивизии армии США.

Призраки в творчестве

- В рассказе Виктора Пелевина «Бубен верхнего мира» приводится очень интересная трактовка «охоты на привидений». Две девушки используют женщину-шамана по имени Таймы, чтобы доставать из «нижнего мира» призраков иностранных солдат Второй Мировой и оживлять их при условии, что те женятся на заказчиках подобной охоты — состоятельных женщинах, желающих получить гражданство одной из стран-участниц войны. Бизнес был поставлен на широкую ногу и процветал до тех пор, пока на зов шаманского бубна не откликнулся русский летчик из «верхнего мира».

«Орфей» — новая ролевая игра от White Wolf Games.

- Наиболее яркие и популярные фильмы про привидений: «13 привидений» (2001), «Привидение» (1990), «Биттлджус» (1988), «Охотники за привидениями» (1984, 1989). Также можно упомянуть «Шестое чувство» (1999), «Другие» (2001), «Корабль-призрак» (2002), японское аниме «Унесенные призраками» (2001) и японские фильмы из серии «Проклятье», известные широкой публике по американскому римейку 2004 года.
- Самая стильная ролевая игра про призраков — «Wraith the Oblivion» (из цикла «Мир Тьмы») от компании White Wolf Games. В ней игрокам следовало вжиться в роль привидений, блуждающих по этому миру. Увы, депрессивный настрой и ориентация на тонкий психологизм вместо захватывающих приключений не снискали славы у любителей ролевых игр. Закрыв этот проект, компания предлагает нам новую, более динамичную игру «Orpheus», посвященную экзотерическому бизнесу компании Orhpeus Group.

бопытные. Членом этого клуба был знаменитый физик Роберт Бойль. Данная организация занималась, в основном, лишь систематизацией сведений о встречах людей с призраками и не практиковала охоту на последних, иначе ее участники рисковали быть отлученными от церкви.

Наибольший интерес к привидениям стал проявляться в 19 веке. Это было время, когда люди пытались оживлять трупы при помощи электричества, всерьез обсуждали месмеризм (разновидность гипноза), а также частенько проводили коллективные сеансы общения с духами умерших.

В 1882 году было образовано «Общество психических исследований», пытавшееся изучать привидений с научной точки зрения. Однако в начале 20 века данная организация переключилась на более модные в то время темы — телепатию и телекинез.

В 30-х годах стало окончательно ясно, что запутанные и противоречивые теории происхождения призраков никого не интересуют. Люди нового времени отложили в сторону пыльные средневековые трактаты о магии, вооружились фотоаппаратами и принялись искать неопровержимые доказательства существования привидений.

Это экзотическое хобби получило название «охота за привидениями» (не путать с магической охотой на призраков и прочими ненаучными способами заработка на жизнь).

Любители побегать с видеокамерой ночью по кладбищу действуют по всему миру, объединяясь в маленькие полуофициальные сообщества (последние входят в крупные ассоциации по изучению паранормальных явлений). Среди охотников есть и такие, которые якобы способны не только обнаружить, но и изгнать призрак из жилого дома. За разумную плату, конечно.

В сообществе охотников за привидениями особенно прославился британец Гарри Прайс (1881-1948). У него был специальный набор для столь необычной «охоты», который, кроме кинокамеры, фотоаппарата и прочих приспособлений, включал довольно специфическое средство первой помощи — фляжку с бренди, которое должно было приводить в чувство упавших в обморок при встрече с призраком.

Если отбросить естественный скепсис, методы охотников выглядят вполне разумными. Собственно охоту за привидениями следует отличать от расследования паранормальной активности.

В **первом** случае целью является поиск привидений «с нуля». Специалисты рекомендуют начинать с кладбищ, старых школ или театров (считается, что в них накапливаются человеческие эмоции и страхи), полей исторических сражений и старых церквей (в действующих церквях призраки, как правило, не селятся).

Осмотр местности следует производить днем. После определения потенциально опасных мест (прогнивший пол, оголенная электропроводка и т.п.) необходимо выбрать подходящий по погоде

Отдельные экземпляры

- Существует особая разновидность привидений — «кризисная», или «предсмертная». Призраки людей, официально считающихся живыми, появляются перед своими близкими, а потом становится известно, что они умерли именно в этот день. Так, 5 мая 1821 года мать Наполеона Бонапарта посетил призрак ее великого сына. Он сказал ей: «Мая пятого, восемьсот двадцать один, сегодня!», и исчез. Через два месяца пришло известие о том, что император скончался она острове Святой Елены именно 5 мая.
- Самый «богатый» на привидения город в России — Санкт-Петербург. Там можно встретить землекопа, утонувшего в Кронверкском проливе при строительстве Петропавловской крепости, призраков повешенных декабристов, дух Есенина в гостинице «Англетер», призрак Распутина, сторожа Александро-Невской лавры, а также привидения Малоохтинского кладбища (на котором хоронили «лихих» людей).
- Среди матросов до сих пор ходят легенды о «кораблях-призраках». Помимо знаменитого «Летучего голландца» — призрачного трехмачтового парусника, предвещавшего гибель всем, кто встретит его на море, — упоминаются также шхуна «Леди Лавинбонд», погибшая из-за присутствия женщины на борту (старое морское суеверие), колесного судна «Виолетта» и корабля «Гриффон», затонувшего на Великих Американских озерах.
- Особая разновидность призрака, характерная для Шотландии и Ирландии — **банши** (баньши). Предстает в образе бледной женщины. Если под окнами дома слышен ее зловещий вой (кининг) — это предрекает скорую смерть в семье.
- В британском фольклоре упоминается **баргест** — призрачный черный пес, встречающийся на кладбищах и предзнаменующий скорую смерть того, кто его увидит.
- **Король Брокена** — огромный призрак, который, согласно старинной легенде, считается владыкой горы Брокен в Центральной Германии. Вероятно, это привидение было тенью альпинистов, отраженной на низких облаках благодаря игре света.
- **Преты** (букв. — «ушедший») в древнеиндийской мифологии — духи умерших, которые в течение некоторого времени (от недели до года) остаются жить среди людей. Если люди не проведут обряд сапиндикарану, то преты станут **бхутами** — демонами из свиты Шивы. Буддисты рассматривают претов как злых призраков (людей, бывших при жизни жадными и скупыми), которые никак не могут насытиться, ведь животы у них огромные, а рты — с игольное ушко.

Кошмар для мореходов — призрак корабля «Летучий голландец».

день. Фото и видеосъемка привидений в условиях дождя или тумана не могут считаться полностью достоверными.

Сам процесс «охоты» происходит от захода до восхода солнца и зависит исключительно от ваших предпочтений. Следует лишь придерживаться банального здравого смысла — спросить разрешения у владельцев частной собственности, если таковые, конечно, имеются, не ходить поодиночке, не употреблять алкоголя или наркотиков (по вполне очевидным причинам), не пользоваться парфюмерией (призраки часто проявляют себя через запахи), избегать фотографирования/видеосъемки отражающих поверхностей — блики можно спутать с призраками.

Также следует иметь при себе фонарик, сотовый телефон, аптечку, и желательно — аппаратуру типа электротермометра, счетчика Гейгера или измерителя электромагнитного поля.

Во **втором** случае работу следует начинать с изучения людей, видевших призраков. Любой охотник за привидениями должен уметь устанавливать психологические (галлюциногенные) и парапсихологические причины, по которым люди видели нечто, чего в природе не должно быть.

Профессиональный охотник за привидениями — британец Робин Фармен — вспоминает, как однажды ему довелось иметь дело с чрезвычайно милым человеком, жаловавшимся на призраков. Фармен обратил внимание, что в доме у клиента стоит сильный запах какого-то химиката. Хозяин утверждал, что часто подвергается нападениям каких-то бестелесных существ. «Глядите — вон, вон оно! — внезапно воскликнул тот. — Вон оно! Сейчас я его прикончу!». Выхватив откуда-то огромный баллон с ***настойкой мухомора****, клиент начал пшикать им во все стороны.*

Если же выясняется, что привидения — не плод воспаленной фантазии хозяев дома, и если эти хозяева желают от них избавиться (случается, что люди вполне мирно уживаются с призраками), то охотники за привидениями должны выявить фактор, провоцирующий появление потусторонних существ в этом мире.

Иногда для избавления от привидений бывает достаточно сменить энергетическую обстановку в доме (перекрасить обои, убрать несколько стен, проветрить комнаты). В самых сложных случаях охотникам приходится прибегать к помощи своих коллег из цеха менее точных наук — медиумов, экстрасенсов, народных целителей и прочих магов.

●●●

Существуют привидения, или нет — вопрос до сих пор спорный. С одной стороны, истории о призраках берут свое начало в мифах, легендах и сказках — наследии того дремучего времени, когда молния считалась чудом, а путешествие вокруг света — опасной ересью. Нам очень сложно поверить в призраков, поскольку мы не верим в леших, водяных, чертей, минотавров, драконов и прочих фантастических существ.

С другой стороны, как быть с многочисленными сообщениями о встречах людей с призраками? Когда в последний раз люди заявляли, что видели единорога или эльфа? Если рассматривать призраков чисто статистически, то у них есть не меньше прав на существование, чем у зомби, снежного человека или НЛО (последние, кстати, стали массово навещать нас лишь в 20 веке).

Современные ученые уже не так категоричны в вопросе о том, что происходит с личностью после прекращения жизненной активности тела. Некоторое время назад было проведено экспериментальное взвешивание умирающего человека — перед смертью и сразу после нее. Разница в весе составила примерно 2 грамма.

Нам хочется верить, что нажитое с таким трудом «Я» не угасает вместе с распадом мозга. Мы еще очень слабо изучили мир энергии — а ведь, возможно, именно там скрывается разгадка информационного бессмертия.

В любом случае, привидения — добрые и злые, общительные и не очень — будут интриговать нас до тех пор, пока мы не сможем точно сказать — кто или что это, откуда они появились и чего от нас хотят.

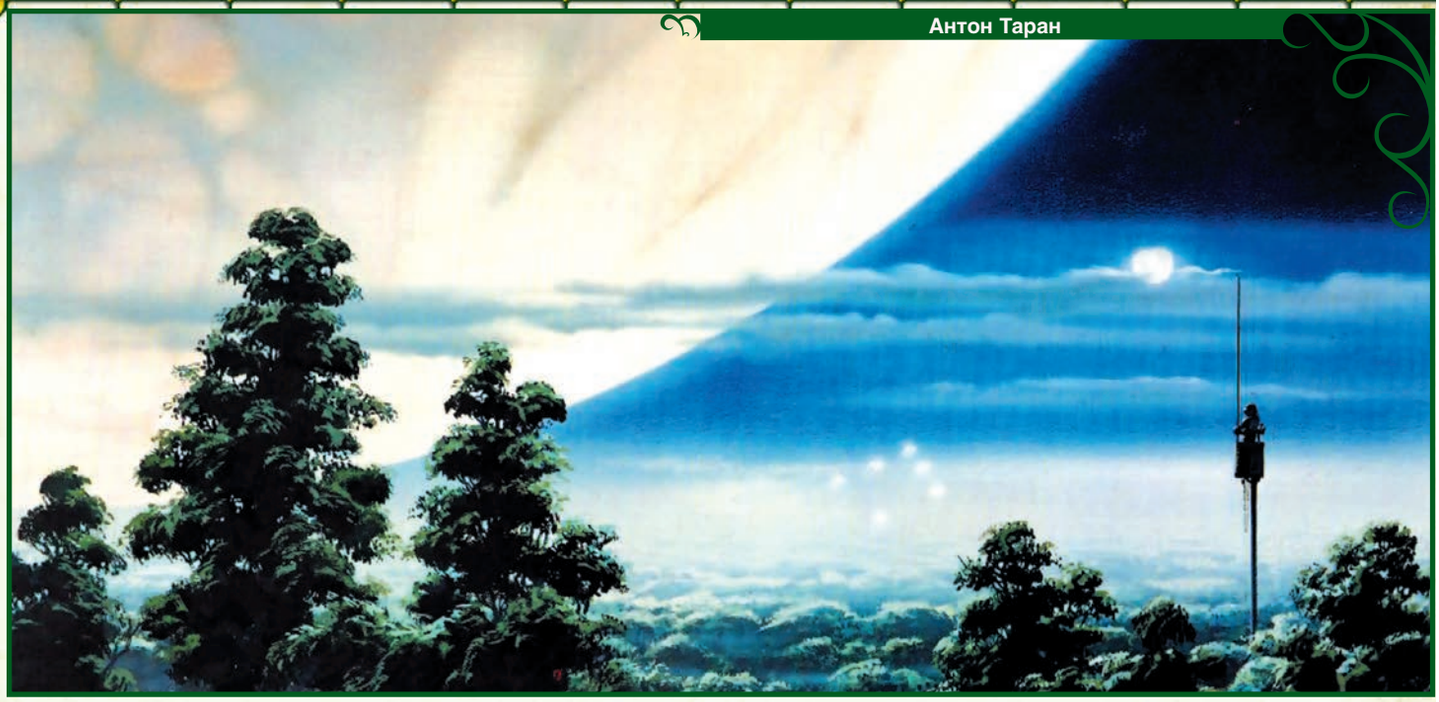
Ghostbusters!

Термин «Охотники за привидениями» стал нарицательным после выхода на экраны двух серий одноименного фильма (1984, 1989). Эта картина стала не просто культовой — она породила совершенно новый образ борца с потусторонней напастью. Вместо пентаграмм, святого распятия и псалмов предприимчивые американские ученые берут на вооружение протонные пушки, портативные атомные реакторы и прочие высокотехнологичные вещи. Следует отметить, что призраки, которых они отлавливали, имели мало общего с привидениями (т.е. душами мертвых людей) — они скорее были похожи на чудовищ из другого измерения. Однако на исход дела это не влияло — столкнувшись с технологиями 20 века, привидения заключались в ловушки и отправлялись в специальную энергетическую «тюрьму».

Охотники за привидениями и их автомобиль Экто-1.

Образцы фотографий призраков: легкая дымка на кладбище (слева) и полупрозрачный силуэт на лестнице (справа).

Антон Таран



АРЕНЫ ВЕЛИКИХ БИТВ

ПЛАНЕТЫ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»

Фантастов нередко величают демиургами — творцами миров. Но имеют ли они на это моральное право? Конечно, за век существования НФ были придуманы не одна и не две тысячи «оригинальных и неповторимых» миров — однако на поверку большинство из них оказывается банальными клонами матушки-Земли с незначительными изменениями. Особо находчивые авторы идут по второму, еще более легкому пути — заимствуя миры из древней мифологии (так, к примеру, поступил глубокоуважаемый Терри Пратчетт со своим «Плоским миром»). А действительно оригинальные и неповторимые НФ-«декорации» появляются редко — тем не менее, они часто живут и развиваются уже совершенно независимо от породившего их произведения.

Именно к такой «элитной» категории можно отнести кропотливо созданную Джорджем Лукасом вселенную «Звездных войн». Знакомые нам по киноэкрану планеты получили вторую жизнь в компьютерных, настольных и видеоиграх, на страницах книг и комиксов. Здесь же — в так называемой Расширенной вселенной — мы впервые познакомились со многими другими мирами, зачастую не менее интересными, чем показанные в фильмах.

Галактические координаты

Ответить на вопрос, где все это богатство находится, на первый взгляд, просто: в одной далекой-далекой галактике. Но всякая освоенная галактика должна на что-то делиться, иначе в ней немудрено запутаться. В «Звездных войнах» структуру вселенной составляют условные концентрические кольца.

В самом центре галактики находится ее ядро — место, почти непригодное для жизни из-за громадной концентрации звезд и их нестабильности. Тем не менее, после падения Галактической Империи именно здесь прятались недобитые повстанцами армии и флоты.

Вокруг ядра расположены *Центральные Миры*, или миры *Внутреннего Кольца* — колыбель человеческой и не только цивилизации. Отсюда начиналась колонизация галактики, здесь находились управляющие органы Империи и обеих Республик — Старой и Новой.

Между *Внутренним* и *Средним Кольцами* разместился так называемый *Регион Экспансии* — тесное скопление благоприятных для жизни планет и систем, которое пало жертвой первых тысячелетий активной колонизации космоса.

Наконец, на самой окраине космоса расположены миры *Внешнего Кольца*. Из-за удаленности от основных торговых путей эти территории практически изолированы — многие жители Центра даже не подозревают об их существовании, а внешнемировцы отвечают им взаимностью. Неудивительно, что именно здесь развернули свою деятельность повстан-

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА CD

цы — а также многочисленные контрабандисты, наемные убийцы, пираты и прочие интересные личности.

Существуют и мелкие территориальные единицы: секторы, скопления. Например, *Пространство Хаттов* полностью контролируется криминальными боссами хаттами. *Корпоративный сектор* — область свободного предпринимательства из тысяч звездных систем со своим правлением. *Хейпанское скопление* также обладает государственным суверенитетом. Огромный кусок галактики носит гордое название *Неисследованных Регионов* — по вполне понятной причине.

Татуин

«Был я на вашем Татуине... Песок-с!» (набросок Ральфа МакКуорри).

Наиболее известная планета киносериала, Татуин, вращается вокруг двойной звезды во Внешнем Кольце. Очевидно, что эта планета возникла под впечатлением саги о Дюне. Тут вам и фримены — *джавы* с *тускенскими рейдерами*, и песчаные черви — *Великий Сарлакк* из «Возвращения джедая». Татуин — типичная песчаная планета: постоянная нехватка влаги, смотрящие на все сквозь пальцы официальные власти и «песчаная мафия».

Коренных разумных видов на Татуине лишь два. Джавы — маленькие, дурно пахнущие гуманоиды, возможно, неорганического происхождения, которые собирают в пустыне потерянных дроидов, разбитые звездолеты и всякий мусор. Они носят длинные коричневые хламиды с большими капюшонами, из-под которых видны только их ярко сверкающие глаза. Тускены — полная противоположность миролюбивым джавам. Достаточно сказать, что свое название они получили после зверской резни в форте колонистов Тускен, случайно построенном на «святой земле» этих головорезов. Тускенские рейдеры в основном живут работорговлей и грабежами.

На планете мало городов: большинство населения живет на влагодобывающих фермах, рассеянных по пустыне. Крупнейший космопорт Мос-Айсли — привлекательное место для разного рода преступников, контрабандистов и мошенников. Вплоть до Шестого эпизода главным заправилой всех темных дел планеты был гангстер Джабба Хатт. С его же легкой лапы на Татуине процветали знаменитые гонки на карах, одним из победителей которых стал маленький Энакин Скайуокер.

Набу

Планета с умеренным субтропическим климатом в одноименной системе, которая находится на границе Внешнего Кольца. Коренной разумный вид здесь один — земноводные гунганы.

Наиболее интересная особенность Набу — отсутствие ядра в привычном понимании этого слова. Внутренность планеты изъедена пещерами и заполнена водой. Как мы могли видеть в «Скрытой угрозе», пустоты в ядре Набу населены огромными и крайне опасными чудовищами.

В роду колонизаторов Набу определенно были итальянцы.

Зато на поверхности Набу — удивительно миролюбивая планета, поэтому колонизировавшие ее люди, в большинстве своем — крайние пацифисты. Несмотря на высокую образованность, набуанцы несколько наивны и считают свою приятную жизнь данной им по праву рождения. Они почти не способны защититься от внешней агрессии.

Набуанцы установили выборную монархию, развивали науку и искусства. Планета стала уважаемым членом Республики, а ее лидеры получили широкую известность. Именно Набу стала целью агрессии Торговой Федерации. На поверхности планеты и над ней произошло несколько масштабных сражений, последнее из которых с блеском завершил юный пилот Энакин Скайуокер.

Корусант

Эта планета обозначена на галактических картах как ноль координат, точка отсчета. Здесь издавна располагались правительственные органы обеих Республик и Империи, а также находился Храм джедаев. Строительство Корусанта началось еще на заре Старой Республики, и с тех пор исполинский город разросся по всей поверхности планеты — как вширь, так и ввысь, и вглубь. Моря и океаны Корусанта давно пересохли, и жители добывают воду из ледяных шапок планеты.

...И это только верхние уровни гигантского мегаполиса.

Многие поклонники «Звездных войн» считают Корусант предупреждением человечеству. Погрязнув в бесконечной гонке технологий и наступив на горло природе, люди могут превратить Землю в подобие Корусанта, где даже в небе не протолкнуться от транспорта, а жители вынуждены носить специальные плащи и шлемы для защиты от загрязнений.

Как ни странно, но на Корусанте обитает множество животных видов. В основном, это паразиты, приспособившиеся к ритму планеты-мегаполиса: хищные нетопырки, гранитные слизни, пауко-тараканы, броненосные крысы и черви.

После смерти Палпатина Корусант находился под властью правителей, пытавшихся остановить разрушение Империи. Однако Новая Республика вскоре осознала, что править Корусантом — значит править галактикой, и в результате опустошительных войн, в конце концов, овладела планетой.

Хот

Атака на базу «Эхо».

Ледяная планета Хот находится во Внешнем Кольце рядом с одноименным астероидным поясом. Фауну Хота оставляют всего несколько видов, в том числе дикие снежные чудища вампы и смирные ездовые тонтоны. Опасности Хота не ограничиваются низкими температурами: поверхность планеты регулярно сотрясают метеоритные дожди. Несмотря на эти неприятности, а возможно и благодаря им, Альянс повстанцев избрал Хот местом своей базы «Эхо». Сооруженная за два года в гигантской ледяной пещере, она состояла из семи уровней и вмещала большую часть повстанческих сил. Во время битвы за Хот база «Эхо» была уничтожена имперскими войсками.

Эндор и Кашиик

Изначально планеты Эндор и Кашиик были одним миром. В первоначальной версии Шестого эпизода против Империи должны были поднять восстание племена вуки — а затем по неведомым причинам Лукас переделал их в симпатичных «медвежат». Но между двумя планетами осталось много общего.

Кашиик из комиксов. В Третьем эпизоде нам обещают показать совсем другую планету.

Кашиик — планета в Среднем Кольце, покрытая джунглями и высокими деревьями *врошир.* У корней деревьев скрываются орды опасных хищников, в то время как мохнатые гуманоиды вуки населяют верхние ярусы. Их города — обширные комплексы, построенные на ветвях и в стволах деревьев врошир. В этих поселениях располагаются космопорты, гостиницы, кантины... Один из таких городов, Рвоокррорро, растянулся на целый километр.

Эндор — серебристый газовый гигант, расположенный в отдаленном секторе Модделл (Внешнее Кольцо). У Эндора девять лун, крупнейшая из которых — Заповедная луна (или просто Эндор), планета с буйной растительностью. Система Эндора труднодостижима, так как она плохо исследована, и газовый гигант отбрасывает мощную гравитационную тень. Из-за изолированности Эндора Империя выбрала именно его орбиту для строительства второй «Звезды Смерти».

На Заповедной луне водятся самые разнообразные животные, начиная от смирных эндорианских пони и заканчивая злобными кабано-волками. Самый распространенный разумный вид Эндора — полудикие «виннипухи»-эвоки. Именно Заповедная луна стала ареной финальной битвы саги.

Явин-4

Четвертая луна газовой планеты-гиганта Явин во Внешнем Кольце. Наиболее известна как база повстанцев во время их борьбы с первой «Звездой Смерти» и местоположение Академии джедаев Люка Скайуокера.

Явин-4 — жаркий тропический мир. На планете есть влажный и сухой сезоны, и каждые несколько месяцев над поверхностью проносятся неистовые ураганы. Временами наблюдаются неповторимые радужные бури, когда солнце восходит за газовым гигантом Явином и свет преломляется в кристаллах льда высоко в атмосфере. Жизнь джунглей разнообразна: от полуразумных вуламандр до слизистых саламандр и фиолетовых прыгающих пауков.

С Явином тесно связана история лорда ситов по имени Нейга Садоу. Во времена Старой Республики он бежал сюда со своими последователями, чтобы спокойно заниматься темной алхимией. Результатом опытов Садоу стали многочисленные чудовища, которые не раз нарушали покой Академии джедаев.

В джунглях Явина всегда найдется место приключениям (игра «Star Wars Galaxies»).

Камино

Бесспорно, покрытая водой Камино — одна из самых стильных планет «Звездных войн». Взору зрителя она предстает только в «Атаке клонов». Высоко над бушующими волнами одиноко висят серые города на огромных сваях. Конец ледникового периода, когда Камино и превратилась в один сплошной океан, стал переломным для ее жителей. Оказавшись на грани исчезновения, каминоане довели до совершенства технологии клонирования и взяли размножение под контроль. Постоянный страх смерти сделал из народа камино расу аскетов, для которых совершенство кроется в простоте. Внешне учтивые, жители этой планеты не терпят несовершенства: они видят в нем угрозу для идеального генофонда.

В течение очень долгого времени Республика почти ничего не знала об этой планете: информация была удалена из архивов злоумышленником. Да и сами каминоане меньше всего стремились ко внешним контактам.

Беспин

Благодаря своему уникальному строению Беспин во Внешнем Кольце — один из немногих газовых гигантов, на котором существует жизнь. В центре планеты располагается твердое металлическое ядро, покрытое толстым слоем расплавленного металла. Слой разноцветных облаков имеет в высоту около тысячи километров. Внутри него располагается Зона жизни — тридцатикилометровая прослойка воздуха, пригодного для дыхания. Здесь существуют целые колонии парящих водорослей, а также множество видов живых существ.

Хотя строительство в атмосфере Беспина крайне сложно и опасно, для добычи газа тибанна, который широко используется в охладительных системах, здесь построено несколько парящих колоний. Главная достопримечательность Беспина — грандиозный Облачный Город, гигантский мегаполис, в буквальном смысле парящий в небесах.

●●●

Вселенная «Звездных войн» безгранична. На ее просторах можно встретить сотни и тысячи уникальных планет — миров, которые созданы настоящими демиургами. Хотелось бы вспомнить слова «отца Half-Life» Гейба Ньювелла, который высказал предположение, о том, что инопланетяне действительно существуют. Просто они давно уже познали безграничность вымышленного мироздания — и исследуют его, ведь это куда интересней, чем реальная жизнь.

Что-то подобное происходит и здесь... Вселенная, в которую можно погружаться до бесконечности, где можно проживать жизни снова и снова — и они никогда не будут повторяться.

До встречи на космических просторах!

Создавая далекую галактику

Команде визуальных эффектов Лукаса — **Industrial Light & Magic** — пришлось изрядно потрудиться, чтобы воспроизвести на экране вереницу «звездновойновских» миров. Разумеется, технический прогресс не стоял на месте, и декорации Оригинальной Трилогии были совсем иными, чем в приквелах.

Татуин из Четвертого и Шестого эпизодов снимался в пустынях Туниса. Масштабных декораций строить не пришлось, зато жара и вездесущий песок здорово попортили нервы съемочной группе. Отдохнуть от жары актеры и персонал смогли в снежной Норвегии, где были запечатлены пейзажи холодного Хота.

Явину-4 посчастливилось быть снятым в джунглях Гватемалы, в национальном парке «Тикаль». В роли заброшенных ситских храмов выступили древние руины майя.

Для съемок видов Эндора из космоса были создано множество рисунков, а также модель-полусфера. Леса Заповедной луны снимали в окрестностях калифорнийского Кресент-сити, на берегу Тихого океана.

Роль Облачного Города на Беспине играли макеты и множество рисунков на стекле, а для внутренних помещений были сооружены впечатляющие декорации. Во время съемок они содержались в первозданной чистоте: к подошвам обуви актеров и персонала прикреплялись специальные подушечки.

Многие виды планет были доработаны в специальной редакции Оригинальной Трилогии. В частности, здесь появились сцены празднеств по случаю падения Империи, например, на Корусанте.

Печальная Камино — единственная планета саги, созданная целиком на компьютере. Все остальные миры приквелов (новый Татуин, Набу, Джеонозис) были созданы при помощи пенопластовых моделей, миниатюр и цифровой графики.

Над внешним обликом почти всех планет «Звездных войн» работал художник-декоратор Ральф МакКуорри. Именно ему мы обязаны потрясающим великолепием Корусанта, Облачного Города, Хота, Эндора — да и львиной доли визуального ряда космической саги.

МЕЛОДИИ • КАРТИНКИ • ИГРЫ

МЕЛОДИИ ЗВОНКА

отправь sms с кодом на номер **1243**

У НАС ДЕШЕВЛЕ $0,6

Для заказа полифонической мелодии для любого телефона отправь sms с кодом на номер **1243**. Для заказа монофонической мелодии для телефонов **Nokia и Samsung** добавь букву «n».
Пример: для заказа монофонической мелодии «Бумер» для Nokia/Samsung напиши film4202n.
Для заказа монофонической мелодии для телефонов **Siemens** добавь букву "**s**"

МЕЛОДИЯ МЕСЯЦА

Кипелов
Я свободен
Полифония: ru4259
Монофония:
NOKIA, Samsung - ru4259n,
Siemens - ru4259s

ПОПУЛЯРНЫЕ РОССИЙСКИЕ МЕЛОДИИ

TOP FIVE

Никита Малинин - Котенок	ru4218
Уматурман - Прасковья	ru4207
Стас Пьеха - Одна Звезда	ru4252
Тату - Не верь, не бойся, не проси	ru4251
Л. Агутин и Отпетые мошенники - Граница	ru4219
Фабрика Звёзд-4: И.Дубцова - Я К Нему	ru4231
Фабрика - Лёлик	ru4230
Верка Сердючка - Чита Дрита	ru4256
Корни - Вика	ru4253
Наутилус Помпилиус - Прогулки По Воде	ru4260

ПОПУЛЯРНЫЕ ЗАРУБЕЖНЫЕ МЕЛОДИИ

TOP FIVE

Lenny Kravitz - American Woman	muz4233
Bomfunk MC's - Freestyler	muz4208
Jennifer Lopez - Jenny From The Block	muz4228
Britney Spears - Toxic	muz4217
Justin Timberlake - Cry Me A River	muz4229
Linkin Park - Points Of Authority	muz4231
Backstreet Boys - Everybody	muz4202
Eminem - Stan	muz4204
Robbie Williams - Feel	muz4210
Panjabi MC - Jogi	muz4205
Linkin Park - Faint	muz4232
Rammstein - Du Hast	muz4212
Christina Aguilera - Dirrty	muz4224
Busta Rhymes & J. Jackson - Whats It Gonna Be	muz4235
Beyonce & Jay-Z - Crazy In Love	muz4236
Busta Rhymes & M. Carey - I Know What You...	muz4237
O-zone - Despre tine	muz4220
Christina Aguilera - What a Girl Wants	muz4238
Britney Spears - Everytime	muz4221
Britney Spears - Hit Me, Baby, One More Time	muz4222

ПОПУЛЯРНЫЕ САУНДТРЕКИ

TOP FIVE

Из к/ф "Властелин Колец"	film4201
Из к/ф "Бумер" - Мобильник	film4202
Из к/ф "Mortal Kombat"	film4204
Из к/ф "Секс в большом городе"	film4212
Из к/ф "Полиц. акад." ("Бар голубая устрица")	film4209
Из к/ф "Бригада"	film4206
Из к/ф "Кавказ. пленница" (Где-то на белом...)	film4218
Из к/ф "Армагеддон" (I don't want...)	film4215
Из к/ф "Остин Пауэрс"	film4217
Из к/ф "Mission Impossible"	film4211
Из к/ф "Индиана Джонс"	film4216
Из к/ф "Звёздные Войны"	film4220
Из к/ф "Терминатор"	film4205
Из т/п "В мире животных"	film4207
Из м/ф "Простоквашино"	film4208
Из к/ф "Служебный роман"	film4210
Из м/ф "Пластилиновая Ворона"	film4214
Уматурман - Ночной Дозор	film4203
Из к/ф "Бриллиантовая рука" (Песня про зайцев)	film4213
Из к/ф "17 Мгновений Весны" - Мгновения	film4219

ЗАСТАВКИ

отправь sms с кодом на номер **1243**

У НАС ДЕШЕВЛЕ $0,6

ЗАСТАВКА МЕСЯЦА

super4210

super4207

girl4206

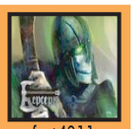
super4201

funt4202

funt4205

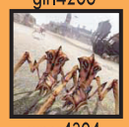
funt4206

super4212


funt4211

super4209

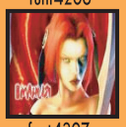
eros4203


super4204

funt4213

funt4204

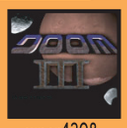
funt4205


funt4207

funt4208

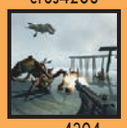
super4202

fun4212



super4208

funt4201


super4204

eros4201

funt4203

fun4204

super4211

anim4202

funt4209

funt4210

JAVA – ИГРЫ

отправь sms с кодом на номер **1244**

У НАС ДЕШЕВЛЕ 2$

JAVA – ИГРА МЕСЯЦА

game42196

ТРОЯ. Жанр: ИСТОРИЧЕСКИЕ.Ты - Ахиллес, легендарный предводитель греческой армии. Огромное войско, осадившее Трою, боготворит тебя и ждёт подвигов. Тебе предстоит преодолеть все трудности войны и воодушевить армию на битву с троянцами.

***NOKIA Series 40/60; Motorola C-Series V-Series; Samsung C100; SonyEricsson Platform T610; Siemens SX1, Series 55/Series60**

game42153

DRAGONS STRIKE BACK, жанр - стрелялки. Драконы вернулись, чтобы мстить с удвоенной силой! Они дики, свирепы и порочны. Объединись с Пещерным человеком, чтобы уничтожить эти свирепые существа. Стреляй, метай топоры и не промахнись.
*NOKIA Series 30,40,60

game42195

PINBALL, жанр - аркады. Пинбол «Изольда» - новая версия любимого вами классического пинбола. Благодаря захватывающему игровому процессу и оригинальному оформлению стола в готическом стиле средневековой Англии, хочется снова и снова запускать шарик. Свое название пинбол получил в честь королевны Изольды из всемирно известной английской легенды «О Тристане и Изольде». *NOKIA Series 30,40,60; Siemens Series 60, SX1

game42170

ROAD RULER
Захватывающие гонки в твоем мобильном телефоне! Стремительные погони, столкновения, вездесущие копы, огромные скорости делают эту игру классикой жанра.

*NOKIA: Series 30, 40, 60

game4213

CAR RACER, жанр: ГОНКИ. Гонки - увлекательная игра. Избегай столкновений с автомобилями, грузовиками и мотоциклами. Подбирай попутчиков. Не забывай заправляться.
*NOKIA Series 30 Color/Series 40/Series 60; Motorola T720
Siemens Series 55 Siemens SX1

game4278

KAMASUTRIS, жанр - эротика. Забавная игра для взрослых: пробуйте объединить пары во все различные позы. Проверьте ваши знания Камасутры и создайте самые дикие и самые горячие положения. Вы будете заворожены этой весёлой и сексуальной игрой!
*NOKIA Series 30,40,60; Sony-Ericsson T610 Platform

game4276

РАКЕТНЫЙ ЩИТ, жанр - стрелялки. На военную базу в горах совершено вероломное нападение. Из бронетехники уцелела только твоя мобильная пусковая установка. Покажи врагам, что может настоящий солдат сделать одной ракетой! Сбивай самолёты, дави и сбивай парашютистов, отбивай атаки зловещих камикадзе!
*NOKIA: Series 30, 40, 60; Siemens: Series 55
Sony-Ericsson: Platform T610

game42183

DESERT RALLY: жанр - Гонки. Так ты думаешь, чтоты крутой байкер? В этой гонке по пустыне нет правил. Не церемонься с другими байкерами и во время доберись до финиша.
*NOKIA: Series 30, 40, 60
SonyEricsson: Platform T610, Symbian

game42110

KUNG-FU FIGHTING: жанр - Спорт. Вы — единственный оставшийся в живых ученик великого мастера кунг – фу Сун Яс Ци. За отказ на предложение, сделанное Вашей девушке, семья Кай-Чанг трусливо похитила ее. Этим людям нельзя доверять, поэтому Ваш выбор невелик. Если Вы хотите увидеть свою девушку вновь, Вам придется самому освободить ее.
*NOKIA: Series 30, 40, 60

game426

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ: жанр - стрелялки - игра с 4 уровнями и отличной графикой и звуком. Ты – пилот супервертолета. Уничтожай вражеские вертолеты, танки и самолеты.
*NOKIA: Series 30, 40, 60
Motorola: T720

HOW TO

КАК ЗАКАЗАТЬ МЕЛОДИЮ, КАРТИНКУ ИЛИ JAVA-ИГРУ

•Если Вы хотите заказать мелодию, картинку или логотип, отправьте SMS с кодом на номер 1243. • Если Вы хотите заказать игру, отправьте SMS с кодом на номер 1244. *Nokia Series 30 color: 3510i, 3595, 8910i; Nokia Series 40: 3100,3108,3200,3300, 3530,5100,5140,6010,6108,6200,6220,6230,6610,6650,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7250i,7600 Nokia Series 60: 3600, 3620,3650,3660,6600,6620,7650,N-Gage; SonyEricsson T610 Platform: T610, T630, Z600; Siemens Series 55: M55,S55,SL55 Siemens Series 60: C60,C62,CX65,MC60 Symbian: P800, P900, Z1010, K700i; Motorola V-Series: V300; V303; V400; V500; V525; V600, Motorola C-Series: C350; C370; C450; C550 •Убедитесь, что Вы находитесь в зоне оказания услуг. •Если Вы заказываете цветную картинку, полифоническую мелодию или игру, то убедитесь, что на Вашем телефоне настроен WAP. • Получите от нас SMS с адресом и выберите опцию СОХРАНИТЬ • Сохранение • Если Вы заказали монофоническую мелодию, она будет сохранена сразу. Цветные картинки, полифонические мелодии и игры загружаются в течение короткого времени .Сообщения с адресом сохраняются в WAP-Push/Inbox или в Inbox WAP-браузера. Если у Вас телефон Samsung, убедитесь, что Push-сообщения разрешены. • Зона оказания услуги • «Би Лайн»: Вся территория действия «Би Лайн GSM», за исключением гг. Калининград, Оренбург, Ставрополь, Поволжье • «МегаФон»: Москва, Северо-Западный филиал, Кавказ, Центральный регион, Поволжье • «МТС»: Москва и МО, С-Петербург и Ленинградская обл., Архангельск, Владимир, Вологда, Иваново, Калининград, Калуга, Киров, Кострома, Курган, Мурманск, Нарьян-Мар, В.Новгород, Н.Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Самара, Саратов, Смоленск, Сыктывкар,Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Челябинск, Ярославль; Республики Карелия и Коми, Саха-Якутия,Ростовская область, Краснодарский край, Ставропольский край, Волгоградская область, Астраханская область • «Tele2»: На всей территории действия сети доступны только монофонические мелодии • Техническая поддержка и настройки • Вопросы и затруднения: support@mlogic.ru • Настройки WAP/GRPS: БиЛайн - http://www.beeline-gsm.ru/services/internet/wap/description.wbp • МТС – http://www.mts.ru/service/access_internet/ • Мегафон - www.megafon.ru, http://www.megafoncenter.ru/, http://www.mobicomk.ru/main • Цена (без учёта налогов) Картинки и мелодии всех типов - $ 0,60 • JAVA-игры - $ 1,90 • Для абонентов с рублевыми тарифными планами (с учетом налогов) Картинки и мелодии всех типов - 20,5 р. JAVA-игры - 65 р.

Правообладатели на мелодии: ООО "Первое Музыкальное Издательство" © "Первое Музыкальное Издательство"; Продюссерский центр Игоря Матвиенко. © "Продюссерский центр Игоря Матвиенко"; ООО "Вернер/Чаплел (Москва)". © "Вернер/Чаплел (Москва)"; ОО "Российское авторское общество". © ОО "Российское авторское общество"; НП "Независимое агенство авторских прав". © "Независимое агенство авторских прав";
ООО Музыкальное издательство "Русский шансон". © ООО МИ "Русский шансон";
ООО "БМГ Россия". © ООО "БМГ Россия"; ООО "ШнурОК". © ООО "ШнурОК";
ЗАО "Си Ди Ленд+/ CD Land Records, 2004 по исключительной лицензииООО "Космонавт.Ру".

SOLVO

WWW.SOLVO.SU

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

Меня заинтересовала надпись «Наследие Имперских войн» на обложке книги Раймонда Фэйста «Предательство в Крондоре». Есть ли цикл, посвященный самим Имперским войнам? Есть ли другие части «Наследий Имперских войн»?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Seeker

ОТВЕТ

В цикл Рэймонда Фэйста «Имперские войны» (или «Война Врат») входят романы: «Ученик чародея», «Мастер-чародей», «Долина тьмы» (в оригинале «Серебряный шип»), «Ночные ястребы» (в оригинале «Тьма над Сетаноном»). Примыкают к циклу «Принц крови» и «Королевский пират». В «Наследие Имперских войн» входят: «Предательство в Крондоре», «Убийцы Крондора», «Слеза богов Крондора». Одновременно с «Войной Врат» на планете цурани Келеван происходит действие трилогии «Мир по ту сторону». В трилогии «Легенды Войны Врат» освещаются разные эпизоды схватки с цурани.

Тетралогия «Сага о Змеиной войне» повествует о временах, наставших после окончания Войны Врат, трилогия «Конклав Теней» и новый цикл «Темная война» — рассказ о событиях, происходящих много позже. Часть книг вышла в серии «Меч и магия» издательства «***Эксмо***», которое планирует выпустить **все** романы Р. Фэйста о Мидкемии.

ЗАПРОС

Не могли бы вы поместить в журнале информацию о прекрасном мире фэнтези-комиксов ElfQuest, нарисованном и написанном Венди и Ричардом Пини?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Алексей Кац

ОТВЕТ

Мир **ElfQuest** был создан американцами Венди и Ричардом Пини (Wendy and Richard Pini) в 1978. Венди рисовала, а Ричард сочинял сюжет и текст. Действие комикса происходит в Мире Двух Лун (World of Two Moons) и посвящено жизни и приключениям эльфийского племени волчих всадников (Wolfriders, у нас их почему-то переводят как «лесные всадники»). Герои враждуют с другими эльфийскими племенами, троллями и людьми, совершают удивительные открытия, путешествуют во времени.

Серия состоит из циклов: **«ElfQuest»** (20 выпусков), **«Siege at Blue Mountain»** (8), **«Kings of the Broken Wheel»** (9), **«Hidden Years»** (29), **«Shards»** (16), **«New Blood»** (35), **«Blood of Ten Chiefs»** (20), **«The Rebels** (12), **«Jink»** (12), **«Kahvi»** (6), **«Two-Spear»** (5). Кроме того, с 1996 вышло с десяток графических романов.

Права на мир **ElfQuest** принадлежат компании ***Warp Graphics***, хотя книги многократно выходили и у других издателей. Поначалу **ElfQuest** был черно-белым, но с 1981 некоторые издатели стали выпускать цветной вариант, а с 1988 комикс обрел цвет и в продукции ***Warp Graphics***. Правда, с 1992 компания в целях экономии вернулась к черно-белому варианту. В 2003 ***Warp Graphics*** подписало контракт с крупным производителем ***DC Comics***, и **ElfQuest** обрел новую жизнь, в том числе в виде манги. В России в 1994 издательство «***Махаон***» выпустило 5 историй из мира **ElfQuest**: «Изгнание огнем», «Оазис в пустыне», «Состязание», «Песнь волков» и «Тайное имя». Затем все выпуски вышли вместе в сборнике «Изгнание огнем». Более полную информацию можно получить на официальном сайте **ElfQuest** — ***http://www.elfquest.com/***.

ЗАПРОС

Расскажите о самых лучших сайтах, где рассказывается или описываются фэнтези-существа.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Хромой Гном

ОТВЕТ

Наиболее информативный ресурс рунета, сайт «Bestiary: энциклопедия вымышленных существ» (***http://bestiary.ru/***), рассказывает о существах из мировой мифологии, книг, игр. Текст «Бестиария» снабжен иллюстрациями и перекрестными ссылками.

Сайт «Зачарованный мир» (***http://www.mysteriya.far.ru/***) посвящен колдунам, ведьмам, вампирам, эльфам, феям, демонам, оборотням и другим тварям.

«Мифологическая энциклопедия» (***http://myfhology.narod.ru/***) повествует о монстрах, духах и богах всего мира.

Раздел «Экзотическая зоология» на сайте «Terra Incognita» (***http://www.aib.ru/~loki/zoolog/mif/mif.htm***) знакомит с русалками, василисками, единорогами и многими другими.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Хронология фантастики: МАРТ 90

Арсенал: БОЕВЫЕ ПОСТРОЕНИЯ 91

Марш, марш левой! Сомкнуть ряды! Держать строй! Новая статья рубрики «Арсенал» расскажет вам о боевых построениях разных эпох — в чем были преимущества каре, как действовала фаланга на пересеченной местности, почему изменились способы построения пехоты после изобретения огнестрельного оружия... Все это и многое другое — от нашего постоянного автора Игоря Края.

Назад в будущее: КРИОНИКА 96

Хотите жить вечно? А холода не боитесь? Тогда вам прямая дорога в институт крионики, занимающийся сохранением человеческих тел в жидком азоте. У вас мало денег? Не беда — заморозим одну лишь голову. Что такое анабиоз, насколько он реален и как сейчас обстоят с ним дела, вы узнаете из статьи Михаила Попова «Ледяной сон».

Будущее — сегодня: Новости науки и техники 100

Разумные вещи вокруг нас: ковры и кроссовки. Кто умнее — робот-пес или андроид? *А также*: очередной скандал вокруг коммерческого клонирования животных.

Сети интернета: ЛУЧШИЕ САЙТЫ 102

Графика для «Magic: The Gathering», лучший русскоязычный ресурс о Конане, грим в кино, механические роботы 19 века и кое-что еще...

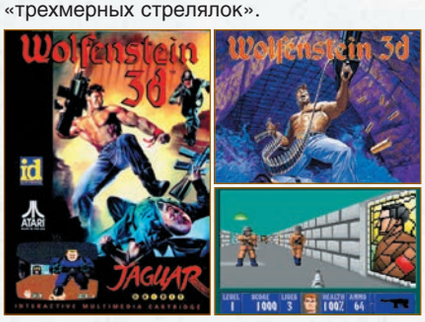
Архивы ворошил Александр Чекулаев

ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ

2 марта

В 1933 году в американский прокат выходит знаменитый **«Кинг-Конг»** Мериана Купера и Эрнста Шедсака, подаривший миру одного из самых знаковых киномонстров в истории.

В 1992 году на прилавках магазинов появляется революционная компьютерная игра — канонический «криптоисторический» шутер от первого лица **Wolfenstein 3D**, открывший собой эру «трехмерных стрелялок».



6 марта

В 1992 году начинается прокат одного из первых НФ-фильмов на тему виртуальной реальности — **«Газонокосильщик»**. Благодаря передовой на тот момент компьютерной графике эта лента Бретта Леонарда с Пирсом Броснаном и Джеффом Фэйхи стала мировым хитом.

7 марта

В 1986 году на экраны выходит первый фильм популярного фэнтези-сериала **«Горец»** с Кристофером Ламбертом.

11 марта

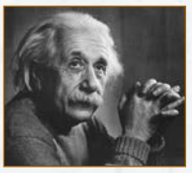
Родился **Дуглас Адамс** (1952-2001), английский писатель и сценарист, редактор телесериала «Доктор Кто», автор знаменитой фантастико-юмористической пенталогии «Автостопом по Галактике», двух романов из серии «Детективное агентство Дирка Джентли» и посмертно вышедшего сборника «Лосось сомнений».

В 1971 году состоялась премьера первого фантастического фильма будущего автора «Звездных войн» Джорджа Лукаса — антиутопии **«THX 1138»** с Робертом Дюволлом.

12 марта

В 1925 году родился **Гарри Гаррисон**, американский фантаст и сатирик, автор многочисленных рассказов, романов и книжных сериалов, самыми популярными из которых являются «Стальная крыса», «Мир смерти», «Билл — герой Галактики», «К звездам», «Эдем», «Молот и Крест». Наряду с Робертом Шекли и Роджером Желязны — один из наиболее популярных в России зарубежных авторов фантастики.

14 марта



Родился **Альберт Эйнштейн** (1879-1955), опередивший свою эпоху гениальный физик, создатель теории относительности и квантовой теории, оказавший своими новаторскими работами беспрецедентное влияние на творчество многих прозаиков, работающих в жанре «твердой» НФ. Лауреат Нобелевской премии.

16 марта

Родился **Александр Беляев** (1884-1942), классик русской советской фантастики, автор романов «Голова профессора Доуэля», «Властелин мира», «Человек-амфибия», «Прыжок в ничто», «Продавец воздуха», «Последний человек из Атлантиды», «Звезда КЭЦ», «Ариэль» и др.

17 марта

В 1948 году родился **Уильям Гибсон**, американский фантаст, один из лидеров киберпанка, автор программной для этого направления НФ трилогии «Нейромант», «Граф Ноль», «Мона Лиза овердрайв», сборника «Сожжение Хром», а также романов «Виртуальный свет», «Все вечеринки завтрашнего дня», «Машина различий» (с Брюсом Стерлингом) и др. Лауреат премий «Хьюго» и «Небьюла».

23 марта

В 1963 году родился **Олег Ладыженский** (половинка писательского дуэта **Генри Лайон Олди**, в который также входит **Дмитрий Громов**), русский писатель, автор (с **Д. Г.**) цикла «Бездна голодных глаз», романов «Герой должен быть один», «Путь меча», «Пасынки восьмой заповеди», «Мессия очищает диск», «Нам здесь жить» (с А. Валентиновым), «Нопэрапон», «Рубеж» (с А. Валентиновым и М. и С. Дяченко), «Сеть для миродержцев», «Я возьму сам», «Орден Святого Бестселлера», трилогии «Черный Баламут», сборника «Шмагия» и др.

30 марта

В 1963 году родился **Дмитрий Громов** (другая половинка писательского дуэта **Генри Лайон Олди**). См. информацию на 23 марта.

В 1978 году родился **Алексей Пехов**, русский писатель, восходящая звезда отечественной фантастики, автор романов «Крадущийся в тени», «Джанга с тенями», «Вьюга теней», «Под знаком Мантикоры» и др.

Игорь Край

АТЬ, ДВА, ЛЕВОЙ!

БОЕВЫЕ ПОСТРОЕНИЯ ПЕХОТЫ

... Посконская пехота все же нашла в себе силы перейти в наступление. Впереди, размахивая мечом, бежал сам царь Стремглав Первый.
— Безумец, — сказал Пистон. — У него, что, генералов нет?
— У нас воеводы есть, — вздохнул Ироня. — Только они все уже в годах и бегать не горазды.

Михаил Успенский «Белый хрен в конопляном поле»

Две волны вопящих и беспорядочно размахивающих оружием воинов сталкиваются... проникают одна в другую... перемешиваются. Битва началась! Каждый выбирает себе противника и бьется с ним, а, победив, ищет следующего... На поле боя царит кровавый хаос.

Примерно так изображаются сражения средневековья в фильмах и книгах. Иногда хочется спросить у автора — где он видел такое? Но незачем. Ибо прекрасно известно, где — в черно-белой хронике войн 20 века. Рукопашные схватки периода Первой и Второй Мировых войн выглядели примерно так. Проблема в том, что сражения более отдаленных эпох выглядели совсем иначе.

Простейшие построения

Солдаты 20 века в штыковую бросались, действительно, сломя голову, ведь им требовалось как можно скорее преодолеть простреливаемое пространство перед вражескими позициями. И те, кому удавалось добежать, сразу старались вклиниться в ряды врагов, чтобы не дать им возможности стрелять без риска попасть друг в друга. Но это в 20 веке, когда почти 100% потерь вызывалась оружием, действующим на расстоянии.

В период Наполеоновских войн, когда ружья и пушки вызывали только 30% потерь, солдаты шли в атаку, как на парад — плотными колонными.

В средние века, когда пушек не было вовсе, а стрелы могли быть отражены доспехами и щитами, относительная доля потерь в ближнем бою, конечно же, была еще выше. Соответственно, куда меньше было надобности спешить навстречу врагу. Воин шел в рукопашную с достоинством, понимая, что без него не начнут. Рывок делался только на последних метрах, да и то только в случае, если боец собирался сбить врага с ног ударом щита.

Для того, чтобы не бежать, у воина была, как минимум, одна веская причина: он берег дыхание для схватки. Второй же причиной, по которой воины древности и средневековья в шли в атаку, не спеша, была необходимость сохранять строй.

То, что пехота того времени ходила в атаку не абы как, а строем, признает

Особенности индийской национальной игры

Настольная стратегия эпохи бронзы.

Почему в шахматах пешка (пеший воин) ходит только вперед, но бьет — наискось? Потому, что в бою «стенка на стенку» воин бил щитом вперед, а копьем — в открывшуюся между вражескими щитами щель направо.

Впрочем, еще одной особенности боя в строю шахматы не отразили. На доске все пешки равны. Но в бою крайний справа воин всегда был самым сильным. Ведь, поскольку щит был в левой руке, воин нуждался в прикрытии, прежде всего, с правой стороны. Крайнего бойца на правом фланге не прикрывал никто.

большинство авторов, работающих в жанре фэнтези. Но составить представление о преимуществах, которые давало организованное построение, на материале художественной литературы все-таки трудно.

До тех пор, пока необходимость избежать пули не превратилась в сверхзадачу, воин не стремился вклиниться в ряды врагов. Напротив, он тщательно следил за тем, чтобы с боков и сзади были только свои.

Во-вторых, сомкнутый строй позволял каждому бойцу рассчитывать на поддержку товарищей и на то, что ему придется иметь дело не более чем с одним противником. У одного воина слишком мало шансов против двоих врагов, даже если они нападали с одной стороны.

Уже одни эти соображения делали ровный строй очень важным как в плане увеличения живучести каждого бойца, так и с моральной точки зрения. В случае прорыва или охвата линии почти неизбежно начиналось беспорядочное отступление.

Построение в одну линию можно назвать интуитивным. Независимо от эпохи и места, воины в количестве более одного догадывались встать плечом к плечу для рукопашной схватки.

Этот прием не нужно было изобретать, и он не требовал специального обучения. Построение в линию не налагало никаких ограничений и на оружие. Поскольку бой, фактически, велся индивидуальный, оружие могло использоваться любое. Естественно, от характера используемого оружия зависела плотность строя.

Фаланга

Построение в ряд оправдывало себя только в случае, если число бойцов ограничивалось десятками. Слишком уж легко мог быть прорван такой строй. Если воинов хватало, неизбежно появлялся соблазн образовать большее количество рядов. Но здесь возникала проблема полной бездеятельности большей части боевого состава. Даже второй ряд почти ничем не мог помочь первому. Индивидуальный бой требует подвижности и значительного пространства. Пытаясь помочь своему товарищу, воин второго ряда скорее помешал бы ему, толкая под локоть и задевая своим оружием. Задним рядам оставалось только ждать своей очереди.

Наиболее очевидным путем снижения потерь в рукопашной была своевременная замена уставших бойцов первого ряда. Утомленный, раненый или потерявший оружие воин делал шаг назад-вправо, а на его место из следующего ряда выдвигался свежий боец. Первый же воин протискивался в последний ряд и получал несколько минут на отдых.

Техника *ротации* или *караколирования* (от итальянского «*караколе*» — «*улитка*») давала несомненные преимущества. Но для осуществления настолько сложных перестроений под воздействием противника требовались единообразное вооружение, хорошая подготовка солдат, железная дисциплина и высочайший боевой дух. Действовать так была способна лишь отборная регулярная пехота (например, римская и, возможно, египетская).

Впрочем, независимо от подготовки бойцов, неустранимым недостатком караколе было то, что беготня внутри построения требовала больших промежутков между рядами и колоннами. Это в значительной степени лишало строй его преимуществ. Поэтому куда большую популярность приобрел другой путь решения проблемы бездействия задних рядов — ***фаланга***.

Главные действующие лица войн античности: гоплит и легионер.

В фаланге все ряды воинов вступали в бой одновременно. Задние ряды просто наваливались на передние и проталкивали их вперед. Фаланга прорывала вражеский строй, как толпа манифестантов прорывает милицейское оцепление. Сопротивление было беспо-

Тяжелый щит не нужно было подставлять под удар. Он закрывал воина почти полностью.

Греческая вазопись. Первые ряды воинов вступили в бой. За их спинами выстраиваются следующие ряды.

лезно. Враг не мог устоять на месте под таким напором.

Фаланга снизила требования к подготовке и стойкости воинов, так как сложных действий от бойца не требовалось. С другой стороны, требования к вооружению повысились. Ведь, уклоняться от ударов стало невозможно. Гоплиту требовались доспехи и прочный щит. Впрочем, прочный — это слабо сказано. Щит весил до 11 кг и удерживался с помощью переброшенного через плечо ремня.

Позже македонцы усовершенствовали тактику фаланги, вооружив бойцов с 3 по 10-12 ряды *сариссами*. Многометровые, оканчивающиеся на одном срезе копья давали возможность бойцам задних рядов напирать на вражеские щиты. Данная мера значительно увеличивала эффективность атаки, но использование сарисс требовало очень серьезной подготовки воинов.

Применение фаланги

Очень часто можно услышать, что фаланга являлась образованием неделимым, громоздким, неповоротливым и была способна действовать только на равнине. Эта точка зрения абсолютно не соответствует действительности. Тактика использования фаланги была достаточно разнообразной и гибкой. В частности, она позволяла сражаться на пересеченной местности.

Для начала надо отметить, что фаланга копейщиков прекрасным образом могла загибать фланги, как вперед, охватывая противника, так и назад, образуя каре для защиты от кавалерии. Число рядов воинов на различных участках фаланги могло разниться. Так, в 490 году до н. э. при *Марафоне* греки выстроили фалангу с усиленными флангами. А в 479 году до н. э. при *Платеях* греки наступали на персов тремя фалангами. Три фаланги было и у персов.

Местность, где 1000 человек в ряд могут идти в ногу, представить себе достаточно сложно. На любой равнине неизбежно встречаются естественные препятствия. Следовательно, фаланга при движении часто разрывалась... обтекала препятствие и смыкалась вновь. Это к вопросу о сковывании цепью щитов гномьего хирда в романе **«Алмазный меч, деревянный меч» Перумова**. Даже не принимая во внимание очевидную бессмысленность данного мероприятия, двигаться такой хирд мог бы только по взлетному полю аэродрома.

Движение фаланги сопровождалось перестроениями. В узких местах гоплиты могли образовывать и *эмбалоны* — колонны глубиной 30, 50 и даже 100 щитов. Эмбалонами же могла прорываться и вражеская фаланга.

Наконец по совсем уж «трудной» местности фаланга двигалась, поделившись на *лохи* — отряды из 256 человек — 16 рядов на 16 шеренг.

Труднее на пересеченной местности, конечно, приходилось македонской фаланге. Она не могла ни изгибаться, ни изменять количество рядов — их всегда было 16. Но — о чудо! — из трех крупнейших сражений, которые Александр Македонский дал в Персии, только одно — последнее — состоялось на равнине. Да и то исключительно потому, что персы задумали рассеять фалангу македонцев колесницами. Что им отчасти и удалось. Именно на ровном месте македонцы едва не проиграли. В двух же других случаях — при Гарнике и Иссе — персы занимали высокий берег реки. Македонской пехоте приходилось не только переправляться вброд, но и подниматься на крутой склон.

Персидский ответ македонским сариссам..

Македонская фаланга была не так проста. По существу, она представляла собой цепь воинов, каждый из которых мог двигаться независимо, если этого требовала местность. Кроме того, первые два ряда фаланги состояли из гоплитов со щитами и обычными копьями. Именно они штурмовали склон и расчищали плацдарм для сариссофоров. Наконец, последние 4-6 рядов представляли собой резерв, способный прикрывать возникающие в движении разрывы фаланги.

Римляне возвели деление фаланги на небольшие маневренные единицы в принцип, и в период Пунических войн строились по *манипулам* 60-120 человек в каждой. Главной особенностью римской тактики было то, что манипулы вовсе не стремились образовать сплошной фронт, как греки. Напротив, боевой порядок легиона состоял из трех линий манипул, построенных с большими промежутками.

Фаланга в средние века

После падения Западной Римской Империи фаланги еще не одно столетие продолжали оставаться главной силой армий. Переселившиеся в Европу варварские народы располагали многочисленной кавалерией, но она была слабее хорошо организованной пехоты.

В большинстве случаев фаланги германцев и славян отличались от греческой фаланги только отсутствием защитного снаряжения. Но этот недостаток в значительной мере искупался прочными дубовыми щитами. Наступательное вооружение германских и славянских воинов было таким же, как и у тяжелой пехоты ан-

Готы.

Манипула против фаланги

Манипулярный строй обычно объявляется более «прогрессивным» по сравнению с фалангой. В доказательство приводятся победы римлян над македонцами в 197 и 168 годах до н. э., когда манипулы проникали в разрывы фаланги и длинные копья македонцев становились бесполезными. Но при этом не берется в расчет, что ранее римским легионам пришлось потерпеть немало поражений от фаланг Пирра и Ганнибала.

Опускается также и то обстоятельство, что, спустя несколько десятилетий после этих побед, римляне отказались от манипулярного строя. Во времена Цезаря легион уже строился по *когортам* (несколькими отрядами по 500 человек). Во II веке новой эры когорты стали смыкаться в фалангу.

На самом деле, желание греков любой ценой образовать сплошной фронт было продиктовано слабостью их легкой пехоты. Вражеские метальщики легко могли прорваться в промежутки между солдатами. У римлян же была хорошая легкая пехота — *велиты*. В 100 году до н. э., с переходом к комплектованию войск на профессиональной основе, место велитов в легионе заняли наемные стрелки. Но им не было прежней веры. Манипулы стали объединяться в когорты. Еще позже, когда денег на наемников не стало, римляне стали образовывать сплошную стену щитов.

Так выглядели римские легионеры эпохи Цезаря.

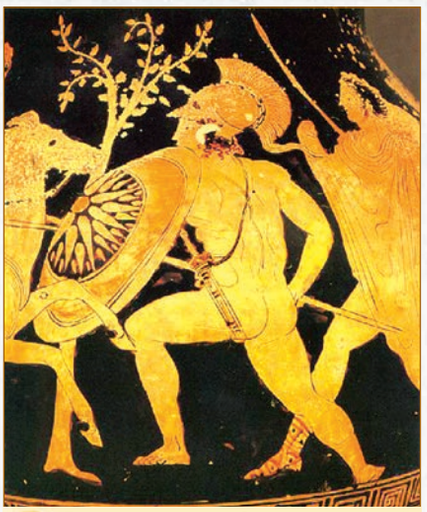
Фаланга в Азии

Слово «фаланга» — греческое, и ассоциируется оно в первую очередь с Древней Грецией. Но не греки были изобретателями этого построения. Строиться в несколько рядов для удара щитами впервые стали, видимо, еще шумеры.

Позже фалангу выстраивали ассирийцы — народ, ничуть не уступающий шумерам в изобретательности. На страх врагу ассирийцы усаживали щиты первого ряда воинов длинными, как кинжалы, шипами.

Строились фалангой и персы. Особенностью персидской фаланги было то, что воины задних рядов имели при себе луки, и до начала рукопашной пускали стрелы навесом.

Тяжеловооруженный лучник.



Греческая вазопись. Справа — греческий воин. Слева — скифская лошадь. Масштаб соблюден.

тичности: одни народы предпочитали копья, другие — короткие мечи «*саксы*».

Новым словом в военном искусстве являлась только «*свиная голова*» франков — заостренное спереди каре. Квадратом или кругом при отражении атаки кавалерии выстраивалась пехота всех народов, но франки стали использовать такое построение и для атаки. Это позволяло им с успехом действовать на равнинах, где господствовала кавалерия римлян или, допустим, гуннов.

Но время фаланги щитоносцев уже уходило. Всадники обзавелись стременами, и в 554 году на реке *Касулина* тяжелая кавалерия византийцев стоптала франкскую «свиную голову». Период 6-7 веков едва не стал роковым для возникших на развалинах Рима королевств. Противопоставить что-либо тяжелой кавалерии византийцев, а затем и арабов, европейская пехота не могла. Галопирующая лошадь разбрасывала щитников, как шар — кегли.

Пехота еще некоторое время пыталась обороняться на труднодоступных для кавалерии холмах. Иногда это помогало, иногда нет. По мере увеличения численности конницы традиционная фаланга просто теряла смысл. Незачем стало таранить противника щитами. Гигантские рыцарские кони справлялись с этой задаче куда лучше.

В конце 11 века последняя «классическая» фаланга в Европе — саксонский хирд — была уничтожена норманнской кавалерией. Но уже в 12 веке пешие воины снова стали выходить в поле строем. Только теперь уже они несли не щиты, а пики.

В 12-14 веках построения пехоты полностью изменили свое назначение. Если раньше пехота смыкала ряды для атаки, то теперь — для защиты от конницы.

Средневековая фаланга так же насчитывала 6-10 рядов, как и античная. У итальянцев первый ряд образовывали щитники, за щитниками становились 3-4 ряда пикинеров, за пикинерами — воины с сулицами и двуручными копьями. У фламандцев ряды пикинеров и бойцов с годендагами располагались через один. И, так как для удара годендагом требовался размах, ряды располагались далеко один от другого. Лучники во всех случаях располагались впереди строя, но при появлении кавалерии прятались за фалангу и продолжали пускать стрелы навесом.

Увы, защиту пехоте 3 или 4 ряда пик давали неудовлетворительную. Остановить рыцарского коня они сами по себе не могли. Пехоте требовалась еще и дополнительная защита в виде рва, палисада из кольев или скользкого склона. То есть пехота могла обороняться только на заранее подготовленной позиции.

Палисад из кольев.

Мечи античности были очень короткими. В плотном строю длинный клинок невозможно было бы не только использовать, но и просто извлечь из ножен.

Баталия

В 13-14 веках кавалерия потерпела несколько крупных поражений от пехоты. Но во всех этих случаях причиной разгрома рыцарской армии неизменно являлся грубый просчет командования. Никаких выводов не было сделано и после того, как в 1315 году при *Моргартене* 1300 швейцарских крестьян опрокинули отряд из 3000 баварских рыцарей. Гибель 1000 всадников тогда была воспринята, как очередное доказательство того, что горы — неудобная местность для кавалерии. Однако

Герой эпохи позднего средневековья — пикинер.

именно в данном случае пехота не использовала особенности местности для успешной обороны. Швейцарцы вообще не оборонялись.

Они построили квадрат 35 рядов на 35 шеренг из одних только пикинеров. Теперь и пик было заведомо достаточно, и само понятие фланга и тыла потеряло смысл. У *баталии*, как и у *каре,* не было флангов и тыла, только *фасы* (лица): передний, правый, левый и задний. С какой бы стороны ни нападал противник, баталия встречала его лицом.

Первое время баталия выстраивалась только одна. То есть в одну баталию вставали все пикинеры, а швейцарское войско в то время почти из одних пикинеров и состояло. При Моргартене на 1225 пикинеров приходилось всего 50 стрелков.

Тактика действия баталии была очень проста: ощетинившись пиками, пехота прорывалась к вражескому лагерю. Добравшись до лагеря, пикинеры бросали пики и завершали разгром противника уже с кордами или топориками. Баталия имела полный иммунитет к атакам кавалерии, а обороняться кавалерия не могла и сразу обращалась в бегство.

В 15 веке такая тактика срабатывать перестала. В феодальных армиях появились наемные стрелки. А расстрелять швейцарских пикинеров, не имевших ни щитов, ни доспехов, было очень легко. Швейцарцы стали выстраивать три баталии: большую и две малые по флангам. Кроме того, баталии теперь прикрывались легкой пехотой: алебардщиками и арбалетчиками. При атаке кавалерии они отступали за баталию.

Может возникнуть вопрос — почему рыцарям было не объехать баталию и не передавить укрывшихся за ней легковооруженных солдат? Рыцари не могли скакать вокруг баталии, как апачи вокруг лагеря бледнолицых. У них были не те кони. Кроме того, алебардщикам и арбалетчикам только и надо было, чтобы кавалерия, обтекая баталию, сбросила скорость и расстроила ряды.

1. Алебарда — второе по значимости оружие пехоты.
2. В отличие от алебардщиков, пикинеры обычно имели доспехи. Большая подвижность им не требовалась, зато необходима была защита от стрел и болтов.

Впрочем, «алебардщики», в данном случае, название обобщенное. Некая стандартизация в плане вооружения прикрытия баталии сложилась только к середине 16 века. В 15 веке баталию окружали воины не столько с алебардами, сколько с двуручными мечами, копьями, сулицами и молотилами (двуручными цепами).

Ничто не проходит бесследно

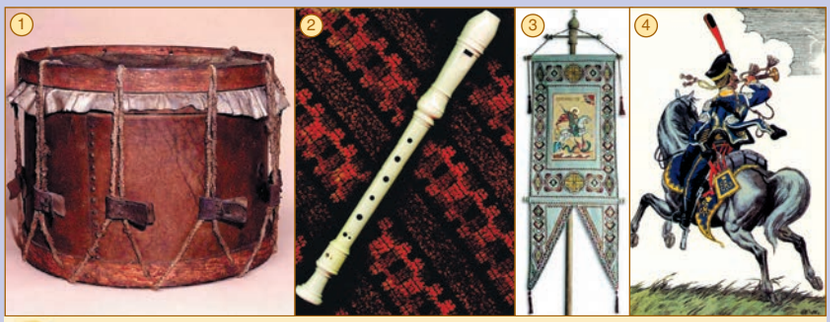
Фаланга оказала влияние не только на военное искусство, но и на мировую культуру в целом. Причем это влияние ощущается до сих пор. Так, именно фаланге обязана своим появлением строевая подготовка. Ведь двигаться в плотном строю можно было только в ногу. Со временем это вошло у военных в привычку. К концу 19 века эта привычка, казалось бы, стала вредной, но именно в это время японцы сумели постичь ее сокровенный смысл. Японцы распознали в шагистике уникальный метод психического тренинга, вырабатывающий у солдат автоматизм выполнения приказов и чувство локтя.

С тех пор и пошло...

Именно фаланге мы обязаны появлением греко-римской борьбы. Этот вид боевого искусства, применимый в давке, в свое время был специально разработан для фалангистов.

Наконец, фаланга ввела новый эталон красоты. Благодаря ей признаком настоящего мужчины стала считаться не густая борода, а бритый подбородок. Уставы античных армий запрещали носить бороду, так как в бою за нее мог ухватиться враг. А он — учитывая, в насколько тесный контакт фалангист входил с противником — и впрямь легко мог это сделать. Даже славяне и франки в раннем средневековье брились, и только потом — когда фаланга отошла в историю — перестали.

Сколько же, действительно, бойцов входило в баталию?



1. Барабаны задавали ритм движения...
2. ...Флейты и трубы передавали команды...
3. ...Знамена давали визуальные ориентиры ...
4. Вплоть до появления радио связь поддерживалась военными музыкантами и знаменосцами.

К концу 15 века баталии перестали быть монополией швейцарцев и повсеместно превратились в главную силу армий, оттеснив кавалерию на второй план. В баталию 30х30 рядов входили 700-800 тяжеловооруженных пикинеров, 300 алебардщиков и 250-300 стрелков: арбалетчиков или аркебузиров.

Как можно понять по численности пикинеров (30х30, вообще-то, равно 900), в центре баталии оставалось свободное место. Там помещался капитан (на лихом коне, для улучшения обзора) и связисты: знаменосцы и музыканты.

С начала 16 века две или три баталии стали объединяться в *полк*, или «*штурмовую колонну*» («*штурмбанд*» у немцев). Пикинерский полк, таким образом, насчитывал 3000-4000 солдат.

Михаил Попов

ЛЕДЯНОЙ СОН

ПЕРСПЕКТИВЫ АНАБИОЗА

Никто не может предсказать эффективность крионики. Я считаю, что вероятность оживления человека после заморозки составляет 90%. И уж точно никто не скажет, что она равна нулю.
Артур Кларк

Кому из нас не хочется жить дольше, чем положено природой? Порой смотришь на этот мир, и думаешь — вот бы заснуть лет эдак на сто! Вдруг в следующем веке жизнь наконец-то наладится? Можно будет полететь в космос за сто долларов, вылечить старые болячки, покататься на летающих автомобилях... А если вспомнить роман «Когда проснется спящий» Герберта Уэллса и положить все свои деньги в банк, то за все это время получатся такие проценты, что на них вполне можно будет купить банановый остров в Тихом океане. Звучит заманчиво?

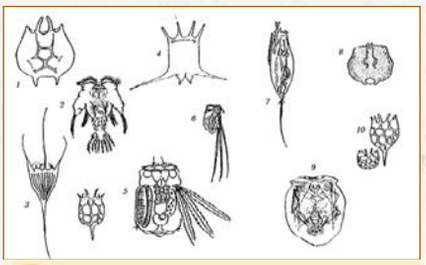
В прошлом номере «Мир фантастики» уже рассказывал про теорию путешествий во времени. Однако на самом деле уже сейчас есть абсолютно реальная возможность переместиться в будущее. Хоть на один год, хоть на сто лет — дальность «поездки» зависит лишь от суммы, которую вы готовы заплатить. Правда, это будет билет в один конец — ведь глубокая заморозка тела может обеспечить встречу с динозаврами разве что во сне. Именно о такой заморозке и пойдет речь в этой статье.

От червяков — к людям

В США с недавних пор стали продаваться весьма своеобразные игрушки для детей — коробочки с маленькими сушеными червячками и незатейливой инструкцией: «Высыпать в воду и ждать». Через некоторое время эти микроскопические существа — с виду абсолютно мертвые — оживали и начинали деловито плавать из стороны в сторону, разыскивая еду.

*Данное явление называется «**анабиоз**» (греч. — «возвращение к жизни»). Термин был предложен в 1873 году немецким ученым Вильгельмом Прейером, исследовавшим феномен временного прекращения жизнедеятельности. Нередко используются синонимичные понятия — криптобиоз, биостаз, мнимая смерть и другие.*

Классический и наиболее удивительный пример анабиоза — обычные червячки коловратки, которые чаще всего используются в качестве корма для аквариумных рыб (фактически, американским детям продают сухой корм по завышенной цене).



Коловратки — борцы со смертью.

Коловратки являются, пожалуй, самыми живучими существами на нашей планете. Их можно помещать в вакуум, кипятить, сушить, замораживать до абсолютного нуля (-273 градуса по Цельсию) — они впадут в безжизненное состояние, но при погружении в воду воскреснут. Причем время, в течение которого они могут пребывать в анабиозе, по всей видимости, ничем не ограничено. Известен случай, когда на сухой мох, пролежавший в музее около 150 лет, капнули водой — и в нем появились живые коловратки.

- *Более высокоразвитые организмы тоже могут впадать в состояние анабиоза, однако им для этого требуется целый ряд условий, главное из которых — сильный холод.*
- *Концепция заморозки тел для их сохранения была впервые сформулирована английским анатомом Джоном Хантером в конце 18 века.*

Крионика, то есть наука о сохранении биологических объектов путем их заморозки, неофициально появилась в США в 1963 году. Именно тогда профессор Роберт Эттинджер основал в Вашингтоне «Общество продления жизни» (сейчас там хранятся две его жены и мать), а год спустя опубликовал книгу «Перспектива бессмертия».

При формулировке основной задачи крионики ученый исходил из той простой посылки, что при низких температурах тело подвержено лишь очень незначительным изменениям и может сохраняться неопределенно долгое время. В конечном счете, проблема состоит не в консервации тела, а в восстановлении его жизнедеятельности.

Первым человеком, подвергшимся глубокой заморозке, был профессор психологии Джеймс Бэдфорд из Лос-Анджелеса. Узнав о том, что он болен раком легких, в 1973 году Бэдфорд добровольно пошел на заморозку в жидком азоте при температуре в -196 градусов до тех пор, пока медицина не найдет лекарство от его недуга.

За первые 10 лет исследований в области крионики было заморожено (официально) около 20 человек. Большинство из них (кроме Бэдфорда, который сейчас хранится в фонде продления жизни Алькор) в настоящее время разморожены и похоронены традиционным способом. Насчет причин этого ходят разные слухи. Главная из них — деньги. Выплаты за хранение замороженных тел осуществляли родственники покойных. Практика показала, что спустя некоторое время они попросту отказывались платить — ведь суммы были значительны.

Также говорят, что люди перестали оплачивать счета, потому что тела их близких были неправильно заморожены. Например, родители, пришедшие навестить свою 8-летнюю дочь, погибшую в автокатастрофе, увидели, как из ее криостата спокойно выползают муравьи.

Братья наши меньшие

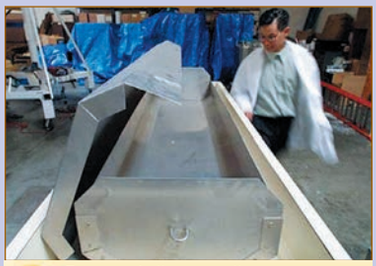
Многие животные великолепно переносят заморозку. Особенно этим славятся холоднокровные: тритоны, лягушки и рыбы могут быть помещены в лед, сохранены в течение некоторого времени, разморожены — и даже после такой процедуры они будут чувствовать себя великолепно.

Рыбаки часто используют это, помещая пойманную рыбу в ледяную воду. Обмен веществ замедляется, рыба коченеет, однако после оттаивания быстро возвращается к жизни.

Некоторые теплокровные существа также способны переносить холод, впадая в длительную спячку. Но с замораживанием дела обстоят сложнее. Экспериментально установлено, что мелкие грызуны (крысы, мыши, хомяки) после временного охлаждения до температуры -9 градусов сохраняли все свои жизненные функции. Клетки их мозга выдерживали кислородное голодание и не погибали.

Самая большая опасность в заморозке теплокровных состоит в том, что при температуре ниже нуля кровь превращается в кристаллы льда и разрывает тка-

Это интересно



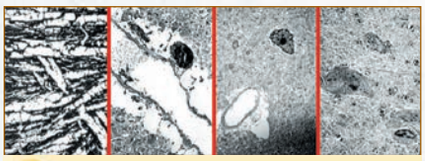
Грегори Фэй и контейнер для хранения замороженных тел.

- Английский миллионер Роберт Синклер вложил 1 млн. фунтов в создание криослужбы в Англии.
- Предприниматель Дэвид Пайзер приобрел в Аризоне (США) участок земли за $700 000 под строительство криодепозитария.
- По мнению экспертов, пик бизнеса придется на 2030 год, когда оборот криокомпаний будет исчисляться десятками миллиардов долларов.
- Пионерами в области глубокой заморозки могли стать советские ученые. В 1924 году после смерти Ленина большевик Л.Б. Красин выдвинул предложение заморозить тело вождя. Несмотря на скепсис некоторых советских руководителей, в Германии было закуплено холодильное оборудование, началась его установка в одной из башен Кремля. Однако от этой идеи пришлось отказаться из-за перебоев с электричеством.
- В 1985 году криобиолог Грегори Фэй впервые осуществил оживление человеческого эмбриона после длительной заморозки.
- Некоторые обитающие в арктических водах рыбы умеют вырабатывать так называемые «айс-блокеры» — натуральный криопротектор, предотвращающий замерзание их крови при нескольких градусах ниже нуля.
- Холод может способствовать долголетию. Третье место по проценту долгожителей в России (после Дагестана и Абхазии, территориальная принадлежность которой под сомнением) занимает Оймяконский район Якутии, где морозы иногда доходят до минус 60-70 градусов.

Здание компании Алькор.

ни. Чем примитивнее живое существо, тем легче оно переносит низкотемпературный анабиоз.

Для предотвращения разрыва тканей во время охлаждения можно применять специальные вещества — **криопротекторы**. Они связывают воду в организме и не дают ей расширяться при замерзании. Хорошим криопротектором является глицерин — в 1956 году французский ученый Луи Рэ заставил биться сердце куриного эмбриона, пропитанное глицерином, спустя несколько месяцев после его пребывания в жидком азоте. Процесс замораживания тел с применением криопротекторов называется **ветрификация**.



Слева направо — разные способы заморозки на примере клеток мозга. Белые пятна — вода. Правый снимок — ветрифицированный мозг.

Наиболее перспективным криопротектором является вещество под названием «**хекстент**». Несколько лет назад американские ученые из компании «Биотайм», используя хекстент, провели успешную операцию по охлаждению и оживлению бабуинов — а это уже не опыты на червяках или рыбах, а серьезная заявка на анабиоз человека. Данное вещество, введенное приматам в кровь перед их охлаждением до 1 градуса Цельсия, сотворило настоящее чудо — после отогрева бабуины вернулись к жизни без всяких негативных последствий.

Совершенно здоровые мышата, зачатые четверть века назад, появились на свет в одной из лабораторий лондонской Больницы святого Георгия.

Их эмбрионы с 1972 года хранились в сосудах с жидким азотом при температуре минус 196 градусов Цельсия. Лишь недавно зародыши были разморожены и пересажены в матку суррогатной матери.

Как это происходит?

В настоящее время в США действуют три крупные (то есть заслуживающие относительного доверия) крионические компании: «Транс Тайм», «Институт крионики» и «Фонд продления жизни Алькор». Сведения о реальном количестве их клиентов противоречивы (они составляют коммерческую тайну). Кто-то называет цифру сто человек, кто-то — тысячу.

Ходят слухи, что в криостатах этих компаний ждут своего часа такие знаменитости, как Уолт Дисней, Сальвадор Дали, Элвис Пресли, Чарли Чаплин...Ныне здравствующие Мохаммед Али, Ларри Кинг и Артур Кларк якобы «готовятся» к процедуре криостаза. Самое интересное состоит в том, что это вполне может быть правдой — люди, решившиеся на заморозку, обычно не афишируют данный факт, а их близкие устраивают фальшивые похороны.

Стоимость криостаза варьируется от $30 000 до $150 000. Основную часть этой суммы выплачивают страховые компании после смерти клиента. Таким образом, заморозка оплачивается в рассрочку — ежегодные взносы страховщикам составляют около 1000 долларов.

В зависимости от состояния здоровья клиента за ним организуется либо врачебное, либо аппаратное (специальный прибор регистрирует пульс) наблюдение. Человек постоянно носит на запястье металлическую пластинку, требующую в случае его смерти срочно связаться с институтом крионики. Родственникам выдаются инструкции, согласно которым голову умершего следует обложить льдом, чтобы уберечь от разрушения его мозг.

После регистрации смерти клиента специально обученные люди забирают тело, насыщают его криопротектором и начинают медленно замораживать покойного. После этого клиент помещается в криостат (так называемый сосуд Дьюара, иначе говоря — большой термос), заполненный жидким азотом.

Портативное устройство для охлаждения тела.

***Джеймс Дьюар** (1842-1923) — английский химик. Работал над сжижением газов под высоким давлением, впервые получил жидкий водород. Изобрел особый сосуд, в котором тела могут длительное время сохранять свою температуру.*

Криостат хранится в особом помещении — депозитарии, в течение срока, оговоренного контрактом (как правило, до появления технологий, способных оживить тело). При таком способе криостаза происходит постоянное испарение жидкого азота, поэтому его необходимо периодически добавлять. В наше время он сравнительно дешев (порядка 100 рублей за литр).

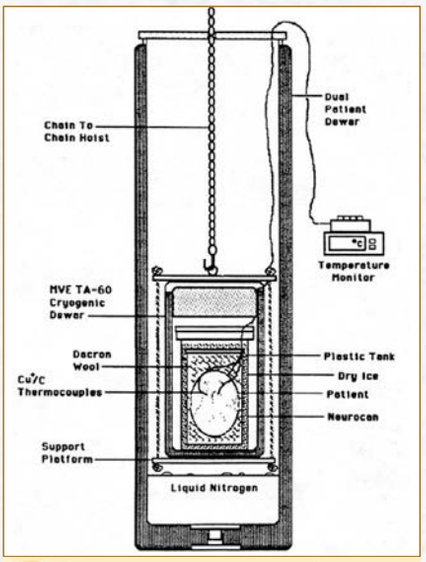


Схема хранения человеческой головы в жидком азоте.

Эксперименты нацистов

Во время Второй Мировой войны доктор Зигмунд Рашер — врач исследовательского института люфтваффе — проводил опыты по замораживанию людей в концлагере Дахау. Различалась «сухая» и «сырая» заморозка. В первом случае заключенных выгоняли раздетыми на мороз, во втором — поливали ледяной водой или помещали в бассейн. Умирая, испытуемые кричали так долго и так страшно, что начальники лагеря начали всерьез беспокоиться за психическое состояние охранников «испытательного» барака.

Большинство документов этого проекта были уничтожены. Но известно, что при температуре воды 2,5 градуса самый крепкий испытуемый жил около 100 минут, самый слабый — 53 минуты.

Рашер исследовал этническую предрасположенность людей к перенесению холода, возможность охлаждения и отогрева (в том числе «живым» теплом людей или животных), схемы закаливания организма, способы выживания летчиков или моряков в холодной воде.

За экспериментами Рашера внимательно следили Гиммлер и Геринг. Всего для «экспериментов» было выделено 400 узников. Большинство из них погибло, часть сошли с ума, а немногие выжившие стали калеками. Сам доктор Рашер под конец войны был арестован «за обман партии и немецкого народа» и уничтожен в концлагере.

В результате его «научной» деятельности было установлено, что для значительного увеличения срока выживания человека в ледяной воде необходимо держать голову и шею в тепле. С тех пор спасательные жилеты для северных широт имеют специальный воротник, придерживающий голову над волнами. Они спасли жизнь сотням терпящих бедствие — однако еще большее количество людей отдало ее лишь из-за того, что немецкий маньяк хотел проверять свои безумные теории на «человеческом материале».

«Труд сделает вас свободными» — надпись на воротах Дахау.

Термостаты можно хранить очень компактно (хоть вверх головой поставь, хоть штабелями — клиенту будет все равно). Стоимость содержания целого тела очень велика — менее состоятельные граждане могут заключить контракт на заморозку одной лишь головы, надеясь на то, что в будущем к ней можно будет пришить молодое и сильное тело.

Для криостаза применяется именно жидкий азот, поскольку он дешев (1 литр стоит порядка 100 рублей) и безопасен. Жидкий кислород очень часто взрывается, жидкий воздух также содержит кислород, а жидкий гелий стоит в пять раз дороже золота.

Все в холодильник!

Состояние науки на сегодняшний день не позволяет осуществить замораживание и полноценное размораживание человека. Эксперименты на живых людях запрещены законом, а крупнейшие ученые единодушно высказываются о том, что даже использование криопротекторов в настоящее время не может полностью предотвратить ткани тела от разрушения.

Опыты по замораживанию золотистого хомячка показали, что если в тканях головного мозга в лед превращается не более 60% воды, то при оттаивании хомячки выживают без сколько-нибудь заметных отклонений в поведении. Если же льда образуется больше, оттаявшие хомячки утрачивают память и координацию движений. В качестве криопротектора использовался глицерин, который обеспечивал именно такой процент образования льда, однако оказывал побочное токсическое действие на мозг хомячка.

При криокосервации используются и некоторые другие вещества, например, мембранопротекторы (защищают клеточные мембраны от повреждений) и антиоксиданты, связывающие свободные радикалы, которые в условиях кислородного голодания оказывают разрушающее воздействие на ткани.

Дополнительную трудность для оживления создает процесс разморозки тела, при котором необходимо очень быстро обеспечить его согрев и удалить ядовитые криопротекторы из тканей.

Считается, что мгновенная заморозка — сразу на всю глубину тела — поможет обойтись без криопротекторов (примерно так заморозили Хана Соло в шестой части «Звездных войн»). Однако пока что это только теория, ведь способа мгновенно охладить человека до температуры около -200 по Цельсию сейчас не существует.

Важно также и то, что процессы метаболизма не прекращаются даже при -100 градусах. Считается, что гарантированное блокирование жизни происходит при -196. Однако при очень долгом (сотни лет) хранении тела теоретически возможно его медленное старение на молекулярном уровне.

Кроме повреждений клеток при заморозке, существует еще одна проблема. Никто не может гарантировать, что размороженный труп, которому в будущем можно будет вернуть жизненные функции, восстановится и как личность.

Известно, что клиническая смерть длится примерно один час (в зависимости от конкретных условий) после остановки жизнедеятельности. Прекращение биоэлектрической активности мозга и отсутствие рефлексов еще не означает полной смерти. Некоторое время после этого клетки организма остаются живыми, структурные связи между нейронами головного мозга сохраняются на прежнем уровне. Однако если заморозка умершего проведена слишком поздно (время клинической смерти упущено), то личность (и память) человека необратимо разрушается.

Стоит отметить, что в религиях почти всех народов мира существует определенный срок, после которого можно хоронить покойного. Например, у православных христиан он составляет три дня, а у мусульман — до захода солнца. Чаще всего это связано с представлениями о том, что душа (иначе говоря, личность) после смерти тела еще некоторое время остается в нашем мире. Таким образом, «информационная» смерть отстает от биологической, как минимум, на несколько десятков часов.

В настоящее время крионика, как бизнес, переживает свое второе рождение. Это связано с тем, что ученые предсказывают возможность преодоления всех негативных последствий заморозки путем применения нанотехнологий. Мельчайшие роботы, введенные в замороженного человека, могут осуществить «ремонт» поврежденных участков его тела на молекулярном уровне. Также они способны очень быстро вывести из организма криопротектор, заменив его кровью.

●●●

Подводя итог вышесказанному, следует признать — восстановление функций мозга после разморозки гарантировано только у замороженного живьем человека. Да и сами заморозка-разморозка (в том числе, с применением нанороботов) и последующее оживление человека до сих пор находятся в области научной фантастики. Люди, подвергающие себя процедуре охлаждения до сверхнизких температур, делают очень рискованный шаг в неизвестность. Но если существует хоть малейший шанс на то, что крионикой занимаются не мошенники, а настоящие ученые, то этим вполне можно воспользоваться. Иначе — смерть без всякой альтернативы. По большому счету, замороженным нечего терять, ведь они уже умерли в обычном смысле этого слова. А вдруг это и правда сработает? Вдруг благодаря крионике мы действительно сможем всласть попрыгать (на несколько метров в высоту) по Луне, сыграть в «Doom 10» с газообразными обитателями Сириуса или с неприятным удивлением узнать, что всю Землю заселили разумные крысы-мутанты?

Кто знает...

Обыкновенное чудо

Несмотря на то, что теплокровные существа не обладают врожденной способностью к анабиозу, иногда происходят совершенно невероятные случаи с оживлением замерзших людей.

В марте 1960 года в степи замерз тракторист целинного совхоза «Ярославский» Владимир Харин. Он пролежал в снегу три часа. Температура поверхности тела опустилась ниже нуля градусов. Сердце и пульс не прослушивался. Харина оживили в актюбинской больнице благодаря стараниям доктора П.А. Абрамяна.

Японец Массару Сайто приехал в Токио за мороженым и спрятался от жары в своем фургоне-рефрижераторе. Дверь захлопнулась. Обнаружили шофера, когда он уже замерз при температуре -10 градусов. Через несколько часов беднягу оживили. Выжить ему помог углекислый газ, который выделяет испаряющийся сухой лед. Избыток углекислоты подавляет в мозгу человека центр терморегуляции и снижает потребность организма в кислороде.

При охлаждении остановка сердца наступает при внутренней температуре тела ниже 28 градусов. Но известны случаи, когда люди с температурой тела 28 градусов были способны ходить и разговаривать. Зарегистрировано сохранение сознания у охлажденных людей при температуре тела 26 градусов и осмысленной речи даже при 24 градусах.

Слева — замороженная почка. Справа — почка, прошедшая ветрификацию.

Александр Трифонов

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

Робот-пес познает мир

Электронные собачки **Aibo** от ***Sony*** — уже давно не новинка. Но научная лаборатория корпорации в Париже провела недавно сенсационный эксперимент по исследованию возможностей самообучения искусственного пса. Программисты компании вживили Aibo функцию «любопытства», стремление изучать мир вокруг себя.

Итак, представьте такую шокирующую картину: обыкновенный детский манеж, с разбросанными игрушками, подвешенными подушками и т.п. В центре неподвижно лежит робот-пес. Но вот он начинает шевелиться, сначала бессмысленно. Затем пытается подняться и скоординировать усилия, учится ходить. Потом начинает пробовать «на вкус» лежащие предметы. Поначалу без толку щелкает пастью, потом уже регулирует захват так, чтобы приподнять игрушку. Пытается, не глядя на подвешенную подушку, ударить ее лапой. Затем понимает, что если смотреть на предмет, попасть по нему намного легче, и что подвешенная подушка может при возвращении дать по носу.

Aibo пытается попасть по подушке лапой...

И понимает, что для этого нужно смотреть на саму подушку.

Все это — результат действия самообучающейся системы, чем-то похожей на разум маленького ребенка, который также стремится все потрогать и погрызть. Интеллект робота обрабатывает информацию с видеокамеры, инфракрасного сенсора и датчика касания, отбрасывает неудачные варианты действий и в результате создает полную картину манежа — где что лежит, до чего он может дотянуться, до чего нет и т.д. Самое главное, что у робота не было четких задач — он сам решал, что нужно схватить вон ту игрушку, и выполнял соответствующие действия. Тем самым искусственный интеллект самостоятельно развивался от примитивных движений до более сложных образцов поведения. Возможно, это и есть правильный путь к созданию компьютерного мозга — начинать от самых корней, а не пытаться сразу делать гениев.

Разумные ботинки

Сенсоры Verb for Shoe способны отреагировать на смену темпа ходьбы в течение 15 миллисекунд.

Никого уже не удивишь подошвой с воздушной камерой, которая позволяет регулировать упругость обуви, хотя шумихи вокруг этой придумки производители кроссовок подняли немало. Американская компания ***VectraSense Technologies*** решила дать новую жизнь подзабытой технологии. Когда-то мы уже писали о разработках этой компании, но сейчас они получили воплощение в виде готовых моделей и поступили в продажу. В подошву **Verb for Shoe** встроен микрокомпьютер, который может регулировать давление воздуха в задней и передней камерах в зависимости от темпа ходьбы владельца. При спокойной прогулке давление минимально, при беге подошва становится жесткой и упругой.

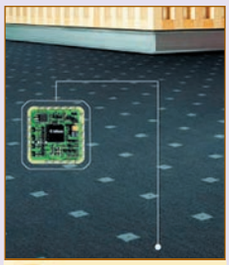
Таким образом, компьютер подстраивается под ваш индивидуальный стиль. Но это только начало. Вы можете программировать ботинки на своем домашнем (или карманном) компьютере при помощи беспроводной связи, например, заложить в его память данные о себе. Если вы встретите на улице другого владельца **Verb for Shoe**, туфли автоматически обменяются визитками хозяев! Кроме того, они периодически выходят в интернет (!), чтобы анализировать возможные неполадки и обновить свое программное обеспечение. Среди программ есть такие, что позволяют посмотреть количество сделанных за день шагов, продолжительность и скорость ходьбы и бега.

Вся эта электроника не боится воды и сильных ударов, и работает от пары батареек, работы которых хватает на месяц. Цена на обувь **Verb for Shoe** колеблется от 500 до 1000 долларов. Можно выбирать не только размер, но и стиль, дизайн, наличие тех или иных программ, объем памяти встроенного чипа.

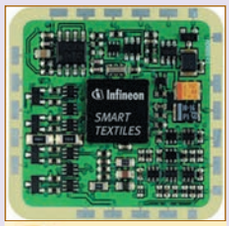
Каждая пара обуви подгоняется индивидуально под клиента.

Чудо-ковер

На сегодняшний день любой крупный офис оборудован множеством устройств — видеокамеры, искусственный климат, противопожарная система и сигнализация. Немецкие фирмы ***Vorwerk Teppichwerke*** и ***Infineon Technologies*** решили объединить их все в одно целое, причем весьма оригинальным способом — в ковре. В напольное покрытие вшита целая сеть чипов, данные с которых передаются на центральный компьютер. Он-то и принимает решения после обработки данных с микрочипов. Если в помещении слишком влажно, он отрегулирует климат. Если датчики давления засекут постороннее перемещение, поднимет тревогу. Возможен даже вариант, что компьютер понимает, залез ли злоумышленник в окно или воспользовался стандартным входом.



На первый взгляд, обычный ковролин. То, что так хорошо делает фирма Vorwerk Teppichwerke.



Но с очень необычной начинкой. Это уже детище Infineon Technologies.

Однако с такими вещами вполне справляются обычные сигнализация и кондиционеры. Но **Thinking Carpet** («думающий ковер»), как его назвали создатели, умеет кое-что еще. Например, человеку стало плохо, он упал на пол и лежит без движения. По распределению давления система понимает, что он не идет, и не стоит на месте, и вызывает помощь. А при пожаре включаются встроенные в ковер светодиоды, что показывают людям кратчайший путь наружу и видны сквозь дым. Новинка появится на рынке к 2007 году, и заказчик никак не будет ограничен не только цветом, но и материалом покрытия.

Искусственный шут

Компания ***Honda*** представила самого совершенного на данный момент человекоподобного робота **ASIMO**. Он весьма проворен и умеет огибать препятствия, но его главное достоинство не в этом. При помощи множества сенсоров он видит и копирует поведение людей, «передразнивает» их. Он даже удостоился рукопожатия королевы Дании, которая посещала штаб-квартирку компании в Токио. Робот подарил ей букет цветов, чем очень тронул царственную особу. А в 2003 году предыдущая модель ASIMO сопровождала премьер-министра Японии в поездке по Европе. Такой вот «посол доброй воли» самой технически развитой страны мира.

Андроид ASIMO. Забавно, что роботы-собаки появились гораздо позже искусственных людей.

Биотехнологии

Животные живут меньше людей, и это становится проблемой в случае успешных телесериалов и фильмов о домашних питомцах. Они могут сниматься не один год, а четвероногие актеры за это время стареют, болеют и даже умирают. Так, в одном из сериалов пришлось использовать четырех похожих собачек. А что делать, если мохнатая звезда обладает уникальной внешностью? Американская компания ***Genetic Savings & Clone*** предлагает свое решение проблемы.

Недавно она склонировала любимого кота уроженки Техаса, который прожил с ней 17 лет. Новорожденный котенок перенял не только внешний вид, но даже повадки усопшего. Счастливая хозяйка выложила за свою прихоть кругленькую сумму в 50000 долларов. Теперь амбиции компании распространились и на Голливуд. Уже начался сбор генетического материала у задействованных в киноиндустрии кошек и собак. Первоначальный взнос владельца составляет 1395 долларов, а изготовление клона — те же 50 тысяч.

Но для начала фирма должна получить разрешение ***American Humane Association*** — организации, которая контролирует обращение с животными в кинофильмах, телепередачах и рекламе. Ассоциация пока еще не имеет определенной точки зрения на данный вопрос, ведь клонирование котенка вызвало очередную волну возмущения защитников животных. «Тысячи бездомных собак и кошек ежегодно усыпляют, а богачи тем временем выбрасывают деньги на ветер». Что ж, по-своему они правы.

Мир Фантастики представляет мобильную фантастику

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 картинки 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 — wap.mts.ru, для “Би Лайн” — wap.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'у support@mlogic.ru.

4241792

4241813

4241794

4241825

4241797

4241829

4241799

4241835

4241805

4241850

Зоны действия услуг

Абонентам Би Лайн GSM

Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, 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, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.

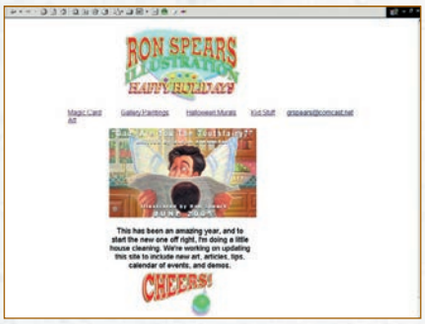
Абонентам МТС

Москва, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Курган, Киров, Коми, Нижний Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Смоленск, Саратов, Тюмень, Тамбов, Тверь, Тула, Челябинск, Ярославль.

Александр Трифонов

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

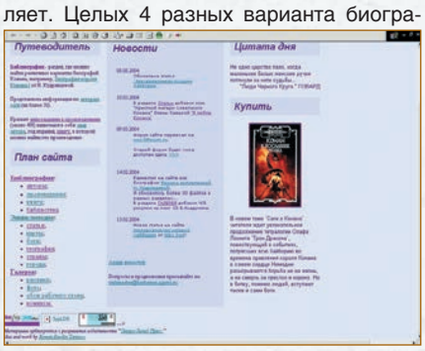
www.ronspears.com



Воистину, «**Magic: The Gathering**» — настоящая кузница кадров для фэнтези-художников. Карт очень много, новые наборы выходят регулярно, а значит, творческая братия не останется без работы. Вот и Рон Спирс (между прочим, автор постера в нашем позапрошлом номере) практически всю свою деятельность направил на благо «Магии». На сайте вы найдете образцы его замечательных иллюстраций, отсортированные по названиям наборов. Впрочем, не только их — вы наверняка оцените великолепные пейзажи, натюрморты и обложки книг, календари и удивительно живые и добрые «рисунки для детей». Сайт в данный момент модернизируется и, кроме картинок, на нем ничего нет. Хотя, для странички художника этого, наверно, достаточно. В дальнейшем здесь появятся разные статьи, советы для новичков и множество новых картин.

barbarian.agava.ru

Лучший русскоязычный сайт о самом известном герое героического же фэнтези — Конане из Киммерии. Поскольку этот уникальный сериал является творением более чем 70 разных авторов, а количество книг превышает четыре сотни, то и раздел с библиографией весьма впечатляет. Целых 4 разных варианта биографии великого воина, сведения о каждом авторе, а также краткие аннотации к книгам. Что очень удобно, для каждого произведения можно посмотреть, где и когда оно выходило, в каком сборнике, и даже увидеть обложку. Ну, а часть книг можно прочитать прямо в онлайне.



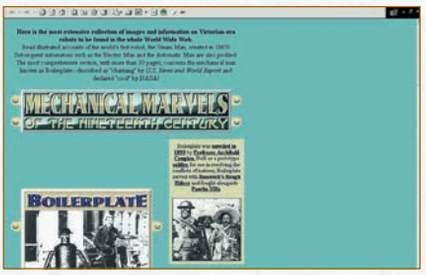
Но довольно о литературе. Ведь данный ресурс ценен не только библиографическим разделом. Еще здесь можно найти интересные статьи о Роберте Говарде (создатель Конана), о жанре героического фэнтези, отзывы разных писателей. Любого поклонника порадует подробная энциклопедия — карты, описания городов и стран, религий и персонажей, а также общие статьи про Хайборийскую Эру. Наконец, на сладкое припасены всевозможные рисунки, фотографии, обои для рабочего стола и даже комиксы. К сожалению, не никак не охвачены фильмы и игры про Конана, но и без того ресурс весьма интересен и информативен.

www.themakeup-gallery.info

Забавный сайт, посвященный гриму в кино. Фэнтези, фантастика и фильмы ужасов — бессменные пользователи мастерства гримеров, даже сейчас, в эпоху компьютерных героев и монстров. Во многом благодаря этим неприметным гениям создаются настоящие шедевры с уникальными персонажами и монстрами. Здесь можно увидеть кадры из известных и не очень фильмов с самыми разнообразными существами — оборотнями, феями, эльфами, роботами, не говоря уж о всевозможных инопланетянах. Для каждого кадра приведено название картины (или телесериала), откуда он был взят, а в отдельных случаях — фотография самого актера, для сравнения. Помимо примеров, на сайте можно почитать и о самих гримерах, а также о премиях, что вручают за лучший грим.

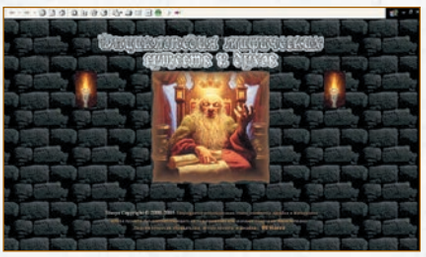
www.bigredhair.com/robots

«Роботы Викторианской эпохи» — проект, посвященный реальным и вымышленным андроидам 19-го века. Самый первый из них — «Паровой человек», книги про которого стали выходить еще в 1865 году. Позже появились «Электрический человек» (и его «Электрическая лошадь»), «Автоматический человек» и самый известный робот — **Boilerplate**. Уникальные фотографии и открытки, вырезки из газет и иллюстрации из книг, множество занимательной информации об изобретателях и использовании первых роботов. Также здесь можно найти изображения причудливых летательных паровых аппаратов из старинных журналов — любые современные стимпанк-фантазии на их фоне блекнут.



myfhology.narod.ru

Мифологическая энциклопедия — весьма познавательный ресурс, посвященный, как несложно понять, разнообразным вымышленным существам и не только. Герои мифов и легенд, мифические и волшебные народы, геральдические монстры, ведьмы и колдуны, боги и волшебные артефакты. Сделана попытка классификации монстров разных стран и эпох по видовому признаку — вампиры, драконы, морские люди и т.п. Галерея чудовищ, классические и современные рассказы, и мифы о реально существующих животных и растениях дополняют картину.



ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Читальный зал: НОЧНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ 104

Год назад мы опубликовали рассказ Леонида Алехина «Сказка на ночь» из мистического цикла «Ночные истории». Сегодня мы предлагаем вам снова погрузиться в готический мир «Ночных историй». Читайте новую работу писателя — рассказ «Ночное ограбление».

Читальный зал: ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ 121

Странные происшествия случаются на обычном пригородном шоссе. Посреди ночи одинокие путники могут стать свидетелями душераздирающей картины. Но только при одном условии. А при каком — вы узнаете из рассказа Александра Бачило.

Комната смеха: ТЫ НУЖЕН КОСМИЧЕСКОМУ ДЕСАНТУ! 122

Любой армии нужны новые рекруты. Особенно если это армия 41-го тысячелетия, где, как известно, есть место только войне. И тогда в дело идут самые современные рекламные технологии...

Комикс: КОНЕЦ СТОКГОЛЬМСКОГО ПРИЗРАКА 123

Конкурсная площадка: КРОССВОРД И ВИДЕОКОНКУРС 124

Почтовая станция: БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ 126

Что лучше: большой постер, наклейки или еще 16 страниц журнала, почему мы пока не пишем про видеоигры и где можно будет встретиться с редакторами «МФ» весной этого года.

Леонид Алехин

Иллюстрации Александра Еремина

НОЧНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ

Авторское предисловие:

Это второй рассказ в серии новелл «Ночные истории». Мир и герои «Ночных историй» в ближайшее время воплотятся в настольных, мобильных и компьютерных играх от дизайн-дивизии «13Р». Первая настольная игра будет носить название «Бойцы. Ночная Охота».

В первом рассказе — «Сказка на ночь» (Опубликован в «МФ» №3 за 2004 г., размещен на диске этого номера журнала. — Редакция.) — читатели познакомились с истребителем вервольфов Рудольфом Вольфбейном, охотницей Эрикой Нагель, доктором Ван Рихтеном. Все они входят в игровую фракцию «Оккультные Охотники». В «Ночном ограблении» знакомство с Охотниками продолжится. Кроме того, читатель увидит темную сторону игры — бойцов Безумного Балагана.

Автор не несет ответственности, если они приснятся вам в ночных кошмарах.

8.03.29 (сегодня утром)

1

Чак Люпионе по прозвищу Бритва проснулся с мыслью, что сегодняшний день не будет похож на другие. По крайней мере, на последние двести пятьдесят четыре дня.

Даже сырой воздух камеры изменился. Затхлость сменилась в нем предчувствием близкой грозы. За крохотным окошком тучи лениво стягивались в сизый клубок.

— Эй, что снилось, Чак? — услышал он с соседней шконки.

— Снилось, как я драл твою мамашу, — процедил Люпионе.

Он повернул голову и звучно харкнул в сторону сокамерника. Тот подскочил, забился на самый край нар.

— Я тебе говорил крыса, называй меня «мистер Люпионе». Еще раз услышу «Чак», разобью башку об стену. Понял?

— Понял, Ча... мистер Люпионе.

Люпионе отвернулся, уставился в потолок. О том, что его сосед стукач, он знал с первого дня. Но он до сих пор не расквасил ему чернявую морду. Адвокат сказал вести себя смирно. Тогда через два года можно будет подать прошение о досрочном. Пара пухлых конвертов, опущенных в нужные карманы, и прошение подпишут.

А пока лежать тихо, считать пятна на потолке и думать о том, что он сделает, как только откинется на волю. Приблизительно через восемьсот сорок один день.

Шампанское, девочки, турецкие бани, казино — все может подождать.

Он возьмет пяток верных ребят, дюжину клюшек для гольфа, канистры с бензином. И, разумеется, верный «томми».

Сначала они заедут в редакцию «Миднайт Миррор» и славно повеселятся. Его парни знают в этом толк.

А потом он навестит эту сучку, Джейн Картер. Уже сам. Это его личное дело.

Коза ностра, как сказали бы у него на родине.

Засов двери лязгнул, заскрипели плохо смазанные петли.

— Люпионе, — ирландец-охранник возвышался горой в проеме двери. По нраву это гора тянула на разбуженный Везувий. — На выход. К тебе посетитель.

2

Против обыкновения ирландец был мирно настроен.

— Ну, ты и везунчик, — он прищелкнул языком. — И что такие бабы в макаронниках находят?

Посетитель — женщина. С виду Чак, может, и смахивал на тупую гориллу, но, даже недруги признавали, соображает он крайне быстро.

Кто это мог быть?

Он бы ответил своей правой рукой, что ни одна из его многочисленных подружек. Им на него наплевать. Теперь особенно, когда его счета арестованы, дом на Четырнадцатой Авеню конфискован, и люди на улицах успели забыть, кто такой Бритва Люпионе.

Но ничего, он им напомнит. А для начала напомнит рыжей свинье, где его место.

— Ты знаешь, я тоже у них часто спрашивал, — говорит Люпионе.

Не подозревая подвоха, охранник смотрит на него.

— Все дело в том, что у нас члены больше, чем у ирландцев. И мы моемся каждый день, а не раз в год.

На побледневшем от ярости лице охранника горят веснушки. Он тянется к дубинке.

Но впереди уже спасительная дверь комнаты свиданий, и охранник останется выкипать в коридоре.

А Люпионе узнает, кто его таинственная посетительница.

3

В одном Бритва уверен с первой секунды. Они встречаются впервые.

Ни при каких бы условиях он не забыл бы, что однажды видел это необыкновенное лицо.

Пепельные волосы. Глубоко запавшие болезненные глаза. Изящный нос. Но больше всего запоминались губы.

Они жили отдельно от прозрачного, едва не безжизненного лица. Яркие, сочные, сложенные в обещающую полуулыбку. Кровавый мотылек, приоткрывший крылья.

Чак Люпионе с отчаянной силой почувствовал, что у него не было женщины двести пятьдесят дней.

И вместе с этим в его живот прокрался посторонний холодок.

Ничего похожего он не испытывал со дня своей первой кражи. Стянув брускетту с прилавка уличного торговца, юный Люпионе отчаянно улепетывал от него по извилистым миланским улочкам.

Торговец знал город лучше. Он загнал вора в тупик. Припертый к стене, Люпионе достал из кармана опасную бритву.

Побледневшее лицо торговца навсегда избавило его от страха перед людьми.

Люпионе понял, другие боятся больше, чем он. Боятся боли, крови, смерти.

Боятся при одном взгляде на него, Чака Бритву.

Вот оно в чем дело. Давно уже никто не смотрел на него прямо, пристально, не отводя глаз. Ни мужчина, ни тем более женщина.

А беловолосая незнакомка словно задалась целью проглядеть дырку у него во лбу. От этого ему, Чаку Люпионе, грозе Ночного Нью-Йорка, становилось не по себе.

— Чего уставилась, куколка? — буркнул он. — Ожидала увидеть Санта Клауса?

У нее оказался хриплый голос с заметным акцентом.

— На фотографии в газете вы казались больше.

— Ты про эту богом проклятую фотку в «Миррор»? Я там и правда больше. Здесь кормят хуже, чем в Рице.

Она оценила его юмор, приподняв уголки губ. Это усилило желание Люпионе в них впиться.

Только вот холод, странный холод в животе никуда не делся.

— Несправедливо получается. Ты меня знаешь, видела в газете. А я тебя нет.

— Про нас тоже пишут в газете, мистер Люпионе. Удивительное совпадение, как раз в «Миднайт Миррор».

— Я не читаю газет, куколка. Не силен в чтении. Кто это «мы»?

Блондинка присела на краешек стола в

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА CD

середине комнаты свиданий. Оперлась на руки и откинула голову. Даже в строгой черной юбке до пола и сорочке под горло она выглядела необычайно призывно. Люпионе облизнул пересохшие губы.

— Считайте нас клубом ваших поклонников, мистер Люпионе.

— Значит, ты моя поклонница, — усмехнулся Бритва. — И сейчас ты попросишь оставить у тебя автограф на подвязках?

Она заглянула на самое дно его расширенных зрачков. Немного повернулась. Ее ладонь показала Люпионе провокационный разрез от середины бедра до самого низа юбки.

Взгляду Люпионе открылась безупречная нога в черном кружевном чулке на подвязках.

— Почему нет? — хриплым шепотом спросила она.

Из груди Люпионе вырвался воющий звук.

Подскочив к столу, он одним рывком отдернул ткань юбки, вторым избавил блондинку от излишков нижнего белья.

Мерзавка получила то, чего хотела.

Это была самая короткая случка в его жизни.

Он запомнил непонятный сырой запах, пробивавшейся сквозь аромат ее духов и косметики.

Еще Чак запомнил ее лицо. Застывшее, отстраненное. Только когда Люпионе закончил, на нем мелькнула тень презрения.

В другое время это бы привело Бритву в ярость. Но сейчас он застыл, пораженный тем, как холодно у нее внутри. Как будто в поясницу ему залили ледяной воды.

Чака Люпионе охватил озноб.

Содрогаясь всем телом, он сделал несколько шагов назад. Споткнулся и рухнул на пол.

Теперь она смотрела на него сверху вниз.

Так смотрят на большое неприятное насекомое, прежде чем смачно раздавить его каблуком.

— С приветственной частью покончено, — умерший мотылек улыбки облетел с ее хищных губ. — Пора поговорить о деле.

1.03.29 (неделю назад)

4

Телефон прозвенел трижды, прежде чем Джейн оторвала голову от стола. Последнее время она все чаще отключалась прямо в офисе.

Трех часов сна в сутки мучительно не хватало.

Она схватила трубку. Услышала длинные гудки, а телефон все надрывался. Наконец, сообразила — звонят на внутренний.

— Алло?

— О, прости, что разбудил, — голос Трумена, секретаря Ричарда Фуллера звучал с откровенной издевкой. — Что тебе снилась, дорогая?

— Мне снился ты, Трумен. Хуже кошмара трудно придумать. Что случилось?

— Старик вызывает тебя к себе. Срочно. У него очередная великая идея.

— Скажи ему, что я уже поднимаюсь, Трумен. Заваришь кофе?

— Кофе? В час дня? О, я забыл, что ты опять всю ночь гонялась за Реактивной Леди. Как, кстати, успехи, Джейн? Сколько ворон и летучих мышей ты сняла на этот раз?

Джейн положила трубку. Вообще-то Трумен был нормальным парнем. Просто неисправимым говнюком.

5

Поднимаясь в лифте на верхний этаж небоскреба «ММ», Джейн разглядывала себя в зеркальных стенах.

Миниатюрная брюнетка, питающая склонность к серым тонам, прическам «каре» и сумрачному макияжу в стиле «нуар». Вполне миловидная.

Но уж очень усталая.

Подумав, она достала из кармана и надела темные очки. Ричард Фуллер, прежде всего, ценил в женщине умение выглядеть. Вряд ли он по достоинству оценит ее воспаленные и красные глаза.

Во всей редакции «ММ» она — единственная женщина, поднявшаяся выше этажа наборщиц и журналисток, пишущих заметки в семейную колонку. «Двенадцать способов приготовить индейку на День Благодарения». «Мои прекрасные аспарагусы». «Кардиган — дерзость или дань моде».

Не стоит пугать Старика своим видом. А то он отправит ее в творческий отпуск. Фотоочерки бродвейских премьер. Светские репортажи. То, что она проглядывает, когда не может заснуть от переутомления и передозировки кофеина.

На Джейн Картер чтение подобного мусора действует лучше любого снотворного.

В приемной ее встретил Трумен. В руках чашка дымящегося кофе, на устах пакостная ухмылка и очередная подковырка.

— Только что заходила Леди-Ракета, — сообщил он. — Просила передать, что встреча, назначенная на городской свалке, переносится в городскую канализацию.

— Трумен, ты опять все напутал.

Джейн приняла у секретаря кофе, торопливо припала к чашке губами. Мерзавец, разумеется, бросил четыре куска сахара. Прекрасно зная, что она пьет несладкий. Спасибо, что сливок не налил.

— В канализации живут твои родственники. Люди-аллигаторы. Я делала о них репортаж. Все говорили, что я просто взяла для него твою фотографию.

Трумен терпеть не мог ответных выпадов. Он поджал губы и вернулся на свое место за столом.

— Старик уже два раза спрашивал, куда ты делась, — буркнул он. — Так что поторопись.

Распахнув дверь с табличкой «Ричард Фуллер. Главный редактор «Миднайт Миррор»», Джейн входит в святая святых.

Пахнет здесь, конечно, не ладаном, а дымом бесчисленных сигар и лосьоном после бритья «Олд Факин Спайс». Огромное панорамное окно никогда не открывается.

После пяти минут, проведенных в кабинете Фуллера, у Джейн начинается

Об авторе

Рассказы Леонида Алехина (*www.alehin.ru*) уже публиковались в «Мире фантастики», причем «Сказка на ночь», напечатанная в мартовском номере за прошлый год, была одним из лучших художественных произведений, появившихся на страницах «МФ».

«Ночное ограбление» — это продолжение «Сказки на ночь», которое выходит в «МФ» ровно год спустя после первого рассказа. Редакция отдает себе отчет в том, что не все нынешние читатели «МФ» приобрели журнал годовалой давности. А потому «Сказку на ночь» вы найдете на диске этого номера журнала, вместе с замечательными иллюстрациями Александра Еремина.

— Чего уставилась, куколка? — буркнул он. — Ожидала увидеть Санта Клауса?

тошнота, головокружение и суицидальный синдром. Смерть кажется легчайшим выходом из смрадной ловушки.

Лишь двум существам комфортно в этом ужасном месте. Мистеру Ричарду Фуллеру. И «миссис Фуллер», как называет Джейн здоровенную пиранью, живущую в аквариуме на его столе.

На вид эта парочка очень похожа. У Фуллера низкий лоб, сплюснутое лицо и агрессивная нижняя челюсть. Глаза, выпученные и немигающие — точная копия буркал, уставившихся на Джейн из аквариума. Их взгляд необъяснимо совмещает полное равнодушие и неуемную плотоядность.

Впрочем, сегодня эти глаза хранят в себе какое-то другое выражение. Если бы Джейн знала Фуллера чуть похуже, она бы сказала, что главный редактор смотрит потерянно.

Такой взгляд может быть у человека, который, встав после бурной ночи, не может вспомнить, где он ее провел. Откуда у него синяк под глазом и татуированная на руке неприличная русалка с подписью «Люси навсегда».

Но все это так не вязалось с Ричардом Фуллером, что Джейн решила — Старик просто малость подустал, заработался. Знакомая история.

Однако же странности множились.

Неизменная сигара с кончиком, изжеванным в кашу, забыто приткнулась в пепельнице. Это было совершенно невероятно. В редакции бытовала теория, что Фуллер давно перешел на смешанный никотиново-углекислотный жизненный цикл, и глоток кислорода без примеси табачного дыма его просто убьет.

На Ричарде Фуллере был надет тот же самый галстук, что и вчера. Невероятно! Невозможно!

За семь лет Джейн ни разу не видела Фуллера два дня подряд в одном и том же галстуке. Смена галстуков была таким же неизменным ритуалом, как двухразовое кормление миссис Фуллер и рассылка трехпенсовых открыток сотрудникам на Рождество (вместо прибавки к зарплате).

И вот Джейн видит на Фуллере вчерашний галстук — зеленый в крапинку. Символ маленького Апокалипсиса.

Окончательно Джейн убеждается, что со Стариком серьезная проблема, когда он ни словом не упоминает о сданном ей в вечерний номер материале.

Ричард Фуллер может не заметить, что Трумен повесился в приемной на подтяжках, но заснятая и задокументированная сенсация обязана вызвать у него экстатический трепет. Чтобы главный редактор «ММ» поверил в закон всемирного тяготения, ему надо представить фотоотчет о падении яблока на лысину мэра Большого Яблока.

Он проведет два часа, выдумывая заголовки в стиле: «РЕАЛЬНОСТЬ ВСЕМИРНОГО ТЯГОТЕНИЯ ДОКАЗАНА! ШОКИРУЮЩИЕ ПОДРОБНОСТИ НА ПЯТОЙ СТРАНИЦЕ!». И будет совершенно счастлив.

Сейчас он ведет себя так, словно вчера ночью она снимала не сенсацию века, а открытие новой китайской прачечной.

— Мисс Картер, у меня есть для вас задание. Исключительной важности.

Когда Фуллер говорит так, у него Великое Озарение. Другими словами — дело не стоит выеденного яйца.

В наше время никто не верит в трехногих марсианских захватчиков, древний враждебный разум, питающийся жизненной энергией, и оживших терракотовых воинов, столетиями ищущих ключ к гробнице Чингисхана.

Читатели сходили по этому с ума во времена бурной молодости Старика. Былые сенсации легли в фундамент небоскреба «Миднайт Миррор». Они слишком масштабны, чтобы уместиться в сознании современного обывателя. Люди-аллигаторы или реактивная фурия, карающая преступников, — другое дело.

Современные феномены создаются воображением обывателя. Он облекает их в плоть, кровь, пупырчатую кожу или серебристое трико. Зародившись в массовом сознании, они отпочковываются и начинают жить самостоятельной жизнью. Заявляют свои права на кусочек реальности.

Вот здесь-то Джейн и подстерегает их со своим фоторужьем.

Но если мистер Фуллер посещен Озарением, следует приготовиться провести не меньше, чем неделю, в поисках диковины, существующей исключительно в его голове. Пока Озарение не будет вытеснено другим или конкуренты не опубликуют удачный репортаж.

Что на этот раз?

6

— Вам что-нибудь говорит фамилия Шадов?

Джейн пожимает плечами. Наверняка иностранец.

— Вот, ознакомьтесь.

Джейн принимает из рук Фуллера напечатанный в три цвета броский плакат. Сначала ей кажется, что она держит его вниз головой. Потом она понимает, что вниз головой повернут одетый в черно-белое трико Арлекин.

Он висит, уцепившись за трапецию, и жонглирует зловещего вида ножами. И бомбами. Огоньки на фитилях бомб изображены алыми звездами. Красным светятся и глаза Арлекина в прорезях маски.

Самая неприятная подробность — нога, которой он цепляется за трапецию. Вместо ступни она заканчивается костлявой кистью с длинными пальцами. Вторая такая же нога-рука активно участвует в жонглировании.

Картинка настолько жуткая, что на руках у Джейн выступают мурашки. До нее не сразу доходит содержание текста, набранного крупным готическим шрифтом с засечками.

Спешите видеть!
Всего неделя гастролей!
Вершинский безумный балаган!
Ужасно! Непристойно!
Отвратительно!
Невозможно оторваться!
Уроды! Чудовища! Кошмары!
И
Их дрессировщик и укротитель
Оккультный магистр
и великий престидижитатор

— Действительно, ужасно, — сказала Джейн. — Это, видимо, сам Маэстро на картинке?

— Это не он. Самого Маэстро никто пока не видел, Джейн. Вы будете первой.

— Я? — удивлению и возмущению Джейн нет границ.

И невероятно яркая вспышка украла у Люпионе пять следующих секунд.

Ей, профессиональной охотнице за сенсациями, предлагают дешевую и безвкусную подделку. В чем она провинилась?

— Маэстро Шадов отказывал в интервью всем, кто к нему обращался. Отказал и нам. Но когда я сказал, что приедете вы, Джейн, чтобы поговорить с ним и сделать пару снимков, он согласился. Сказал даже, что он ваш давний поклонник.

— Очень лестно.

— Джейн, — Фуллер подошел к ней, обдав запахом «Олд Спайса». — Джейн, вы поймете меня, если я скажу, что от этого интервью зависит ваша дальнейшая карьера?

7

Джейн вышла из кабинета Фуллера, борясь с желанием хлопнуть дверью как следует. Причем навсегда.

Ей будет рад любой конкурент «ММ». Примут с распростертыми объятиями. И в каждой руке по пачке купюр. Как же, сама Джейн Картер!

Беда в том, что она не могла так поступить. Фуллер подобрал ее буквально на улице, в студенческой газетенке, где она публиковала свои первые репортажи. Он дал ей все, научил ее всему.

По-своему Джейн даже любила Старика. Его несносный характер, отвратительные манеры, ужасный вкус в выборе одеколонов. Любила за то, что «ММ» была целиком его детищем, от заголовка до последней странице и рубрики анекдотов.

«МИДНАЙТ МИРРОР. МЫ ПРОДАЕМ СЕНСАЦИИ».

Она привыкла чувствовать себя частью всего этого.

Нет, уйти она не сможет.

Но вполне сможет обложить Трумена с ног до головы, если он опять начнет ехидничать.

Трумен был тих и нем, как миссис Фуллер.

Склонившись над столом, он уставился в гранки сегодняшнего вечернего номера, принесенные Фуллеру на подпись.

Губы Трумена шевелились, что еще сильнее делало его похожим на рыбу.

Это зрелище вернуло Джейн бодрое расположение духа. Все-таки мировую справедливость пока еще не отменили.

О, она знала, какой заголовок раз за разом перечитывает Трумен. Тот, что сегодня вечером узрят сотни тысяч ньюйоркцев на газетных прилавках.

ЛЕТАЮЩАЯ МСТИТЕЛЬНИЦА В МАСКЕ! ТОЛЬКО ФАКТЫ И ДОКАЗАТЕЛЬСТВА! ВСЕ О РЕАКТИВНОЙ ЛЕДИ!

— Как ты считаешь, Трумен, — сказала Джейн, наклоняясь над столом. — Фотография не слишком темная? Я очень старалась, чтобы была видна эмблема на груди и огонь из спинных двигателей. Чтобы никто не спутал с вороной или летучей мышью.

1.02.28 (год назад)

8

Дело было верняк.

Мики Перо дал ему эту наводку. Ювелирная лавка, хозяева евреи, беженцы из Германии.

Богатые беженцы.

— У них там инфляция, понимаешь? — говорил Мики, брызгая слюной на лацканы Чака. — Зарплату выдают два раза в день. Бумага дороже самих денег, которые на ней напечатаны.

У старого ублюдка воняло изо рта. Костюм Люпионе, на который плевался Перо, стоил дороже его обвислой шкуры. Слова, которые вылетали из вонючего рта вместе со слюной, стоили гораздо меньше тех денег, которые Бритва за них платил.

— Мики, — сказал Люпионе, — я не знаю, что такое инфляция. Но клянусь Девой Марией, если ты мне сейчас не скажешь, как обстряпать дело, я вышибу тебе мозги кием.

— Сию секунду, босс, — засуетился Мики. — Я как раз перехожу к делу. Короче, эти жиды не доверяют бумажным деньгам. И всю наличность сразу переводят в товар. В драгоценности. А где жид хранит свои драгоценности? Конечно, в лавке.

9

Богатые евреи не станут держать драгоценности в ящике стола. Чтобы прятать нажитое добро, они купили швейцарский сейф и установили его в задней комнате. В документах к сейфу значилась «тройная гарантия от взлома». И имя продавца: Франц Адельберг.

По совету Мики ребята Люпионе навестили Адельберга. Они вытащили его из дома прямо в полосатой пижаме, надавали по ребрам и засунули в багажник.

Продавца сейфов привезли на Бруклинский мост, где его уже поджидал сам Чак Бритва, его правая рука Альберто Чирильо по кличке Каменщик и таз с мокрым цементом. Свое прозвище Чирильо получил именно за пристрастие к этому нехитрому инструменту убеждения.

Мистера Адельберга поставили босиком в таз, и Каменщик принялся деловито утрамбовывать цемент мастерком. Продавец сейфов неразборчиво, но прочувственно мычал сквозь кляп.

— Знаешь меня? — спросил Люпионе, чье лицо устойчиво держалась на третьих полосах газет.

Не Бог весть какая слава, но этот наделавший в штаны торгаш наверняка читает криминальную хронику от корки до корки.

Добившись утвердительного кивка, Люпионе приказал выдернуть кляп изо рта мистера Адельберга.

— Я буду спрашивать один раз. Мне нужны быстрые и правдивые ответы. Промедлишь — отправишься кормить рыб. Соврешь — то же самое. Все ясно?

Франц Адельберг молчал и трясся мелкой дрожью. Накрапывал дождик. Настроение у Люпионе было паскудное. Сын солнечной страны, он ненавидел холод и сырость.

— Ладно, кидайте его, — сказал он своим ребятам.

— А-а-а-а-а-а! — подал голос мистер Адельберг, которого подхватили под локти и поволокли к перилам.

— Стойте. Спрашиваю еще раз. Ты все понял?

— Д-да.

— Хорошо. Ты продал сейф ювелиру Карлу Бронштейну?

— Да. Я продал. Сейф фирмы «Готлиб и сыновья», я эксклюзивный представитель...

Люпионе кивнул Чирильо, и тот отвесил Адельбергу оплеуху. Несильную, но увесистую. Торговец лязгнул зубами, его подбородок окрасился кровью.

— Когда я не спрашиваю, молчи. Какой замок у сейфа?

— Кодовый, барабанный замок, мистер... мистер Бритва. Девять запирающих цилиндров, гарантия от подбора комбинаций.

Кто-то из ребят гыкнул, когда торгаш назвал Люпионе «мистером Бритвой». Но под грозным взглядом босса тут же затих.

— Мне сказали, что у того, кто делал сейф, есть комбинация, отпирающая любой замок. На случай поломки. Это правда?

— А-а, что?

— Не строй из себя идиота!!! — заорал Люпионе на сжавшегося Адельберга. — Отвечай — правда, что твой сраный Готлиб знает комбинацию к любому своему сейфу?

— Правда, — торговец попался понятливый. — Но требуется заверенная подпись владельца под документом, удостоверяющим поломку. Мой отчет в двух экземплярах. Комбинацию высылают в специальном запечатанном конверте, который имеет право вскрыть только владелец в присутствии двух свидетелей. «Готлиб и сыновья» крайне солидная фирма.

— Заткнись, если не хочешь повторять все вонючим русалкам, — торговец внял. — Теперь слушай внимательно. Ты переезжаешь. Я приглашаю тебя пожить у меня на вилле. Отказ воспринимается, как личное оскорбление. Ты же не хочешь меня оскорбить?

Франц Адельберг замотал лысой головой.

— Молодчина. Сегодня же напишешь отчет и составишь документ. Свидетелей я тебе обеспечу. Подпись владельца тоже, в лучшем виде.

Мики Перо был старым испытым говнюком. Но одного у него было не отнять. Он мог подделать любую подпись так, что даже владелец бы не отличил.

Он состряпал для Люпионе подпись Карла Бронштейна на всех нужных бума-

гах. И подписи свидетелей. Он бы мог заменить Адельберга, но сучий потрох переписывался с Готлибом по-немецки. Немецкого Мики не знал.

Пришлось еще нанимать переводчика, чтобы торгаш не написал лишнего между строк. Но, в конце концов, все устаканилось. И через две недели перед Люпионе лежал опечатанный в дюжине мест конверт с мастер-комбинацией к сейфу ювелира.

Той же ночью Чак Бритва отправился на дело.

10

Наружную дверь сняли ломиком. За пару дней до того хозяин итальянской мясной лавки, где евреи покупали некошерное для сторожевой овчарки, сделал Люпионе одолжение. Овчарке достался на ужин кусок говядины, плотно нашпигованный мышьяком. Бедняжка отдала душу собачьему богу, не сожрав и половины.

Карл Бронштейн с женой не причинили особых хлопот. Их оглушили с помощью старого доброго мешка с песком. И, связав, оставили лежать в собственной постели.

Люпионе сгреб с туалетного столика бриллиантовые цацки миссис Бронштейн. Крохотная добавка к главному кушу, который ожидал их в задней комнате. В громадном сейфе высотой Люпионе по грудь.

Все шло как по маслу. Только нет-нет, да и напоминало о себе звериное чутье Чака Бритвы. Оно не раз выручало его, уводя от набитых взрывчаткой машин и полицейских засад.

Сейчас оно тоже подавало тревожный голос, но его заглушала близость камешков и рыжья.

Вот они, за железной дверью. Только руку протяни — набрать код.

Металлические наборные диски со щелчками поворачивались в пазах. Взволнованно сопящая банда столпилась за спиной босса.

Одна за другой правильные цифры занимали свое место в окошках.

Самый громкий щелчок. Замок открылся. Чак Люпионе потянул дверь на себя.

11

В тот момент он так и не успел толком понять, что произошло.

Его взгляд, ожидавший встретить блеск драгоценностей на многочисленных полках, провалился в темноту. Из темноты в лицо Чаку Люпионе нацелился предмет, сослепу принятый им за дробовик с очень широким стволом.

— Скажите «сыр»! — попросила темнота.

И невероятно яркая вспышка украла у Люпионе пять следующих секунд.

По ту сторону нестерпимой рези в глазах, головной боли и хоровода разноцветных пятен он слышал громкие крики, полицейские свистки, стрельбу. Вокруг топали, ругались по-английски и по-итальянски, хлопали дверью.

Чак метнулся вслепую и наткнулся на человека в мокром дождевике.

— Антонио? Анжелло? Марко? — спрашивал он, ощупывая широкую грудь незнакомца.

Пальцы Люпионе наткнулись на металл полицейского значка.

— Офицер Бернс, — сказала темнота. — Мистер Люпионе, вы арестованы.

Заревев от ярости, Чак Бритва вцепился в горло копа. Но придушить ублюдка он не успел, полицейская дубинка воткнулась ему прямо в печень. Его сбили с ног и долго топтали. Скрутили руки за спиной, надели «браслеты».

Сквозь кровавый туман он слышал, как охрипшим голосом офицер Бернс зачитывает ему права. Потом его волокли по мокрым ступенькам. Кинули в пропахшее мочой чрево полицейского фургона. В падении Люпионе приложился головой о скамейку и, наконец, потерял сознание.

Спустя несколько дней от адвоката он узнал, что все его ребята были взяты с поличным. Один ранен при попытке к бегству и скончался в больнице. Каменщик Альберто, стороживший вход в лавку, застрелен копами. Показания против него дают ювелир Бронштейн с женой и Франц Адельберг.

В завершение адвокат протянул ему позавчерашний номер «Миднайт Миррор». С обалдевшей физиономией Люпионе на всю первую полосу и громадным заголовком.

НАШ КОРРЕСПОНДЕНТ ПРОТЯГИВАЕТ РУКУ ПОМОЩИ ПОЛИЦИИ
ЖУРНАЛИСТСКОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ ЗАВЕРШЕНО
МАФИОЗИ ПОЙМАН НА МЕСТЕ

— Сукин сын прятался в сейфе. Снимок — его рук дело, — Люпионе смял газету в комок. — Любые деньги, консильери. Любые деньги. Узнай, кто сделал эту фотографию.

— Передать, чтобы о нем позаботились?

— Ни в коем случае! — Люпионе хватил по столу кулаком с бумажным комом. — Это мое дело. Моя вендетта, понимаешь?

Он растянул губы в широкой ухмылке, похожей на волчий оскал.

— Я сам позабочусь о нем, когда выйду.

Через неделю Чак Люпионе знал, что виновник его поимки — женщина. Джейн Картер, специальный корреспондент и фотограф «Миднайт Миррор». Это вдвойне распаляло ярость Бритвы.

Как и скоро последовавший приговор суда. Неподкупный судья штата впаял-таки Бритве срок. Исполнение вендетты придется отложить на пять лет.

Если не случится чудо.

1.03.29 (неделю назад)

12

Ближе к вечеру, когда глаза Джейн стали закрываться окончательно, Маэстро Шадов прислал за ней авто.

Черный лимузин, похожий, само собой, на катафалк.

Джейн неуверенно обошла махину, перегородившую пол-улицы. С капота на нее смотрел огромный хрустальный глаз в обрамлении длинных ресниц. Запечатанный в центр прозрачного шара зрачок, казалось, поворачивался следом за Джейн.

Возле распахнутой дверцы ее дожидался шофер в темно-коричневой ливрее, фуражке и непроницаемо-черных очках. Он был невероятного, подавляющего роста, а телосложением напоминал неотесанный гранитный куб.

Джейн поспешила юркнуть в машину. Даже будучи весьма миниатюрной женщиной, она ни разу еще не видела пряжку пояса на уровне своего подбородка.

Дверца захлопнулась. Джейн оказалась в салоне, оббитом темно-красным бархатом с черными вставками. Пахло незнакомым сладким парфюмом. Восточными благовониями. Сюда примешивался неопределенный, но беспокоящий аромат сырости.

Джейн даже попробовала обивку ладонью. Нет, сухо.

Под мерный рокот мотора лимузин тронулся с места. Джейн Картер, специальный корреспондент «Миднайт Миррор», отправлялась на встречу с таинственным Маэстро Шадовым и его Безумным Балаганом.

13

Безумный Балаган раскинул шатры на городском пустыре. Холодный мартовский ветер катал по земле сорванные со столбов афиши, конфетти и порванные билеты.

Гигант-шофер жестом пригласил Джейн к самому большому шатру. Багровому, в широкую черную полоску. Вход в него перекрывал механический шлагбаум, соединенный с кассой в виде сидящей горгульи. Покрашенная в черно-красный планка шлагбаума заканчивалась ладонью с вытянутым указательным пальцем.

За кассой скорчился на стульчике горбатый карлик в плаще с капюшоном. Стоило Джейн оказаться перед шлагбаумом, бледные руки с длинными пальцами принялись вращать ручку в боку горгульи.

Касса издала отвратительный лязг. Из пасти горгульи показалась ленточка билета. Шлагбаум пополз вверх.

— Возьмите билет, — проскрипел карлик. — На нем предсказано ваше будущее.

Джейн вздохнула и послушно оторвала билет. Представление начиналось, что называется, с вешалки.

Перевернув билет, она прочитала с об-

ратной стороны: «Вас ожидает встреча с неизвестным. Не теряйте осторожности».

Звучало угрожающе. Джейн помянула недобрым словом Ричарда Фуллера и последовала за шофером вглубь шатра.

Внутри ее встретил изощренный лабиринт узких коридоров, где она бы обязательно заблудилась без попутчика. Кроме того, здесь было так темно, что Джейн пришлось снять темные очки в надежде разглядеть хотя бы пол под ногами.

Что удивительно — шофер прекрасно видел сквозь свои черные линзы. Вряд ли в этом ему так уж сильно помогал голубой свет, исходивший от хрустального шара в его руках.

Приглядевшись, Джейн поняла, что шофер несет перед собой хрустальный глаз, как на капоте лимузина. Или это был тот же самый? Она окончательно запуталась во всей этой буффонаде.

Бессчетный поворот вывел их к черной портьере, расшитой рогатыми африканскими масками. Собранные попарно, маски хмурились и радовались, широко открывая клыкастые рты.

Шофер отдернул портьеру и жестом пригласил Джейн внутрь. Сам он входить не стал, застыв в учтивом поклоне.

Джейн прошла за портьеру и увидела хозяина Балагана.

Маэстро Шадов сидел в кресле за письменным столом, но при ее появлении тотчас встал. Великий Престидижитатор оказался высок и худощав.

Он встретил Джейн одетым в темно-красный халат, под которым сияла белоснежная сорочка. Шею Маэстро повязал алым платком с черной каймой.

Лицо Шадова приблизительно соответствовало ожиданиям Джейн, повидавшей немало шарлатанов от оккультизма. Острый нос с горбинкой, запавшие щеки, высокие скулы, темные глаза и волосы. Мефистофелевская бородка в лучших традициях.

«Зачем Фуллер меня сюда прислал?» — мысленно простонала Джейн. «Сразу же видно, что это за птица. Не пройдет и пяти минут, начнет доставать у меня из-за ушей монеты и прятать кролика в рукаве. Есть же у него поблизости кролик?».

Кролика не наблюдалось. Равно как и других привычных атрибутов ремесла. Кабинет Маэстро Шадова удивлял своей спартанской обстановкой. Два кресла, разделенных письменным столом. Вешалка с плащом и цилиндром возле входа. За спинкой кресла Шадова на дальней стене картина в позолоченной раме. В трех шагах от стола большое зеркало на подставке, завешенное тканью. На столе разбросанные бумаги, несколько книг самого обычного вида, лампа с абажуром. Под потолком газовый рожок.

Очень скудно для международного шарлатана. Ни гильотины, ни обязательной установки для распиливания длинноногих ассистенток, ни завалящего гримуара в переплете из человеческой кожи. Нет даже гадального шара и колоды карт. На фоне чего, интересно, она должна фотографировать хозяина кабинета? Увидев письменный стол, читатели подумают, что она брала интервью у бухгалтера.

— На вашем лице читается разочарование, мисс Картер, — Маэстро говорил на безупречном английском, без малейшего акцента. — Вы ожидали увидеть гомункулов в ретортах и каббалистические знаки повсюду? Мрачный алтарь? Древние пергаменты?

— Скажу, в общем, я ожидала чего-то большего. Мне случалось брать интервью у ваших коллег, мистер Шадо...

— Готфрид. Зовите меня так, мисс Картер, Джейн. И не называйте, умоляю, ваших местных шарлатанов моими коллегами. Ведь вам не покажется лестным, если я сравню вас с уличным фотографом? Тем, что за два цента делает снимки гуляющих парочек. Присаживайтесь. Сигарету?

— Благодарю вас, Готфрид. Я не курю во время интервью, — Джейн опустилась в предложенное кресло, Шадов занял место напротив. — А в чем вы видите разницу между...

— Между мной и остальными? Там же, где вы увидите ее между собой и другим человеком с фотоаппаратом. Со стороны может показаться, он занят тем же, что и вы. Но вы существуете в двух разных мирах.

Джейн не нравилась манера Шадова постоянно перебивать. Не нравилось, что интервью фактически начал он и сразу направил его в свое русло. Не нравился его наблюдающий взгляд.

Но она не могла отрицать, что Маэстро интересный и притягательный собеседник. Глухие обертоны его голоса завораживали, заставляя вслушиваться в них, теряя смысл.

Она даже забыла достать блокнот.

— О каких мирах вы говорите, Готфрид?

— Это же так просто, — Шадов вытянул обе руки перед собой, расставил ладони. — Вот, — он поднял правую руку, — мир обыденного. Здесь люди рождаются, чтобы прожить жизнь, работая с восьми до шести. Состариться за банкой пива, газетой и грязными пеленками. Умереть, не подозревая о существовании другого мира.

Он поднял левую ладонь, на которой Джейн, как не силилась, не могла различить ни одной линии.

— Не зная о чуде.

Прямо в центре левой ладони Маэстро Шадова набух алый бутон. За ним потянулся длинный стебель. Необычайной красоты тропический цветок вырос в руке Магистра на глазах изумленной Джейн.

— Но тут являюсь я, — говорил Великий Престидижитатор, сводя ладони вместе. — И объединяю миры в один. Серую повседневность и ландшафт неограниченных возможностей в реальность оживших снов.

Стебель цветка оказался зажат между ладоней Шадова. Бутон раскрылся, распространяя аромат, который напомнил Джейн запах парфюма в лимузине. Цветок благоухал с такой силой, что кружилась голова. Ей показалась, что стены шатра раздвигаются, ускользая в темноту.

— Вы же, Джейн, из тех людей, которые проводят жизнь в поисках чуда. В охоте за ним. Ваше место на границе между мирами. Вы первыми узнаете о его приближении.

Привстав, Маэстро протянул цветок Джейн. Она заворожено потянулась к нему рукой.

Цветок зашипел. Стебель изогнулся, свился кольцами. Лепестки разошлись, и в сердце цветка Джейн увидела пару треугольных зубов с желтой капелькой яда.

Хищный цветок выстрелил вперед, удлиняя стебель до полуметра. Джейн еле успела отдернуть руку. Отшатнувшись назад, она опрокинула кресло.

Маэстро ловко перехватил одичавшее растение возле самого бутона. Цветок застыл, его стебель отвердел, стал коричневым. Свернувшиеся лепестки заблестели металлом.

В руках Маэстро Шадова была трость фокусника, украшенная серебряным набалдашником в виде руки, сжимающей шар. С усмешкой он бросил ее на стол.

— Не забывайте, чудеса могут быть опасны, — сказал он, не сводя с Джейн смоляных глаз. — В землях, не обозначенных на картах, встречаются кошмары, рядом с которыми этот цветок покажется вам безобидней мимозы. Считайте увиденное бесплатным уроком.

— Вы думаете, я нуждаюсь в уроке? — спросила Джейн, следя, чтобы ее голос не дрожал.

Шадов фыркнул.

— У вас хватает наглости спрашивать? О, как это типично для американцев, верить в свою непогрешимость! *Что* вы позаботились узнать обо мне, прежде чем нанести мне визит, Джейн, дорогая?

— О вас немного известно, Готфрид.

— Немного? — Шадов фыркнул с еще большим презрением. — Как насчет *ничего?* Триста лет моя фамилия пребывала в глубоком мраке и неизвестности. С тех пор, как мой возлюбленный брат пустился на поиски бессмертия и, как говорят, преуспел. Правда, с тех пор никто его не видел. Все, что осталось от Харальда — портрет его собственной работы. Вот он, полюбуйтесь.

Джейн обошла стол и приблизилась к портрету. Потемневший от времени холст изображал человека в полосатом берете и расшитом камзоле за мольбертом. Задумчивым лицом он чрезвычайно походил на Готфрида Шадова, только казался много мягче.

Если верить словам Маэстро и дате на раме, этому портрету около трехсот лет.

— Так вы утверждаете, что это ваш брат? — обернулась Джейн к Шадову.

— Утверждаю, — передразнил ее Шадов. — Утверждаю. Сколько же самоуверенности в вашей прелестной черной головке? Для вас, Джейн, я прохожу по тому же разряду, что и шестиногие крокодилы в Гудзоне или о ком вы там писали?

Но Джейн уже не слушала этого безумца. В ее голове закрутилась пара подходящих заголовков в стиле: «ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ДЛИНОЙ В ТРИСТА ЛЕТ. ИСТОРИЯ ЖИЗНИ ВЕЛИКОГО ОККУЛЬТИСТА».

— Маэстро Готфрид, — проникновенно сказала она. — Разрешите, я сниму вас на фоне этого портрета. Чтобы сохранить и ваш образ для истории.

Просьба Джейн определенно польстила самолюбию Шадова. Ахиллесова пята всех, кто связан с шоу-бизнесом. Тщеславие.

Ты можешь часами разглагольствовать о спиритических странствиях, астральном теле и прочей ерунде, являющейся после пары затяжек опиума. Но как только ты представишь, что твою физиономию узрят несколько сотен тысяч читателей «Миднайт Миррор», у тебя вспотеют ладошки и станет сухо во рту.

С этой секунды ты с потрохами принадлежишь Джейн Картер. И ее цейсовскому фоторужью, собранному по индивидуальному заказу в далеком Йене.

Ты всего лишь очередная сенсация на продажу.

— Когда появились первые такие штуки, — Шадов указал на рабочий инструмент Джейн, — многие верили, что они крадут души у тех, кого снимают.

— Вы боитесь, что я украду вашу душу, Готфрид? — улыбнулась Джейн, настраивая аппарат.

Ответная улыбка Шадова была напрочь лишена веселья.

— Моя душа принадлежит иным, могущественным силам, — сказал Маэстро.

Вспышка в руках Джейн сделала его лицо похожим на одну из белых масок на входной портьере. Мертвая кость, черные провалы глаз. И странная, чужая тень, отложенная светом на стену позади Шадова.

«Еще разок», — хотела сказать Джейн. Но ее слова и жужжание фотоаппарата заглушил яростный рев.

Трудно было представить существо, способное издавать такой звук. По мнению Джейн это должна была быть помесь бешеного паровоза и быка-пятилетки. С гидравлическими мехами вместо легких.

Стеклянный абажур лапы на столе тихонько зазвенел. У Джейн заложило уши.

Рев на мгновение утих.

— Прошу меня извинить, — сказал Шадов, катая желваки. — Срочное...

Рев возобновился. Бык-паровоз был сильно недоволен. Весна, время сцепляться буферами, а он томится в своем одиноком стойле-депо?

Джейн не заметила, как осталась одна. Только дрогнула портьера. Маэстро Шадов очень спешил.

С годами работы любопытство стало неотъемлемой профессиональной чертой Джейн. Равно как и нахальство.

Оставшись одна, журналистка первым делом предприняла быстрый осмотр кабинета Маэстро.

Увы, ничего интересного. На столе лежала подшивка „Национальной Географии» за прошлый год, заложенная на статье, посвященной центральной Мексике. Рядом Оккультный Магистр оставил иллюстрированный путеводитель по Музею Естественной Истории, открытый на странице с жутковатым индейским божком.

На всякий случай Джейн запечатлела стол на пленку. После чего ее вниманием завладела картина Харальда Шадова.

Она могла поклясться, что рисунок изменился. На лице художника появилось умоляющее выражение. Он тянул руки к зрителю!

Джейн была готова объяснить перемены игрой света и тени. Но как быть с нарисованным мольбертом — он бы теперь повернут к ней. Так, что отчетливо читалась кроваво-красная надпись на холсте:

Lassen Sie mich frei! *

— Нет, Джейни, тебе пора домой и в кроватку, — громко сказала она себе.

И едва не выскочила из туфель, услышав звук у себя за спиной.

Поскребывание пальцев по стеклу.

Оно доносилось со стороны закрытого тканью зеркала.

Джейн обошла зеркало со всех сторон, убедившись, что за ним ничего нет.

Из-под ткани послышался стук костяшками пальцев.

Рука Джейн сама по себе протянулась, чтобы ткань отдернуть.

— Любопытство всегда губило вас, дочери Евы, — услышала она над ухом.

Маэстро Шадов стоял рядом с Джейн. Оставалось только гадать, как он появился в кабинете, минуя вход, и совершенно беззвучно оказался у нее за спиной. Когда он успел переодеться в черный балахон с медальоном на груди и взять в руки свою трость?

Набалдашник трости и медальон излучали свет. Глаза Магистра, напротив, пугали своей чернотой. В них кружились вихри бездны.

Джейн почувствовала, как эти вихри уносят ее разум с собой.

В себя Джейн привел возобновившийся рев. Страшные глаза Шадова отпустили ее.

Она бросилась к выходу, прижимая камеру к груди.

Немигающий взгляд Хозяина Балагана продолжал сверлить ей затылок. Даже когда входная портьера упала за ее спиной.

Не помня себя, Джейн выбралась из шатра. Черный лимузин стоял на прежнем месте. Гигант-шофер высился рядом с ним неподвижной горой.

Черных очков не было на его лице. Не было и глаз. На том месте, где у людей находятся глазницы, Джейн не заметила даже признаков впадин. Только гладкую кожу.

Что-то метнулось у нее из-под ног к машине. С замиранием сердца Джейн увидела огромный глаз. Он полз по земле, перебирая ресницами. Взобрался по колесу наверх, устроился на капоте. Уставился на Джейн черным зерном зрачка.

Шофер повернул в ее сторону слепое лицо. Полез в нагрудный карман, извлек очки и скрыл за ними свой жуткий изъян.

Его лицо осталось намертво впечатанным в память Джейн. Вскрикнув, она повернулась и побежала по улице прочь. Подальше от Безумного Балагана и его обитателей.

Спустя много кварталов она все еще слышала яростный рев.

8.03.29 (сегодня ночью)

14

Загремела дверь камеры.

— Скиннер, на допрос.

Сосед Люпионе заспешил к выходу. На допрос его водили дважды, утром и вечером. Ублюдок стучал на весь тюремный блок. Подслушивал и подглядывал во время прогулок, вытягивал сведения из сокамерников. Раз в два месяца его подсаживали к новой жертве, чаще всего к новичкам.

С Люпионе, никак не тянувшим на новичка, у Скиннера выходило не очень. Все, что пока стукач пока имел сообщить начальству, это длинный список итальянских ругательств, услышанных в свой адрес. Если бы не перспектива условно-досрочного — Чак Бритва давно бы задушил крысу своими руками.

Задушил. Своими руками. Сегодня эта мысль казалась особо притягательной.

С ней-то он и заснул.

— Здравствуй, Чак, — сказала блондинка в красном платье. — Ты же не забыл меня? Не забыл милую Ангелину?

Люпионе помотал головой. Ее разве забудешь?

— Ты же была утром в другом платье, — сказал он.

Ангелина провела ладонями по бедрам, разгладила шелк.

— Это платье я надела специально для тебя. Тебе нравится?

Люпионе промычал что-то похожее на «ничего себе». Он плохо разбирался в тряпках и предпочитал баб совсем без них.

— Я надевала его всего два раза, — тихо сказала Ангелина, приближаясь к нему вплотную. — Первый раз на мою свадьбу.

— Ты замужем? — Люпионе боролся с желанием попятиться назад.

Близость этой девицы с некоторых пор вызывала у него в желудке спазмы.

* *Освободите меня! (Нем.)*

— Не знаю, можно ли назвать это замужеством, — Ангелина провела длинным ногтем по подбородку и шее Люпионе. — Люди не признали нас, церковь отвергла. Семья отвернулась от нас. Мы вынуждены были бежать, скрываться. Потомки древнего рода, мы зарабатывали на жизнь презренным ремеслом циркачей.

— Кем был твой муж? Почему с вами так обошлись?

Взгляд Ангелины затуманился.

— Мой супруг, Дитрих, он был лучшим из мужчин. Наследником графской усадьбы. Поэтом. Искуснейшим бойцом на ножах. Непревзойденным любовником. Он был моим братом.

Любую другую женщину, спавшую с собственным братом, Люпионе обозвал бы «шлюхой». Но на Ангелину у него не поворачивался язык. Прилип к гортани.

— Мой брат подарил мне это платье в ту ночь, когда я стала принадлежать ему, — Ангелина улыбнулась. — Навечно. А на заходе солнца следующего дня меня облачили в него снова. Для них это была память о кровном грехе, связавшем меня и Дитриха. Для меня знак того, что вечность теперь принадлежит нам, двоим.

Она отошла в сторону. Чак Люпионе увидел за ее спиной могильный камень. Эпитафия готическим шрифтом гласила:

ANGELINA VON MESSER
1889-1913
RUHIG SEI DEINE SEELE *

— Я надела мое платье дважды, — шептала Ангелина на ухо Люпионе. — Первый раз на свою свадьбу. Второй раз на свои похороны.

Ее дыхание отдавало ледяным холодом. Закричав от ужаса, Люпионе шагнул назад, споткнулся о кучу мокрой земли.

И полетел в разрытую могилу.

Люпионе сел на нарах, обливаясь потом. Теперь он вспомнил весь утренний разговор. Целый день в его памяти зияла необъяснимая дыра, заполненная слепым страхом. Люпионе напрочь забыл «дело», о котором говорила Ангелина. Таково было ее желание — взвести его, как часовую бомбу, заставив действовать в нужный час.

Стрелки были установлены на полночь.

Ангелина предлагала Люпионе совершить побег из самой охраняемой городской тюрьмы. Для этого надо было сделать сущий пустяк.

Ровно в двенадцать часов задушить храпящего на нарах Скиннера.

Остальное Ангелина обещала сделать сама.

Люпионе не успел сказать ей и третьей части того, что он думает по поводу этого безумия. На словах «тупая сука» Ангелина нежно взяла Чака Бритву за шею.

И без видимых усилий оторвала его от пола одной рукой.

Наконец-то он понял, что за сырой запах облаком окружал Ангелину. Особенно сильно его источали тонкие пальцы, сжимающие шею Люпионе.

Запах мокрой земли.

Хрипя и суча ногами, гроза Нью-Йорка висел в воздухе. Держа его на вытянутой руке, Ангелина заглядывала снизу в закатывающиеся глаза Люпионе и повторяла, что он должен сделать.

Каждое слово врезалось в него, как слова эпитафии в могильный камень.

Эпитафии Чарльзу Скиннеру, мелкому карманнику и стукачу.

Родился в июне тысяча восемьсот девяносто седьмого, в Рэдсан Виллэдж, штат Небраска.

Умер в марте тысяча девятьсот двадцать девятого, в Нью-Йорке, штат Нью-Йорк.

Задушен соседом по камере.

Сначала спящий Скиннер и не думал сопротивляться. Но когда пальцы Люпионе нащупали его кадык, он проснулся, стал метаться, полез руками Чаку в лицо.

Пришлось несколько раз хорошенько приложить его затылком о нары. Так он совсем затих, только уже в конце засучил ногами.

И умер. Распухший язык вывалился изо рта Скиннера. В лунном свете он казался черным. Падавший из маленького окошка луч, омыл лицо убитого белизной, вернув ему спокойствие сна, не отягощенного кошмарами.

Для Чака Люпионе кошмар только начинался.

Темная дымка в лунном луче. Тонкие струйки, набирающего плотность тумана просачивались в окошко. Они следовали путем белого света, подбираясь к трупу Скиннера.

Закружились вокруг него черной метелью. Люпионе отшатнулся. Туман собрался в плотное облако-веретено. Оно прошлось вдоль тела мертвеца, от лба до пяток. Зависло над полом.

И, разом уплотнившись, превратилось в Ангелину фон Мессер.

— Ты неплохо постарался, — сказала она, поправляя прическу. — Пожалуй, ты заслужил награду. Как насчет поцелуя?

За спиной Люпионе была холодная стена. Дальше некуда было отползать от зрелища второй пары острых клыков, украшавших улыбку Ангелины.

— Как жаль, что у Маэстро на тебя другие планы, — Ангелина причмокнула. — После такого трудного перемещения я согласна даже на грязную свинью вроде тебя.

Люпионе издал тихий воющий звук крайнего ужаса.

Но Ангелина больше не обращала на него внимания. Она подошла к двери и несколько раз громко ударила в нее кулаком. От ударов металл проминался.

Не прошло и минуты, с той стороны в окошко заглянул охранник. Можно было представить его удивление, когда вместо Люпионе и Скиннера он увидел девицу в черном декольтированном платье.

Он даже не позвал никого на помощь перед тем, как распахнуть дверь.

Молниеносным движением Ангелина отдернула юбку, напомнив Люпионе их утреннее «знакомство».

На ней по-прежнему были черные чулки на подвязках. На бедре же Ангелина теперь носила кожаный ремешок с продетыми в петли метательными ножами. Перекрестья ножей были сделаны в форме крыльев нетопыря.

Три ножа перекочевали к ней в ладонь, расположившись веером. И, преодолев короткое расстояние до открытой двери, вонзились в глазницы и горло охранника.

Рыжий ирландец умер сразу и без единого звука.

— Вставай, — бросила Ангелина в сторону Люпионе. — Снимай с него одежду и надевай на себя. Так мне будет проще вывести тебя отсюда.

Что мог бы рассказать о самом дерзком за историю Большого Яблока тюремном побеге его главный свидетель и участник?

Как его спутница свернула шею еще двум охранникам, а третьему прокусила яремную вену. И выпила его до трупной синевы на изуродованном паникой лице.

Как по дороге она открывала двери

Оставалось только гадать, как он появился в кабинете, минуя вход, и совершенно беззвучно оказался у нее за спиной..

*** Да упокоится душа твоя. (Нем.)**

камер, выпуская на свободу убийц, насильников, грабителей и прочих заблудших агнцев. Чтобы в грядущей суматохе ей было легче отвести глаза охране.

Как во дворе тюрьмы Ангелина вдруг превратилась в вихрь темных частиц. И исчезла.

Чьи-то необычайно сильные руки подхватили Люпионе подмышки и повлекли вверх. К гребню стены, опутанному спиралью колючей проволоки. В ноздри ему ударила нечеловеческая вонь.

Живот Люпионе скрутило. В самой верхней точке руки отпустили его, и он полетел через стену. Если бы он не выблевал весь ужин во время кровавой трапезы Ангелины, то его бы вывернуло сейчас.

На полдороге к мостовой невидимый, отвратительно пахнущий летун вновь подхватил Люпионе. Жутко хохоча, он швырнул Чака Бритву с уже безопасной высоты на тротуар.

Возле своего лица Люпионе увидел краешек черного плаща и трость, упирающуюся в мостовую. Рядом зарокотал мотор, раздался шорох шин. Хлопнула дверца.

— Вставайте, — приказал хозяин трости. — И полезайте в авто.

Внутри огромного лимузина пахло землей. Между сиденьями стоял раскрытый гроб. В нем, свернувшись игривым калачиком, лежала Ангелина. Она смотрела на Люпионе, поигрывая одним из своих ножей.

Напротив Чака Бритвы сидел человек с тростью, в черном плаще и цилиндре. В его внешности, манере говорит, и смотреть на собеседника было нечто пугающее куда сильнее, чем хищные повадки Ангелины.

— Я не спрашиваю, хотите ли вы нам помочь, — сказал он, презрительно кривя породистый рот. — Это не имеет значения. Я не буду рассказывать, что вас ждет, вы сами узнаете все совсем скоро. Но одно я скажу вам, потому что это доставит мне удовольствие. А последние триста лет мое удовольствие — единственное, ради чего я продолжаю жить.

Он указал на Люпионе набалдашником трости в виде человеческой руки, сжимающей шар.

— Вы абсолютный и законченный подонок. В вашей душе нет ни капли жалости, любви и сострадания. Все, что движет вами — позывы вашего желудка и чресл. Голод, страх, ненависть, похоть. Вы настоящее животное, мистер Люпионе. Зверь в обличии человека, — господин в черном плаще улыбнулся. — Именно поэтому я вас и выбрал.

Набалдашник трости вспыхнул голубым светом. Обшивка сидения вокруг Чака Бритвы лопнула, оттуда полезли цепи, обвившие его тело. Они сковали его намертво, оставив свободной только левую руку.

— Я помогу вам обрести себя, — незнакомец достал из-под сидения ящик из черного дерева с металлическими накладками по углам. Открыл его.

В ящике лежал загадочный предмет. Распоротая кожаная перчатка с длинными изогнутыми лезвиями на пальцах.

Незнакомец взял перчатку в руки. Присмотревшись, Люпионе понял, что она сделана из человеческой кожи. На пальцах сохранились следы от колец. Металлические лезвия росли, похоже, прямо из-под ногтей.

— То, что вы видите, принадлежало великому воину и могущественному магу. Его яростный дух по сей день заключен в металле, — незнакомец нагнулся вперед и надел перчатку Люпионе.

От прикосновения ветхой кожи по руке Люпионе побежали мурашки. С отвращением и страхом он почувствовал, как перчатка липнет к его предплечью.

— Надеюсь, ваше тело придется ему по вкусу. В вас так мало человека и там много зверя. Как и было в нем. Вы должны ему понравиться. Вы должны напомнить ему его самого. В противном случае он просто разорвет вас, как поступал с остальными. И все наши старания окажутся напрасны.

Руку Люпионе охватила неописуемая боль. Чужая кожа прирастала к нему, стальные когти сплавлялись с кончиками его пальцев.

— Да, — кивнул головой незнакомец. — Вот так. Отлично.

Левая рука Люпионе покрылась черной жесткой шерстью вокруг перчатки. Он слышал хруст, чувствовал, как его кости принимают новую форму. Боль стала нестерпимой.

Чак Люпионе открыл рот, чтобы закричать.

Из его груди вырвался полный ярости волчий вой.

8.03.29 (сегодня днем)

15

Телефон звонил, звонил, звонил. Джейн приподнялась на локте и смахнула его с тумбочки. Упала обратно лицом в подушку.

— Джейн? Джейн!?

Голос в упавшей на пол трубке был голосом Ричарда Фуллера. Главного редактора, ее босса. Давай, Джейн, скажи что-нибудь, если не хочешь с сегодняшнего дня получать пособие.

— Алло? — ничего лучше она не могла придумать.

— Жду тебя через час у себя. Не опаздывай.

Короткие гудки.

16

Странности, замеченные в прошлый визит к Старику, продолжались. Более того, они приняли обвальный характер!

Коробка с сигарами стояла закрытой. Вместо дыма в комнате пахло благовониями. На мистере Фуллере был все тот же зеленый галстук с поехавшим набок узлом. Клетчатый пиджак висел на спинке кресла. Судя по его виду и несвежему воротнику рубашки, Старик спал прямо в кабинете.

Джейн совсем не удивилась, что Фуллер даже не обмолвился о ее недельном отсутствии.

У шефа очередное Великое Озарение. И, кажется, совсем протек чердак.

— Профессор Элайджа Дедстоун. Ученый, путешественник, исследователь. Первооткрыватель Запретного Города Вечитлан.

Джейн не выдержала.

— Простите, мистер Фуллер. Но с каких пор «Миднайт Миррор» стала научно-популярным изданием? Или профессор Дедстоун имеет другие достижения, помимо сугубо научных? Живет, питаясь бутылочным стеклом? Ходит по потолку? Умеет гипнотизировать змей и налоговых инспекторов?

Фуллер остался глух к ее иронии. В устремленных на Джейн глазах было не больше выразительности, чем в линзах ее фоторужья. Все же что-то очень, очень непонятное творилось с главным редактором.

— Профессор Дедстоун остановился в отеле «Даймонд-Плаза», — сообщил Ричард Фуллер. — Седьмой этаж, президентские апартаменты. Тебе следует быть там к двум часам.

«Или отправляться на биржу труда», — мысленно закончила за него Джейн.

17

На стук в дверь президентского номера долго никто не отвечал. Джейн уже с облегчением решила, что встреча отменяется.

Когда дверь распахнулась, она с трудом удержалась от старого доброго слова из четырех букв.

— Профессор Дедстоун? — спросила Джейн.

В ее голосе звучало недоверие. Человек, открывший дверь, мало походил на почтенного ученого. Скорее на бывшего вояку из Европы, подрабатывающего телохранителем.

Голландец или австриец, высокий, худощавый, светловолосый. Загорелое лицо могло бы считаться симпатичным, если бы не въевшееся в него жесткое выражение. Поджатые губы, прищуренные глаза. И ужасные глубокие шрамы на правой щеке.

Одет не по сезону, в светлый парусиновый костюм. Расстегнутая на две пуговицы салатная рубашка открывает крепкую шею. Нет, следует признать, лицо его не совсем портит. Придает этакое брутальное своеобразие.

— Нет. Меня зовут Рудольф Вольфбейн, — он учтиво наклонил голову. — А вы миссис Картер?

— Мисс Картер. Джейн, — ее щеки обдало жаром.

— Профессор ожидает вас, — Рудольф уступил ей дорогу.

«Не думай о том, какая у тебя прическа. Не думай, что эти брюки тебя полнят.

Думай над вопросом — зачем известному ученому личный телохранитель».

Не думай над тем, куда уводят тебя стальные глаза этого телохранителя.

Глаза, видевшие больше, чем ей доводилось снимать на пленку.

— Присаживайтесь, мисс Картер, — Рудольф указал ей на огромное кресло, в котором Джейн тут же утонула. — Профессор Дедстоун сейчас к нам присоединится. Выпьете что-нибудь?

— Кофе. Благодарю вас.

От европейской галантности кружилась голова. Или это на нее подействовали закатанные рукава Рудольфа, его жилистые предплечья, поросшие светлыми волосами? Джейн прикусила губу. Да что с ней творится?

Позже она объяснит себе, что встреча с этим спокойным и вместе с тем собранным в комок человеком была свежим ветром в лицо. Прогоняющим сомнения и страхи, обещающим перемену погоды. Если не к лучшему, то, несомненно, к чему-то другому.

— Ваш кофе.

Она благодарно улыбнулась Рудольфу, собралась сказать что-то милое. «Как вам погода в Нью-Йорке?». Или «Вам нравится в Америке?».

Не успела.

Двери в гостиную распахнулись, и в них появился профессор Элайджа Дедстоун.

18

Высокая чернокожая женщина в ярком национальном одеянии вкатила инвалидную коляску. Профессор, одетый в строгий твидовый костюм, сидел в кресле прямо, положив руки на подлокотники.

— Мисс Картер, приветствую вас, — сказал он приятным звучным голосом. — Как вы, должно быть, догадались, я и есть тот самый Дедстоун, за чьей головой вас послали.

— Ну, непосредственно о голове речь не шла, — Джейн встала, шагнула навстречу креслу-каталке, протягивая руку.

У Дедстоуна была сухая, очень горячая рука. Короткие сильные пальцы осторожно сжали ладонь Джейн.

— Рад познакомится с вами, — сказал профессор.

Редкий случай для Джейн наблюдать глаза мужчины ниже своих. У Элайджи Дедстоуна был прямой открытый взгляд. От уголков глаз разбегались морщинки, которые могли быть следствием, как веселого нрава, так и сдержанной суровости. Джейн склонялась к первому.

Всем своим видом этот крепкий, несломленный человек отрицал свое скрипучее кресло, то убогое положение, в котором он оказался. Джейн невольно скосилась вниз. Ноги Дедстоуна были на месте.

— Не стесняйтесь, — попросил Дедстоун. — Ваше любопытство закономерно. Вас интересует мое увечье?

— Если вам тяжело об этом говорить, я бы не хотела...

— Тяжело было это пережить, — улыбнулся профессор. — Говорить об этом проще простого. Скажите, мисс Картер, вы знаете, кто такие брухо?

Сваренный Рудольфом кофе приятно горчил. Хотелось закурить, но Джейн была верна себе.

— Кофе, который вы пьете, родом с Гватемалы. Земли когда-то населенной древними и могущественными народами — тольтеками, ольмеками, майя. Теперь там правят наследники их силы. Брухо, колдуны-оборотни, владеющие секретом обращения в леопардов и других животных.

Двенадцать лет назад я прибыл в Гватемалу вместе с моим другом, английским священником. Патером Блэком. Он направлялся на север в качестве миссионера англиканской церкви. Мной двигало любопытство исследователя в отношении древних городов равнины Петен. Но так случилось, что нам обоим пришлось пересмотреть свои планы.

На пароходе мы познакомились с загадочной парой. Белый европеец путешествовал в обществе африканской девушки. Он утверждал, что она его служанка, но они жили в одной каюте и всюду появлялись вместе.

Меня всегда тянуло к необычным людям. Однажды я предложил этим двоим свою компанию. Белый оказался русским, дворянином. Он называл себя барон Субботин. Его спутницу, которую он приобрел во время проживания на Гаити, звали Шаки.

Чернокожая женщина, стоявшая за креслом Дедстоуна, поклонилась, сложив руки перед грудью. При этом она не утратила и грана достоинства дикой кошки.

Профессор, не оглядываясь, похлопал ее по руке.

— Именно Шаки я обязан тем, что нахожусь перед вами и рассказываю эту историю. А не кормлю червей где-то в тропических лесах. Но обо всем по порядку.

Барон Субботин, оказалось, тоже проявлял живейший интерес к естественной истории. Он вызвался сопровождать меня и патера Блэка.

Барон был интересным собеседником и надежным спутником. Кроме того, он пожертвовал немалую сумму с тем, чтобы сделать нашу экспедицию комфортней.

В его обществе мы пересекли страну от Пуэрто-Барриоса до развалин городов майя в долине Петен.

По дороге я узнал от Субботина его теорию зарождения человеческой цивилизации.

Согласно версии барона, появлению человека предшествовало владычество над Землей иной расы. Память о ней исчезла повсюду, кроме отдельных регионов Африки и Центральной Америки.

Индейцы Мексики зовут древних обитателей Земли тетцкатлипоку — «стеклянными людьми».

Племена Африки дают им много имен, самое распространенное среди которых Ману — Хозяева.

Шаки произнесла длинную тираду на непонятном языке. При этом она прикоснулась пальцами ко лбу, носу и кончику высунутого языка.

— Шаки просит духов огородить нас от Ману, — объяснил Дедстоун. — Ее народ верит, что Ману питаются жизненной силой. Они пьют тень человека и с ней его дыхание.

— Значит, они были злыми? — спросила Джейн.

— Трудно сказать. Они очень сильно отличались от нас. Основой их существования была не плоть, а чистая энергия. Едва ли их отношение к нам можно было определить, как злобу. Они были Хозяевами. А мы были пищей.

Субботин говорил, что «стеклянные люди» разводили обычных людей, как скот. С целью пропитания. Они расселили нас повсюду, начиная с Африки и Североамериканского Континента. Тысячи лет они были нашими беспощадными пастырями, откармливая нас с единственной целью.

Чтобы пожирать.

В то же время барон не утверждал, что Ману создали людей. В его рассказах очень часто мелькало место под названием Дом Тысячи Дверей. С его помощью Ману путешествовали между мирами, лежащими за пределами нашего понимания.

В одном из таких миров они встретили людей, привели их с собой и сделали своими домашними животными.

В другом мире они встретили коатли. Своих Врагов. Свою гибель.

Тела коатли, рассказывал Субботин, состояли из энергии, полярной той, что образовывала «стеклянных людей». Эти народы разделяла больше, чем взаимная ненависть. Это была физическая невозможность сосуществования.

Оказавшись в одной точке, коатли и тетцкатлипоку просто уничтожали друг друга.

Война между двумя народами длилась четыре геологических эпохи. Четырежды она ставила Землю на грань разрушения.

Наконец, Ману удалось загнать Врагов в их мир. И запереть Дверь, которую вела туда.

Но сами «стеклянные люди» оказались слишком истощены войной. Их тела таяли, как весенний лед. Чтобы восстановить силы, им требовалось погрузиться в океан чистой энергии на несколько столетий.

К их услугам были энергетические миры и Дом Тысячи Дверей. Перед тем как оставить Землю и удалиться на отдых, они создали двенадцать Привратников из живого камня. Привратники сторожили Двери, ведущие на Землю, до возвращения Хозяев.

Чтобы пасти людей в свое отсутствие, они оставили Стаю Существ, собранных и прирученных ими в других мирах. Верные их рабы, Существа помогали им в борьбе с

коатли. Они не годились «стеклянным людям» в пищу — их жизненная энергия была слишком близка к первозданному Хаосу.

Она была переменчива и непостоянна, как Хаос.

Неудивительно, что рабы предали своих бывших Хозяев.

Существа вступили в войну с Привратниками. Титанические каменные стражи оказались могучими противниками — гибель двоих Привратников стоила Существам трети Стаи.

Тогда Существа пошли на хитрость. Они заключили с Привратниками мир, окружили их заботой. Они приносили им в жертву людей, приучая к пище Хозяев.

Скоро стражи Дверей уже не могли жить без жертвоприношений. День и ночь зияли их распахнутые пасти, в которых скрывались вереницы рабов. В обмен на это Существа потребовали держать закрытыми Двери, не пуская тетцкатлипоку обратно на Землю.

Так прошло несколько тысячелетий. Люди рождались, чтобы стать пищей Существ или Привратников. Лишенное воли покорное стадо.

Все изменилось, когда в одном из племен появился Первый Охотник.

Я думаю, нет смысла пересказывать историю о герое, который отправился истреблять чудовищ, чтобы облегчить жизнь людям. Геракл, Персей, Гильгамеш, Давид — долгий список имен освободителей человечества.

Все они приложили свою руку к тому, чтобы Существа ушли в ничто, а Привратники оказались забыты.

Интересно другое.

Барон Субботин осуждал освободителей. Называл их варварами, глухими к гармонии сфер.

Когда я спросил его, обязательно ли в целях гармонии становиться пищей исчадия чужого мира, он оскорбился. Назвал меня mudak и tupitza. После этого я больше не слышал от него историй.

К тому времени мы оказались в окрестностях древней столицы майя *******. И я начал подозревать, что барон с самого начала стремился сюда. Этот город занимал важное место в его теории. Он тянул душу барона темным магнитом.

Здесь лежала цель его многолетних поисков.

Один из шести сохранившихся входов в Дом Тысячи Дверей.

Каждый день на рассвете мы стали находить возле нашего лагеря звериные костяки. На шестой день нам попался человеческий скелет.

Его кости были выложены в виде упорядоченных знаков. Одного взгляда на них хватило половине наших туземных спутников, чтобы той же ночью бежать от нас. Тех, кто остался, удерживала жадность. Барон пообещал разделить между ними вознаграждение беглецов.

Я спросил у одного из индейцев, что значили выложенные из костей знаки.

«Это язык брухо», — ответил он, щелкая зубами. «Колдуны говорят нам — поворачивайте назад. Иначе — смерть».

Тогда я ошибочно решил, что оборотни-брухо — наши враги. Если бы мне объяснили, что они стражи, не подпускающие людей вроде Субботина к Храму Привратника, все бы могло обернуться иначе.

Я бы не лишился ног в ночь, когда ягуары напали на наш лагерь.

Сначала они не хотели убивать нас. Только напугать, заставить повернуть назад. Огромные грациозные звери носились по лагерю, не боясь огня. Разбрасывали поклажу, рушили палатки.

И тут появились Субботин и Шаки. На бароне был высокий черный цилиндр, рваный фрак на голое тело и вырезанная из дерева маска-череп. Под фраком его грудь была раскрашена, как скелет. У Шаки был щит в виде демонического лика и ассагай с подвешенными на древко фигурками людей и зверей. Я сразу заметил, что глаза маски Субботина и глаза щита Шаки светятся желтым светом.

Этот свет заставлял ягуаров пятиться назад, поджимая хвосты.

«Следовало догадаться», — сказал мне мой друг-священник. «Я был с миссией на Гаити и повидал немало подобного. Наш барон оунган, колдун культа вуду. А эта девочка, наверное, его ученица».

«Белый колдун?» — удивился я.

«Духам плевать на цвет кожи», — ответил патер Блэк. «Они выбирают себе слуг за другие качества. Этот русский служит самому скверному из духов вуду, духу смерти».

Так оно и было. Я увидел, как Субботин заставил подняться труп погонщика, умершего на днях от лихорадки. Из тела мертвого индейца вырвалось облако черной мошкары, которая набросилась на ягуаров и погнала их прочь.

Однако оунгану не удалось отпраздновать победу.

Белый ягуар вылетел из темноты, одним ударом ломая ходячий труп пополам. Это был нагваль, предводитель брухо, как мы узнали позже. Самый старый и могущественный из колдунов.

Он двинулся к Субботину, не обращая внимания на его вопли и грозный танец. Шаки отважно выступила вперед, закрывая своего учителя собой. Ягуар мотнул головой, фыркнул — и ассагай полетел в одну сторону, а щит в другую. Шаки упала на колени, схватилась за нож на бедре.

Тогда я вскинул ружье и выстрелил в белого ягуара. Субботин не вызывал у меня даже капли симпатии, но Шаки была похожа на заблудившееся дитя. Ей не стоило умирать, защищая этого подонка.

Все случилось очень быстро. Сверкнула белая молния, я ощутил страшную боль в пояснице. Эта боль продолжалась, даже когда я потерял сознание.

— Иногда мне кажется, что она и по сей день со мной, — тихо добавил Дедстоун.

Шаки успокаивающее положила руки ему на плечи.

За все нужно платить, так объяснил мне позже нагваль. Я причинил ему вред

Шаки отважно выступила вперед, закрывая своего учителя собой.

своей пулей. Он перебил мне позвоночник. Но мои побуждения были благими, поэтому он сохранил мне жизнь. И даже помог частично выздороветь.

Придя в себя, я обнаружил, что дела идут ужасно. Патэр Блэк пропал. Экспедицией распоряжался барон Субботин. После минувшей ночи индейцы испытывали перед ним больший ужас, чем перед брухо.

Шаки ухаживала за мной. С ее помощью я разрешил загадку — почему барон не оставил меня умирать от удара белого ягуара.

Ответ оказался прост. Субботин назначил меня в жертву Привратнику. Он полагал, что моя жизненная сила может стать ключом к Дому Тысячи Дверей.

— Правильная кровь — правильный ключ, — сказал Элайджа Дедстоун. — Барон Субботин допустил неточность в выборе. Это стоило ему больше, чем жизнь. Благодаря его ошибке мы сидим здесь, а за окном привычный для нас мир, а не безумие Начального Хаоса. Однако же есть одно «но».

Профессор наклонился вперед, вцепившись побелевшими руками в подлокотники.

— Как вы думаете, мисс Картер, допустит ли ошибку другой? Тот, чей холодный совершенный разум потратил полтора столетия на перебор всех вариантов? Кто больше любого из живущих и неживущих знает о Дверях и Привратниках. Кто провел столько времени, беседуя с исчадиями других миров, что стал неотличим от них.

Джейн почувствовала озноб.

— Как вы думаете, мисс Картер, как часто он ошибался за последние триста лет? Я вам отвечу. Готфрид Шадов не ошибался ни разу.

19

— Ого! — сказала Джейн. — Значит, и вы имеете несчастье знать этого типа с замашками звезды фильмов Эда Вуда.

— Нам доводилось встречаться, — кивнул Дедстоун. — И я со всей определенностью могу утверждать — более извращенной и злой воли мир еще не знал. В погоне за абсолютным знанием и властью Великий Маэстро утратил все человеческое. Боюсь, что даже «стеклянные люди» понятней и ближе нам, чем Магистр Шадов.

— А зачем он стремится в Дом Тысячи Дверей?

— Откуда мне знать? — Дедстоун гортанно закашлялся, прижимая ко рту платок.

Шаки отошла и вернулась со стаканом воды и таблеткой на серебряном подносе. Профессор выпил залпом, лихорадочный румянец на его щеках начал спадать.

— Да так ли это важно? — продолжил он. — Дом Тысячи Дверей — не то место, куда следует пускать жестокого и опасного безумца. Не забывайте, мисс Картер, где-то там есть Дверь, за которой ожидают Хозяева. Восстановившие свои силы и жаждущие вернуть утраченную власть над миром. В коридорах Дома бродят остатки Стаи Существ, бежавшие туда от охотников. Легенды гласят, что Великий Император Темучин не умер, а ушел в Дверь между мирами, чтобы вернуться из нее, когда вновь настанет его время. Да мало ли какой еще безымянный ужас может выпустить на нас Великий Маэстро?

— Простите, профессор, — сказала Джейн. — Но вы не обидитесь, если я скажу, что в ваш рассказ очень трудно поверить?

Дедстоун и Вольфбейн обменялись взглядами. Шаки оставалась неподвижной статуей из черного дерева.

Профессор Дедстоун вздохнул, извлек из нагрудного кармана монокль и утвердил его в правом глазу.

— Позвольте устроить вам небольшую демонстрацию, мисс Картер, — сказал он. — Шаки!

Шаки вышла из гостиной и тут же вернулась с небольшим холщовым мешком. Его горловина была затянута парой витых черных шнуров с нанизанными бусинами и дырявыми камешками.

— Правильный вопрос, который следовало задать, — говорил тем временем Элайджа Дедстоун. — Это не *чего* хочет добиться Шадов, а *как*.

Шаки развязала мешок и достала из него небольшую, всего в ладонь, куклу. Очень старательно и с любовью сделанную куклу мужчины в клетчатой тройке и зеленом галстуке. Со своего места Джейн могла даже разглядеть зализанные назад темные волосы игрушечного человечка.

— Маэстро не зря покинул Европу и прибыл в Америку. Не зря вышел из надежно скрывавшей его тени. Он знал, что в Нью-Йорке найдет одного из забытых Привратников, хранящих Дверь в другие миры. И встретит вас, мисс Картер.

— Меня?

В руках Шаки появилась черная благовонная палочка, которую она зажгла и принялась окуривать ей куклу. Куклу, которая все больше напоминала Джейн кого-то очень знакомого.

— Именно вас. Древние ацтеки очень хорошо знали, история — это змея, которая раз в несколько тысяч лет впивается в собственный хвост. Мы живем в мире, где большинство людей вновь превратились в бездумное стадо, как во времена Ману. Человеческая кровь стала жидкой, слишком слабой, чтобы разбудить спящего Привратника. Нужен сильный человек, настоящий потомок Первого Охотника, чтобы открыть Дверь.

Шаки тихонько запела. И это была отнюдь не серенада Солнечной Долины. От низких звуков ее голоса больно екало в животе и хотелось плотно зажать уши руками.

— Первый Охотник, первый человек, который научился мыслить и сражаться, — был женщиной, мисс Картер. Женская кровь намного сильнее мужской. Поэтому вы, а никто другой, нужны Готфриду Шадову. Кровь охотницы за тайнами, ваша кровь, это его ключ к Дому Тысячи Дверей.

Пританцовывая, Шаки прошлась по комнате и поднесла куклу к телефону.

Телефон зазвонил

Джейн посмотрела на Дедстоуна.

— Снимите трубку, мисс Картер, — сказал профессор. — Это вас.

— Алло? — неуверенно сказала Джейн.

— Говорит Ричард Фуллер, — сказала трубка голосом главного редактора.

— Пусть он скажет ей, что она должна нам доверять, — Дедстоун обращался к Шаки.

Негритянка склонилась над куклой и тихонько забормотала.

— Мисс Картер, — услышала Джейн в трубке. — Прошу вас довериться мистеру Дедстоуну. Отбросьте сомнения.

— Пусть скажет, что мы на ее стороне и желаем ей добра.

Шепот Шаки. Голос Фуллера.

— Джейн, эти люди ваши союзники. Они хотят вам только добра.

— Только мы сможем ее защитить.

— Только они обеспечат вам защиту.

— Что за чушь! — крикнула Джейн.

— Вы думаете, что меня можно так запросто разыграть? — спросила она, яростно раздувая ноздри. — Не знаю, как вы уговорили пойти на это мистера Фуллера...

— Понимаю, — протянул профессор Дедстоун. — Ваш редактор должен сказать что-то такое, чего вы никогда не ожидаете от него услышать. Как насчет самого постыдного воспоминания в его жизни? Шаки.

Джейн слушала, прижав трубку к уху. И наливалась густой краской.

— Боже, мистер Фуллер, это же ваша сестра... Нет, я не могу эту слушать!

— Надеюсь, это может считаться за доказательство? — спросил Элайджа Дедстоун.

Джейн Картер смотрела на профессора, изучавшего повадки оборотней и колдунов. На невозмутимую Шаки, заставляющую человека говорить и делать, что угодно с помощью ароматной палочки, пряди волос и лоскутка галстука. На Рудольфа Вольфбейна, в чьих глазах застыло холодное серебро.

— Что вам нужно от меня? — прошептала она.

Дедстоун повернулся к Шаки.

— Пусть скажет, что если она не останется с нами, то сегодня же вечером из охотницы превратится в жертву.

В углах его рта залегла складка, придавшая лицу профессора беспощадное выражение.

— Пусть скажет, что у нее нет выбора.

Джейн бросила трубку и выбежала из президентского номера.

8.03.29 (сегодня ночью)

20

В запаснике Музея Естественной Истории пахло пылью и крысами. Зачем это ме-

сто было отмечено, как обязательное для обхода — решительно непонятно. Ночному сторожу с красивым библейским именем Джошуа казалась нелепой мысль, что потенциальный вор заберется через крохотное вентиляционное окошко под потолком и будет таиться среди грязных ящиков и ворохов упаковочной бумаги.

С тем, чтобы похитить коллекцию каменных топоров или кости ископаемого диплодока, ну конечно.

Однако начальник смены требовал беспрекословного выполнения своих обязанностей. Для этого он вешал в запаснике расчерченный на клеточки лист, где требовалось отмечать свое посещение крестиком. Четыре раза в смену.

Полагавшего себя очень хитрым турка Фаиса, расставившего крестики на неделю вперед, начальник выгнал без выходного пособия.

В силу вышеозначенных причин каждые два часа Джошуа был обречен тащиться в запасник, заглядывая по дороге в зал Европейского Средневековья, зал Истории Народов Мексики и Центральной Америки и Греческий зал.

Он отпирал дверь запасника своим ключом, без особого энтузиазма шарил по углам лучом фонаря, ставил крестик на обходном листе. И плелся обратно в каптерку, дремать на топчане.

Все это он уже проделывал сегодня трижды с момента закрытия Музея в шесть часов. Финальный полуночный обход он начал чуть раньше. Отчего-то не спалось, душил влажный воздух, топчан казался жестче обычного. Тянуло под сердцем.

Если бы Джошуа верил во что-то, кроме Президента и победы Чикагских Соколов на Суперкубке, он бы внял голосу своего ангела-хранителя. Пропустил бы один крестик в обходном листе, отговорившись на следующий день забывчивостью. Дождался бы конца смены и пошел домой.

Он бы остался жив.

21

Сначала Джошуа не понял, что в запаснике стало не так. За что зацепился луч его фонаря?

Он еще раз посветил по сторонам. Ага, вот оно. Большой прямоугольный ящик, поставленный «на попа», лишился передней крышки. Такое впечатление, что ее выбили изнутри, вырывая длинные гвозди, как зубочистки. Разломанная пополам крышка лежала у самой стены. Удивительно, как он не услышал грохота.

Джошуа нервно положил руку на пояс. Вспомнил, что оставил кобуру в каптерке. Она мешала спать, и он отстегивал ее и дубинку, ложась на топчан. Вот дерьмо!

Взяв увесистый фонарь наперевес, он сделал пару осторожных шажков в сторону ящика. Только глянет, что там такое, и тут же наружу, заперев за собой дверь. Пусть начальник вылезает из теплой постели и разбирается, что к чему.

Подрагивающий луч скользнул по записке, приклеенной на боку ящика.

«Экспонат для Зала Палеонтологии. Согласно сопроводительным документам: сферозавр обыкновенный, чучело. Возраст — 53 млн. лет (?). Получен 7.03.29 из Берлинского Музея».

Заглянув в ящик, Джошуа увидел чучело сферозавра обыкновенного.

«Боже мой!»

Оставалось только радоваться, что ему не пришлось жить пятьдесят три миллиона лет назад, когда подобные твари властвовали над Землей.

Никаких сомнений относительно вкусовых предпочтений сферозавра не возникало. Такой комплект торчащих зубов не предназначен, чтобы задумчиво жевать мягкие побеги бамбука или листья молодой пальмы. Им в самый раз отрывать сочные куски от вопящего и улепетывающего мяса.

Если с пищевым аппаратом сферозавра все было понятно, то остальная его анатомия вызвала бы недоумение и у бывалого палеонтолога. Идеально круглое тело было лишено явных признаков конечностей. Морщинистая коричневая кожа мало напоминала чешую ящера, скорее высохшую поверхность тела крупного моллюска. Способ передвижения твари, состоявшей практически из одной гигантской пасти, оставался загадкой.

Правда, Джошуа не собирался ломать над ней голову. Один вид этого кошмара таксидермиста, взгляд мертвых желтых глаз с вертикальными зрачками сжал желудок охранника до размеров грецкого ореха. Тут еще непонятно почему отлетевшая крышка, бр-р-р-р.

Джошуа отступил назад, все еще не решаясь повернуться к чучелу спиной. Ему кажется или стеклянные плошки сферозавра следят за ним?

— Да он же сдох миллионы лет назад, — громко сказал Джошуа, чтобы себя приободрить. — У него небось опилки внутри и стеклянные шарики.

Он включил фонарь на максимум и направил луч прямо в правый глаз сферозавра. Что за муть лезет в голову, а?

Зрачок монстра сжался в узенькую черную полоску. По бугорчатому телу пробежала яростная дрожь.

Рот Джошуа превратился в букву «О».

Где-то далеко-далеко часы пробили полночь.

22

Монстр медленно разинул пасть. Из черной щели между зубами вывалился слизистый комок щупальцев. Они тут же зазмеились в стороны от монстра, выгибаясь пупырчатыми арками.

Одно щупальце прикоснулось к ботинку Джошуа. Охранник отпрыгнул назад, споткнулся о ящик, упал навзничь.

Из лежачего положения он наблюдал, как вслед за щупальцами из пасти монстра появляется что-то еще.

Это что-то не имело прямого отношения к чудовищу. Выкатившийся наружу черный с белым шар развернулся, оказавшись худенькой девочкой в облегающем черном трико с белыми звездами.

Девочка потянулась, с хрустом расправляя маленькие плечи. Подняла руки над головой. Монстр громко заурчал, его щупальца кольцами обхватили ее бедра. Он поднял стройное тело девочки в воздух, поставил на свою сплюснутую макушку.

— Молодец, малыш, — сказала девочка, поглаживая щупальца.

Она присела на корточки и почесала складку над мясистым треугольным носом чудовища.

Испуганный до немоты Джошуа не поверил своим глазам. Монстр зажмурился от удовольствия!

Охранник начал потихоньку отползать назад на локтях.

Глаза монстра распахнулись. Чудовище издало булькающий звук и непостижимым образом сдвинулось на целых два метра вперед. Похоже, оно перебирало кожистыми буграми в нижней части тела, помогая себе щупальцами.

Из раскрытого рта потекла слюна. Самое длинное и толстое щупальце, расходящееся в конце на венчик щупальцев поменьше — язык монстра, метнулось вперед. Оно прилипло к штанине охранника и с невероятной силой потянуло его к монстру.

Вот тут Джошуа, наконец, закричал.

— Фу, малыш, фу!

Девочка сердито топнула ногой. Монстр издал сконфуженный звук, бросил Джошуа, чья штанина треснула по всей длине, втянул язык.

Девочка обратила на охранника взгляд больших черных глаз.

— Что вы разлеглись? — спросила она. — Бегите.

Он был уже почти у самой двери. Выдох невероятного облегчения готов был вырваться у Джошуа из груди.

Выдох превратился в сипение. Воздух покидал продырявленные легкие вместе с пузырящейся кровью.

Стукнувшись лбом о филенку, охранник упал.

— О моя Коломбина, — услышал он над собой нечеловеческий голос. — Герр Шадов был бы расстроен, узнав, что ты дала охраннику убежать и поднять тревогу.

Чья-то рука выдернула нож из-под лопатки Джошуа, перевернула его на спину. В сгущавшейся темноте над ним плавала кошмарная оскаленная морда в шутовском колпаке.

— Ты слишком добра к людям, моя милая девочка, — прошепелявил клоун-убийца. — Неужели ты до сих пор думаешь, что ты одна из них?

Отблеск на опускающемся лезвии ножа вошел в зрачки Джошуа. Стал ярче солнца. И, вспыхнув нестерпимо ярко, превратился в вечную темноту.

23

Рай Джейн Картер — это место, где нет ни одного телефона. Где не надо просыпаться среди ночи с нервами, как сорванные струны, под дребезжание адской машины.

Светящиеся стрелки в изголовье показывают без десяти час. В трубке голос Трумена.

— Джейн, ты в порядке?

— Трумеееен, — Джейн зевает. — Я не в порядке. У меня был ужасный день, а теперь ты будишь меня среди ночи идиотским вопросом.

— Джейн, Люпионе сбежал из тюрьмы.

— Кто сбежал? Трумен, ты пьян?

— Джейн, проснись! Чак Бритва, тот мафиози, чью рожу ты поместила на первую полосу. Твой самый преданный поклонник. Сегодня ночью он совершил побег.

До Джейн доходит. Желудок сжимает ледяным обручем

— Оставайся дома, — зачастил Трумен. — Я уже звонил в полицию, они едут к тебе. Никому не открывай дверь. Люпионе ищут по всему городу, его наверняка поймают. Но, Бога ради, Джейн, будь осторожна!

Она положила трубку. Тишина за окном теперь казалась угрожающей. Почему она решила жить в доме на окраине, а не в обычном здании на несколько сотен квартир? «Никаких соседей за стеной», ах, в какой восторг эта мысль приводила ее тогда и в какой ужас — сейчас.

Неделя выдалась слишком трудной.

Звонок в дверь был настойчивым и требовательным. Трудно поверить, что так будет звонить ночной убийца.

Но все же Джейн на всякий случай вооружилась молотком для мяса.

— Кто там? — спросила она, прижимаясь к двери сбоку.

Вдруг сразу начнут стрелять?

— Мисс Картер, Джейн, это Рудольф. Рудольф Вольфбейн, мы встречались сегодня утром.

Вот так так.

Рудольф выглядел крайне романтично в пилотской куртке с меховым воротником. И запах от него шел настоящий, мужской, военный — машинного масла и керосина.

В руках у него был объемистый саквояж с инициалами RW возле ручки.

— Я заехал вас проведать, — сказал он, переминаясь в коридоре. — Одно ваше слово — и я тут же уйду.

«Ну, уж нет», — подумала Джейн не головой даже, а самым низом живота.

— Только я вас предупреждаю, — сказал Рудольф. — Если вы меня прогоните, мне придется всю ночь простоять у вас под домом.

«На всю ночь у меня найдется для тебя занятие».

— Ну что вы, Рудольф. Конечно, заходите, — сказала Джейн, стараясь, чтобы ее голос не дрожал.

Обидно, что он смотрит не на ее колени под коротким халатиком, а поверх ее плеча. Лицо Рудольфа принимает озабоченное выражение, он громко втягивает воздух носом.

— Вы не возражаете, если я сначала осмотрю дом?

Нет, Джейн не возражала. Как насчет начать осмотр прямо с хозяйки дома в ее спальне?

Шаг за шагом они обошли дом. Закончили осмотр в гостиной, где Рудольф в своем «собрался-парень-на-войну»-look смотрелся очень потешно. Среди китайских ваз, семейства фарфоровых слонов и бумажной японской ширмы.

— Вы знаете, что-то я замерзла, — сказала Джейн, намереваясь предложить своему защитнику кофе с коньяком.

Может это уберет у него с физиономии напряжение и подвигнет к дальнейшим действиям?

— А вы всегда оставляете балконную дверь на ночь открытой? — спросил Рудольф.

— Нет, я никогда, — начала Джейн, поворачивая голову вслед за его рукой.

Понимая, откуда идет сквозняк.

И мокрые пятна на полу с комочками рассыпавшейся земли.

Их оставил тот, кто совсем недавно влез сюда с улицы.

Ширма с треском разлетелась на куски. Огромное черное тело в ошметках синей ткани метнулось через всю комнату к Джейн.

С ревом незваный гость отбросил в сторону диван, как будто он был сделан из картона.

Саквояж в руке Рудольфа распался на две половинки. Вольфбейн подхватил выпавший из него дробовик, опустился на колено, прижимая к плечу металлическую оковку приклада.

Нападающий сменил направление, бросившись на Рудольфа. Джейн разглядела мускулистое тело, поросшее густой черной шерстью. Почти человеческое тело. И волчью голову на широченных плечах.

Не успевая выстрелить, Рудольф повернул дробовик прикладом вперед. Вбил его между оскаленных волчьих зубов, не давая им сомкнуться. Уперся ботинками в грудь навалившегося вервольфа, отбросил его назад.

Но ружье оборотень утащил с собой. Рыча, он отбросил его в сторону, посмотрел на Рудольфа налитыми кровью глазами. Сгорбился, наклоняя голову.

Серповидные стальные когти, растущие из его левой руки, прочертили пять длинных полос на паркете.

— Старый знакомый, — сказал Вольфбейн. Он расстегнул куртку, вынул огромный охотничий нож. — Seit lange nicht mehr gesehen!*

От рева оборотня задрожали стекла, и лопнула ваза. Человек и вервольф столкнулись посреди комнаты.

Рудольф вставил нож между стальными когтями, принялся выворачивать руку оборотня. Растопыренными пальцами свободной руки он стукнул вервольфа по глазам, вцепился ему в глотку. На долю секунды между ними воцарилось равновесие.

Рудольф несколько раз ударил соперника головой по выступающему звериному носу. Разбивая его в лепешку. Вервольф обмяк.

В дверь позвонили. Трижды, подолгу прижимая кнопку звонка.

— Это полиция, — крикнула Джейн и бросилась в коридор. — Я открою!

Рудольф напрасно кричал ей вслед.

Сквозь дверной глазок Джейн разглядела фигуру в полицейском дождевике. Распахнула дверь.

— Входите скорее!

— Спасибо за приглашение, — ответил ей хриплый женский голос. — Без него, увы, мне не обойтись.

Черное вечернее платье под дождевиком. Белые вьющиеся волосы. Холодное лезвие ножа, прижатое к шее Джейн под подбородком.

— Твой охотник и мой волк слишком заняты друг другом, — сильные пальцы забрались в волосы Джейн, сжали их так, что она вскрикнула. — Нам придется побыть вдвоем.

Блондинка прижала Джейн к открытой двери своим телом. Нагнулась и провела языком по левой стороне ее шеи, вдоль пульсирующей ниточки вены.

Огромное черное тело в ошметках синей ткани метнулось через всю комнату...

— Я отведу тебя в музей, — услышала Джейн.

Молоток для мяса лежал все там же, где она его оставила. На тумбочке возле двери. Не глядя, Джейн нащупала его рукой.

И со всей силы ударила блондинку в висок.

Она не помнила, как оказалась на полу. Ныла грудь.

Череп блондинки издал чавкающий звук, когда она вынула из него застрявший молоток. Джейн попала тем концом, на котором был небольшой топорик.

Девственно чистый инструмент упал на пол рядом с Джейн.

— Глупая сука, — сказала блондинка беззлобно. — Тебе бы больше помогло столовое серебро.

Что-то отвлекло ее внимание. Она оторвала взгляд от Джейн, подняла расширившиеся глаза.

Ее тело превратилось в вихрь черных пылинок. Потерявший опору полицейский дождевик осел на пол.

Сверкающий гарпун прошел сквозь вихрь и открытую дверь, канув в ночи.

Вихрь сместился на полшага в сторону, вновь обрел материальность женской фигуры.

— Ну, и что у тебя осталось, охотник? — спросила она. — Дробь? Жми на курок, посмотрим, кто быстрее. Не попади в малышку.

Джейн быстро отползала назад, к вешалке. Идея, пришедшая ей в голову, была неожиданной и яркой. Как вспышка.

В руках блондинки появились ножи. Небрежно замахнувшись, она отправила их в полет.

Джейн вскрикнула. Рудольф закрыл лицо рукавом.

Ножи с лязгом отскочили от его куртки, словно она была не из кожи, а из металла.

— Неплохо, — процедила блондинка. — Шкура вервольфа. А если так?

Она выбросила обе руки вперед. Ее платье превратилось в черный туман, струящийся вокруг бледного тела. Туман обвил ее руки спиралями, выстрелил через весь коридор, окружая Рудольфа. Мгновенно загустев, он двумя черными щупальцами оторвал его от пола, ударил о стену. Перевернул в воздухе вниз головой, поднял к самому потолку.

Рудольф отвлек на себя достаточно внимания упырихи. Джейн добралась до своего фоторужья.

— Эй, тварь! — крикнула она. — Улыбайся!

Вспышка!

Лицо блондинки превращается в бело-черный негатив.

Обвивающий Рудольфа туман тает. Охотник с кряканьем падает вниз, успев подставить руки.

Блондинка вопит. Ее белая кожа краснеет, как от сильного ожога паром.

Джейн передергивает затвор, перематывая пленку и досылая новый магниевый патрон во вспышку.

— Улыбочка!

Кожа лохмотьями лезет с лица и плеч упырихи. На тыльных сторонах ладоней, которыми она закрыла глаза, вспухают волдыри. Она пятится назад, вываливается за дверь.

Рудольф поднимает с пола ружье. Ждет вспышки, которая высветит мишень в полумраке. Он сделает этот выстрел наверняка. Потом вернется и добьет оглушенного вервольфа.

— И еще раз! — кричит Джейн.

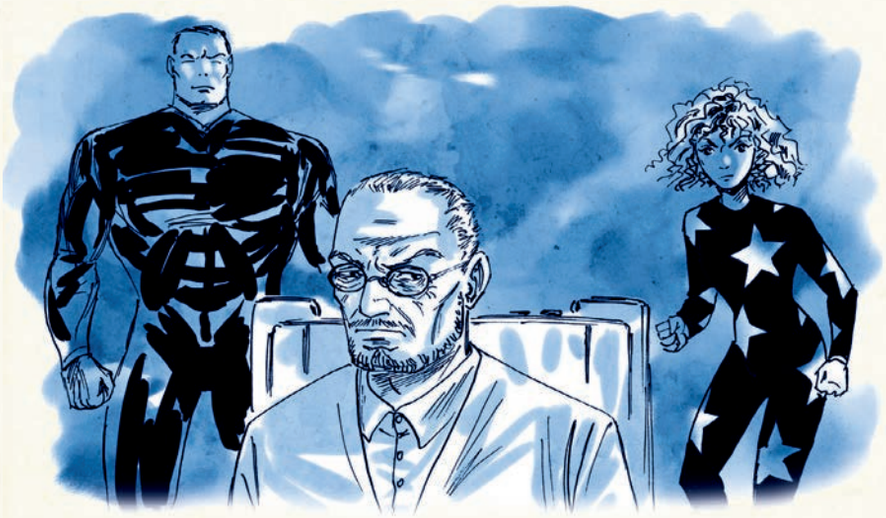
Фоторужье издает сухой щелчок. Заряды вспышки кончились. Рудольф медлит секунду с наводкой.

Ночная гостья превращается в черную воронку смерча. Ввинчивается в газон, выбрасывая фонтан земли. След, который мог бы оставить огромный крот, ползущий у самой поверхности, стремительно удаляется от дома в ночь.

А когда Рудольф, вновь зарядив гарпун, вернулся в гостиную — вервольфа тоже не было. Промозглым мартовским холодом тянуло от выбитого окна.

Охотник повернулся к Джейн, развел руками.

— Ну, вот, кажется, мы, наконец, одни.



— Сдавайтесь, Готфрид, — предложил Дедстоун, надвигаясь на Маэстро.

24

Ровно в час тридцать Готфрид Шадов вошел в Музей Естественной Истории через остатки парадного входа. Шагавший рядом шофер отряхивал с обшлагов штукатурку и каменную крошку. В некоторых аспектах молчаливый гигант, чье происхождение было загадкой даже для Маэстро, был настоящим стихийным бедствием.

— Тебе не следовало ломать стену, — назидательно сказал Шадов. — Достаточно было выбить дверь.

Громадный глаз, устроившийся на плече гиганта, смотрел на Маэстро без понятного выражения. Шадов махнул рукой.

В час тридцать семь они, пользуясь великолепным иллюстрированным путеводителем, добрались до зала Истории Народов Мексики и Центральной Америки.

Здесь их ожидали Коломбина со своим монстром и Арлекин, прицепившийся к люстре.

И громадная, во всю дальнюю стену, статуя индейского бога, не опознанного археологами. Было лишь достоверно установлено, что ему приносили человеческие жертвы.

Шадова не интересовали имена, которые давали этой статуе люди. В его руках было истинное знание.

Перед ним был один из шести последних Привратников. Дверь к запредельному могуществу.

Ключ должен был прибыть с минуты на минуту.

25

В час сорок пять Шадов извлек из кармана жилетки платиновый хронометр с циферблатом из цельной пластинки агата. На черном фоне стрелки в виде человеческих рук отмеряли время, ход планет и астральных светил на специальных шкалах.

— Где же они? — процедил Великий Магистр.

В час пятьдесят две он попытался нащупать Ангелину внутренним зрением. Но не увидел ничего, кроме непроницаемой темноты. Такая картина обычно представала Шадову, когда утомленная фрау-вампир набиралась сил в своем гробу, полном баварской земли.

Ровно в два часа он услышал вой сирен — к музею съезжались полицейские машины.

В два часа четыре минуты к ним явился гость.

Но совсем не тот, которого ожидал Маэстро Шадов.

26

— Не дергайся, — сказала Джейн. — Я должна промыть царапину.

Рудольф сидел на стуле посреди кухни. Ружье, которое, оказывается, имело собственное имя — Волчий Убийца, — лежало рядом на столе.

Джейн, используя коньяк в качестве антисептика для Рудольфа и успокоительно-

го для себя, занималась лицом охотника.

— Вот так. Теперь над бровью.

Глаза Рудольфа были рядом. Слишком близко, чтобы лгать.

— Зачем вам понадобилось использовать меня? — спросила она, осторожно проводя ваткой, смоченной в коньяке, вдоль глубокой царапины.

— Использовать? Тебя? — он сжал челюсти.

Рудольфу стоило большого труда не дергать головой.

— Да. Как приманку. Ведь это Дедстоун сделал так, что Фуллер послал меня к этому маньяку, Шадову?

— Это так, — не стал отпираться Рудольф. — Нам было нужно, чтобы Шадов сделал следующий ход. Выдал себя. Все, как в охоте на кобру — кто первый дернулся, проиграл.

— И вы вовлекли меня. Мило, — теперь Джейн вытирала грязь и кровь с его щек. — Это ставит вас на одну доску с вашими врагами, разве нет?

— Возможно. Пусть мы на одной доске. Ведь это война. Здесь не выбирают оружие.

— Значит, выбора нет вообще?

— Почему же? — он заглянул ей в глаза, и у Джейн запульсировало в животе. — Есть линия, которая разделяет их и нас. Линия между тем, что мы есть и чем мы можем стать. Если поддадимся соблазну бросить все и служить только своим прихотям. Мы выбираем каждую секунду, по какую сторону этой линии находиться. Ты видела, на что похож выбор Люпионе. Но кто скажет, что наш выбор лучше?

— А где проходит эта линия? — пальцы Джейн скользили по лицу Рудольфа, как будто пытаясь запомнить его вслепую.

— Вот здесь, — Рудольф положил ей руку на грудь. — В твоем сердце.

Второй рукой он поднялся вверх, по ее бедру.

Задыхаясь, она сбросила халат, стянула через голову ночную рубашку.

Он дал ей сесть на себя сверху. Обнял ее, прижал к себе так крепко, что можно было поверить — теперь и навсегда.

Если бы она не видела его глаза. Не видела серую печаль по тому, что уходит, не начавшись.

Слишком близко, чтобы лгать. Даже самой себе.

В конце, обнимая его за шею, она беззвучно заплакала.

27

— Сколь неожиданная встреча, — развел руками Шадов.

Паровое кресло профессора Дедстоуна вкатилось в зал, сверкая металлическими поверхностями и лезвиями на осях колес. Рессоры с шорохом терлись о мраморный пол, мотор коляски гудел.

— Но не столь уж приятная, не так ли? — подхватил Дедстоун.

Правая рука профессора лежала на рукояти управления коляской. Левая поглаживала многочисленные курки блока стволов, укрепленного над подлокотником.

Шадов прищурился. После каждой их встречи боевая коляска Дедстоуна обзаводилась парой полезных новшеств. Прошлый раз это был огнемет. Сейчас он видел спонсон над правым колесом, ощерившийся жерлом короткого толстого ствола. Гонка вооружений продолжалась. Что же, у него тоже есть, чем удивить старого недруга.

— Я вижу, ваш прелестный гомункул вырос, — Дедстоун поднял голову на Арлекина. — Вы его хорошо кормили.

— Если бы сожрал твою печень, калека, у меня было бы несварение, — крикнул Арлекин, качаясь на люстре.

Дедстоун не обратил на его выходку никакого внимания.

— Вы ждете напрасно, Готфрид, — сказал он. — Ваши посланники потерпели неудачу. Зря вы думали, что Дитриха можно заменить каким-то ликантропом.

— Я смотрю, вы в курсе всех новостей, — движением брови Шадов послал Коломбину и монстра в обход профессора.

Если он не усилил с прошлого раза броню на котле... шанс есть.

— То, что Дитрих не будет мириться с вашим обращением, было ясно с самого начала. Сочувствую вам, Готфрид. Он был истинной звездой вашего бродячего цирка.

— О, — сказал Шадов, чувствуя прилив ярости, способной не оставить от Нью-Йорка камня на камне. — Вы же знаете, как я ненавижу, когда Балаган называют *так*.

— Знаю. Признаться, я надеялся, что вы выйдете из себя.

— Коломбина — ап! — крикнул Шадов.

Спрыгнув с монстра, Коломбина сделала тройное сальто. Она с разбегу запрыгнула на коляску Дедстоуна. Прицелилась стройной ножкой в соединительную трубку, по которой текла охлаждающая смесь.

Тренируясь, воспитанница Шадова пробивала ударом стопы двухдюймовую доску.

Дедстоун дернул за рычаг. С оглушительным свистом котел выбросил вверх струю раскаленного пара.

Жалобно вскрикнув, Коломбина упала с коляски. Дедстоун развернулся на месте, забуксовав левое колесо. Поехал прямо на девочку, целясь срезать ее лезвиями.

Сферозавр выстрелил щупальцем-языком. Обхватив Коломбину за талию, он выдернул ее из-под серпов. Подтащил к себе и спрятал в пасти. Девочка свернулась, укрывая голову между ногами. Пасть захлопнулась.

Коломбина была в безопасности. Но монстр утратил способность пользоваться щупальцами.

Закричав от ярости, Шадов *тенепортировался* к нему. Магическая трость превратилась в хлыст, которым он огрел непослушную тварь.

— Выплюнь ее! — кричал Великий Укротитель. — Плюнь! Фас! А-а! Арлекин, сальто-мортале!

Выращенный им из собственных кошмаров гомункул был послушен и понятлив. Метким броском ножа он перерезал один из канатов люстры, раскачался на ней. Сейчас он подхватит монстра и обрушит его массу на Дедстоуна.

Черная живая молния перечеркнула полет Арлекина. Перевернувшись в воздухе, гомункул ударился о стену, прилип к ней, как муха, расставив лапы с напряженными пальцами. Повернул голову вокруг оси, скрипнув позвонками. Его морда выражала искреннее недоумение.

Чернокожая охотница в бикини из леопардовой шкуры погрозила Арлекину ассагаем.

Арлекин выругался и оттолкнулся от стены, переворачиваясь в воздухе. Ножи, брошенные всеми четырьмя лапами, полетели в Шаки.

Глаза щита-маски выстрелили лучами желтого света. Они поглотили ножи, втянулись обратно в щит. По удерживающей щит руке Шаки поползла зыбкая волна мерцания. Она перепрыгнула на ассагай.

Одержимое духом убитого оунгана копье полетело в Шадова, издавая низкий вой. Воздух вокруг него разбегался волной, опрокинувшей Арлекина навзничь.

Отразить удар стоило Шадову доброй трети накопленных сил. Ассагай прыгнул обратно в руку охотницы.

— Сдавайтесь, Готфрид, — предложил Дедстоун, надвигаясь на Маэстро. — Не превращайте все в балаган.

Подходящий момент настал. Шадов шагнул вперед и провалился в собственную тень.

Чтобы тут же объявиться за спинкой кресла Дедстоуна. Теперь последний штрих магической комбинации — Шадов указал тростью на исполинскую фигуру своего шофера.

Они обменялись местами. Гигант, оказавшись позади Дедстоуна, вцепился руками в колеса кресла. Оторвал их от пола. Даже для него боевой агрегат профессора был очень тяжел.

Но ничего, сейчас он с ним справится.

— Да, проблема с задней полусферой меня немало заботила, Готфрид, — крикнул Дедстоун. — Оцените мое решение!

Правый спонсон развернулся в вертикальной оси. Его толстый ствол теперь указывал назад, прямо в бок гиганта.

Бах!

Завыв от боли, шофер осел на пол. Ладонями он зажимал дымящуюся дыру в боку. Человеку бы таким попаданием оторвало верхнюю половину тела.

— Готфрид, даю вам последний шанс.

Что же — надо уметь красиво уходить. Из складок плаща Маэстро достал виниловую пластинку, исцарапанную каббалистическими символами. Надпись на этикетке была на итальянском.

— Мадам Бадаламенте! — Шадов переломил пластинку пополам и швырнул себе под ноги. — Ваш выход!

Встречайте звезду миланской и парижской оперы. Увы, ей довелось недолго сиять. По обвинению в шпионаже и сглазе она была арестована прямо во время выступления. Осуждена и признана виновной.

Спустя неделю ее обезглавили на гильотине.

Голову мадам Бадаламенте выкрали посланники Шадова. Великий Маэстро был всегда неравнодушен к столь разносторонне одаренным натурам.

В некотором роде он дал мадам Бадаламенте вторую жизнь.

Из разломанной пластинки поднялся столб призрачного света. Он принял форму женщины в старинном пышном платье. Ее голова с высокой прической парила над гладким обрубком шеи.

Коляска Дедстоуна застрекотала пулеметом. Пули колебали тело мадам, как дождевые капли поверхность воды. Без всякого вреда для нее.

Дедстоун надел монокль.

— Бэньши, если не ошибаюсь, — задумчиво сказал он. — Это неожиданность, признаю. Шаки!

Рот мадам Бадаламенте распахнулся во всю невероятную ширину. Шаки подбежала к профессору, стала перед ним, выставив демонический лик щита.

Мадам Бадаламенте запела.

От первого же звука призрачного голоса бэньши на несколько сотен метров вокруг разлетелись все стекла.

Незримая волна выломала глубокую канаву в полу — мрамор раскалывался в мелкую крошку.

Щит Шаки окутал ее и профессора куполом желтого свечения. В его пределах разрушительная ария Бадаламенте не действовала.

Мановением рук Шадов поднял свою тень и превратил ее в темный гудящий портал. Первым туда заполз монстр, укрывающий в своем чреве возлюбленную Коломбину. Следом заковылял Арлекин, опираясь длинными руками о пол.

Шадов стал над скорчившимся шофером. Пнул носком ботинка помутившийся глаз, ползавший возле хозяина.

— Я никогда тебе не доверял, — сказал Маэстро. — Тебе, твоему рогатому дружку и вашей змееголовой бабе. Вы хотели меня использовать, чтобы попасть в Дом. Что же, у вас был шанс.

Он отвернулся от поверженного гиганта, указал тростью на мадам Бадаламенте. Очертания бэньши подернулись рябью, и она волной сияния втянулась в платиновый шар.

Шадов повернулся к профессору Дедстоуну и приложил два пальца к ободу цилиндра. Шагнул в теневой портал.

Портал сжался до размеров футбольного мяча. Сместился в сторону статуи Привратника.

Из темного отверстия в ткани реальности выкатилась вереница бомб с пылающими фитилями.

Портал сократился до точки и исчез.

Спустя мгновение прощальный привет Маэстро Шадова разнес стену зала Истории Народов Мексики и Центральной Америки. Вместе с идолом неизвестного божества.

Сокращая число оставшихся на Земле Привратников до пяти.

●●●

После ночной грозы небо стало чистым и ярким. Солнце светило так, что хотелось жить вечно.

Хоть все они и понимали, что цена за это чересчур высока.

— Погода идеальная, — сказал Рудольф. — При попутном ветре к вечеру будем в Дансборо.

Он крутанул винт самолета.

— Дозаправка, ночуем и дальше. Как вам мой план, профессор?

— План превосходен, — кивнул Дедстоун. — Только в него стоит внести некоторые коррективы.

— Да?

— Переводя в вашу любимую метрическую систему, корректива составит в районе, хм, сорока девяти килограмм. Плюс багаж. Они как раз направляются сюда.

Рудольф повернул голову к выходу из ангара. И увидел Джейн.

— С твоей стороны было очень мило уйти утром, не оставив даже записки, — сказала она.

В зубах Джейн дымился мундштук с тонкой сигаретой. В руке она держала объемистый саквояж. Футляр с фоторужьем и планшетка для записей болтались у нее на плече.

Вид у журналистки был крайне решительный.

Рудольф вздохнул. Забрал у нее саквояж и сигарету. Сигарету затушил.

— Здесь нельзя курить, — сказал он. — Кругом керосин. Как ты узнала, что мы улетаем отсюда?

— Я журналистка. Как только ты заснул, я перерыла все твои карманы. Нашла квитанцию за топливо.

Дедстоун засмеялся. Охотник покачал головой.

— И ты решила лететь с нами?

— Меня нельзя оставлять без присмотра. Вдруг эта ужасная девка со своей зверушкой заявятся снова!?

— Это вряд ли, — вмешался профессор. — Безумный Балаган оставил Нью-Йорк. Маэстро следует туда же, куда и мы.

— И куда это?

— Вечитлан. Запретный Город. Столица «стеклянных людей». Это опасное путешествие, мисс Картер. На вашем месте я бы хорошенько подумал еще раз.

Дедстоун сделал знак Шаки, и она покатила его к опущенной аппарели грузового отделения. Перед уходом гаитянка одобрительно кивнула Джейн.

— Зачем вы летите в этот Запретный Город? — спросила Джейн.

— Из-за Шадова. Ему нужен Привратник. Нам нужна его шкура, прибитая гвоздями. Охота продолжается.

— Теперь это и моя охота.

— Жаль, что тебе не восемь лет, — сказал Рудольф. В его глазах плыло небо. Из серых они становились голубыми. — Я бы мог просто запретить тебе. Сказать, что моя охота не для тебя.

Налетел ветерок. Небо потемнело.

— Моя охота не для тебя, — повторил Рудольф.

Джейн чувствовала, что он обращается не к ней. Он говорил с прошлым. Но все равно она обняла его плечи, положила голову на грудь.

— Мне все равно. Я просто хочу быть с тобой рядом. Я устала быть одна.

Он посмотрел на нее сверху. Суровые черты охотника разгладились. Такое же спокойствие она видела на его лице, когда он спал ночью в ее постели.

— Ты не одна, — сказал он, касаясь ладонью ее волос. — Теперь ты не одна.

ЧУДОВИЩНОЕ ПРОИСШЕСТВИЕ В МУЗЕЕ ЕСТЕСТВЕННОЙ ИСТОРИИ! ПОЛИЦИЯ ВЕДЕТ ДОПРОС ЕДИНСТВЕННОГО СВИДЕТЕЛЯ! ГРАБИТЕЛИ ИЛИ ВАНДАЛЫ?
(«Вотчмэн Викли» 9.03.29)

БЫКОГОЛОВЫЙ СООБЩНИК СЕЕТ ХАОС В ПОЛИЦЕЙСКОМ УЧАСТКЕ! РАНЕНЫЙ МУЗЕЙНЫЙ ПРЕСТУПНИК СОВЕРШАЕТ ПОБЕГ! ЛЕДИ-РАКЕТА ПРЕСЛЕДУЕТ БЕГЛЕЦОВ!
(«Резерчер» 9.03.29)

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ЗНАМЕНИТОЙ ЖУРНАЛИСТКИ ДЖЕЙН КАРТЕР! ПРИЧАСТЕН ЛИ ЧАК « БРИТВА» ЛЮПИОНЕ? НАША ВЕРСИЯ НА ВТОРОЙ СТРАНИЦЕ !
(«Миднайт Миррор» 9.03.29)

© Л. Алехин, 2005

Александр Бачило

Иллюстрации Александра Ремизова

ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ

— А что, нормально посидели, верно? — говорил Серега, надевая шлем.

— Угу, — ответил я. — Долго только. Полпервого уже, а утром на работу.

— Спокойно, гражданин! Машина у подъезда,— он завел свою «Яву» и открыл передо мной воображаемую дверцу. — Через полчаса ты будешь дрыхнуть у себя дома без задних ног... То есть пардон! В целости и сохранности.

— Ладно, — сказал я, устраиваясь позади него, — погоняй давай.

Мотоцикл взревел и полетел прочь из города. Несколько минут спустя нас вынесло на сонное пригородное шоссе и захлестнуло свежим потоком воздуха, полным ночных запахов. Серега еще наддал. В свете фары теперь видно было лишь неразборчивое мельтешение, крутые спуски казались затяжными прыжками.

Неожиданно сквозь шум ветра послышались новые звуки — грохот и лязганье где-то позади. Я оглянулся и увидел быстро нагоняющий нас автомобиль. Фары его не горели, только ярко светились окна. Трудно было понять, что это за машина: не то автобус, не то пассажирский фургон, однако мчался он на огромной скорости и, как мне показалось, не по своей полосе движения.

Вскоре странный рыдван приблизился настолько, что стали слышны голоса пассажиров, покрывающие непрерывный грохот и дребезжание его бренных частей. Пассажиры пели хором. Из окон экипажа несся надсадный рев, промодулированный знакомыми словами:

Поедем, красо-отка, ката-аться —
Давно я тебя-а поджидал!

«Да они там пьяные все!» — подумал я.

Пение вдруг оборвалось, и в окне появилась жуткая темно-синяя морда.

— А вы что, трезвые, что ли? — гаркнула она на всю степь.

Фургон взорвался дружным хохотом и грянул с новой силой:

В такую шальну-ую пого-оду
Нельзя доверя-аться волнам!

Эта дьявольская телега уже поравнялась с нами, она была кое-как склепана из кусков железа разных размеров, цветов и формы. В окнах не было ни одного целого стекла, вся конструкция ежесекундно рисковала рассыпаться в прах, однако продолжала нестись вперед.

Серега, скосив один глаз, оторопело уставился на фургон. И тут началось самое ужасное: все пассажиры высунулись в окна и проорали полкуплета, обращаясь непосредственно к нему:

Ты помнишь,
изменщик кова-ар-рный,
Как я доверя-алась тебе!

Я увидел белые черепа, черные провалы беззубых ртов, обдавших нас волной перегара, пустые глазницы и обломки конечностей.

Серега вскрикнул и нажал на тормоз. Веселый фургон проскочил вперед и принялся выписывать зигзаги на дороге. На мгновение он замер, стоя на двух колесах, а затем со звоном и хохотом рухнул в кювет.

Мы медленно подкатили и остановились у бесформенной кучи ржавого металла, Казалось, все эти обломки лежат здесь давно, кое-где меж ними поднимались стебли конопли.

В это время послышался шум мотора, и на дороге показался мотоциклист. Заметив нас, он стал притормаживать. Это был милиционер.

— Любуетесь? — спросил он, заглушив мотор.— Какой-то вид у вас испуганный... Случилось что-нибудь?

Мы рассказали ему про фургон. Сержант нисколько не удивился.

— Ну что ж, не вы первые,— сказал он,— с месяц назад ребятишки тут металлолом собирали вдоль шоссе, да видно с машиной не договорились — сюда сложили. С тех пор и началось: что ни день, то жалобы. Появляется эта колымага на дороге, водителей до полусмерти пугает, а как до этого места доедет — бац в кювет! И, как говорится, тишина.

— Так ведь надо ее специалистам показать,— сказал я, — ученым каким-нибудь...

— Насчет специалистов не волнуйтесь, кому надо — сообщено. Разберутся, — он замолчал, глядя в сторону.

Серега вдруг засуетился.

— Ну если так, все в порядке! — бодро сказал он.— Интереснейшее природное явление! Большое спасибо! Мы, пожалуй, поедем...

— Минуточку! — остановил его сержант. — Тут вот еще что...Видение это бывает тем, кто превышает скорость или, значит, слегка в нетрезвом состоянии. Так что, извините, — он козырнул, — попрошу документы...

Наш автор

Александр Геннадьевич Бачило начал публиковаться еще в восьмидесятые. Многие любители фантастики читали его книги «Помочь можно живым», «Проклятие диавардов», «Ждите событий». Недавно в издательстве «Эксмо» вышла его книга «Академонгородок», которую, как и рассказ «Летучий Голландец», можно отнести к жанру городской фантастики.

Александр Бачило работал программистом, служил в армии, играл в КВН. В последнее время он известен не только как писатель, но и как автор, режиссер, а порой и актер таких программ, как «О.С.П.-студия», «Несчастный случай», «33 квадратных метра», «Хорошие шутки».

© А. Г. Бачило, 2005

А ТЫ ЗАПИСАЛСЯ?..

РЕКЛАМНЫЙ РОЛИК КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

На экране медленно появляется изображение имперского орла и так же медленно гаснет. Мы видим человека в броне Космического десанта. Он сидит за столом и улыбается в камеру. За его спиной — экран.

— Приветствую, я — Брат-Капитан Плувиус. Сегодня я расскажу вам, что значит быть космическим десантником. Итак, что такое десант? Космический десант — одна из сильнейших военных организаций Империи. Мы — железный кулак Императора. Хмм. Хотя, если учесть, что кулак Императора — скорее Императорская гвардия, то мы, наверное, острие имперского меча. Хммм. С другой стороны, если считать острием меча элитный легион Ордо Синистер, а отбойным молотком — Императорскую гвардию, то мы получаемся вроде как скальпель. Мда. Примерно так.

Вы уже спрашиваете, как завербоваться? Буду с вами откровенен. Первое. Мы не принимаем еретиков, включая последователей Хаоса. Повторяю, **НИКАКИХ ЕРЕТИКОВ**. Если вы еретик, то вам необходимо немедленно явиться в ближайшую крепость Инквизиции для обязательного допроса и последующей ликвидации. Второе. Нам нужны лучшие бойцы Вселенной, и мы вербуем их, пока они еще молоды. Поэтому вам должно быть не больше 18 лет. В настоящее время мы не принимаем лиц женского пола, а также всякие отбросы типа нелюдей. Если вы удовлетворяете этим критериям, добро пожаловать в Космический десант.

Далее. Сразу по поступлению новичкам имплантируют множество новых, улучшенных органов. Если солдат после этого выжил, он получает полезные навыки, о которых раньше не мог и мечтать: поедание камней, дополнительные органы чувств или умение плеваться ядом. Внимание на экран.

За спиной Плавиуса несколько десантников увлечены конкурсом «Кто дальше плюнет». Мостовая под их ногами вся в дырах и дымится.

— Множеством умений вы сможете овладеть после тренировок. К концу второго года обучения среднестатистический десантник стреляет лучше императорского гвардейца, выдерживает в два раза больше побоев и побеждает трех гвардейцев в рукопашной.

На экране команда «Ангелов смерти» продирается сквозь толпу религиозных фанатиков, оставляя за собой кровавый след. Плувиус довольно хмыкает, когда десантник бронированным кулаком пробивает череп какого-то незадачливого фанатика.

— Также рекрутам гарантировано бесплатное проживание в крепости своего подразделения. Иногда крепость заменяет звездолет или орбитальная станция. В любом случае, ни один десантник не останется без жилья и еды. Разумеется, питание тоже бесплатно. Конечно, десантник может питаться и камнями, однако обычная еда куда вкуснее и питательнее.

На экране группа десантников за столом. В руках у них ножи и вилки. Облизываясь, солдаты смотрят на живую корову, которую водружают на стол. Плувиус неохотно поворачивается обратно к камере.

— В сумраке 41-го тысячелетия есть только война. Но это не значит, что нужно совсем отказаться от развлечений! В каждой крепости есть место для игр и отдыха. Взгляните.

На экране сменяются кадры: двое «Кровавых ангелов» задумчиво склонились над шахматной доской; пара «Космических волков» гоняет мяч по неправдоподобно зеленой траве; «Ревущий грифон» ныряет с вышки в бассейн и тут же идет ко дну.

— А ведь есть еще привилегии за выслугу лет! Средний срок службы в Космическом десанте — три столетия. После этого ничтожно малая часть десантников решает добровольно оставить службу. Однако если это происходит, бывшие солдаты никогда не остаются без работы! Они находят применение своим талантам во многих сферах жизни.

На экране кадры: «Богомол» в круглых очках обрабатывает налоговую декларацию; «Багровый кулак» в роли вышибалы в ночном клубе; «Серый рыцарь» читает лекцию в университетской аудитории.

— Тем, кто погиб, выполняя свой долг, посмертно воздают почести, а также организуют похороны. Немногие счастливчики, смертельно раненные в битве, получают шанс прослужить своему подразделению еще пару сотен лет, управляя дредноутами.

Плувиус выключает проектор и встает.

— Думаю, вы поняли, что я хотел сказать. Космический десант — не просто работа, это **ПРИКЛЮЧЕНИЕ**. Хотите узнать больше — свяжитесь с вашим местным вербовочным пунктом. Скажите, Плувиус вас послал. Ну, а я...

Плувиус убирает экран, и мы видим, что за его спиной идет сражение. Орки дерутся против армии Ультрамаринов. Плувиус обнажает меч и улыбается.

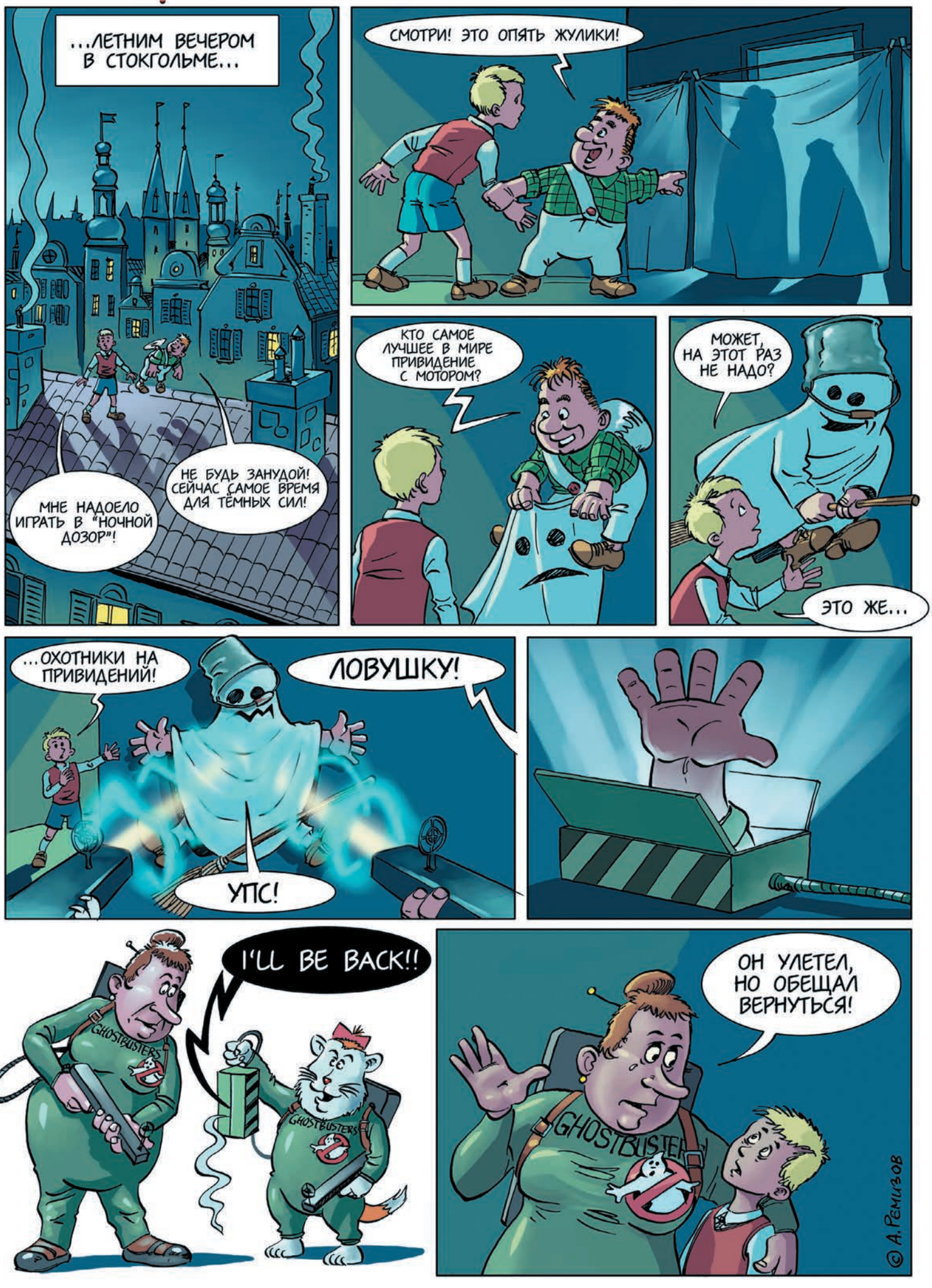
— Ну, а мне пора в бой! Еще увидимся.

Плувиус поворачивается к нам спиной.

— За Императора! Брат Октавиус, они заходят сбоку! Брат Амадеус, прикройте разрыв! Брат Виккониус...

Экран медленно гаснет, под патриотическую музыку идут титры.

КОНЕЦ СТОКГОЛЬМСКОГО ПРИЗРАКА



ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КРОССВОРД

Предлагаем снова заняться разгадыванием фантастического кроссворда. Как обычно, он составлен из слов, прямо или косвенно относящихся к фантастике, фэнтези и мифологии. Проще говоря — ко всем темам, которые освещаются на страницах «Мира фантастики».

За разгадавшие кроссворда мы предлагаем призы. 10 читателей, приславших наиболее полные правильные ответы (а желательно — кроссворд, разгаданный целиком), станут обладателями новейших фантастических и фэнтези-книг, выпущенных российскими издательствами (если правильных ответов будет более 10, победителей определит жребий). Правильные ответы присылайте на **try@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой «Кроссворд — март». Обязательно указывайте свои **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

По горизонтали

2. Чудовище, взглядом или дыханием обращающее в камень. **6**. Название пятой по счету станции в знаменитом телесериале. **8**. Один из крупнейших американских фантастов, автор «Темной башни». **9**. Образец бронетехники, который часто фигурирует и в произведениях о далеком будущем. **10**. Вечеринка в замке. **11**. «Белый ...», одно из прозвищ Максима Камерера. **13**. Персонаж ролевой игры (на ролевом жаргоне). **14**. Мир произведений Лавкрафта. **15**. Эпохальный фильм братьев Вачовски. **17**. Оружие, созданное для пленения противника. **19**. Глава крупного государственного объединения, как в фэнтези, так и в фантастике. **21**. Родина Конана-Варвара. **22**. Известный американский журнал о научной фантастике. **23**. По древнескандинавским поверьям, в этого зверя берсерк превращался во время сражения. **25**. Кольчужный капюшон, защищающий голову, шею и плечи. **26**. Американский художник, автор знаменитых иллюстраций к «Шаннаре», «Саге о Копье», книгам Кэролайн Черри, Терри Гудкайнда, Дина Фостера и других писателей. **28**. Автор романов «Правила игры без правил» и «Времена негодяев». **29**. Один из самых популярных отечественных фантастов.

Ответы на кроссворд («МФ», ноябрь 2004)

По горизонтали: 1. Моргот. 6. Персефона. 8. Инди. 9. Заклинание. 11. Анабиоз. 13. Свиток. 16. Арвен. 17. Азерот. 19. Царь. 20. Антиматерия. 22. Гиневра. 23. Хеллсинг. 26. Гед. 27. Катана. **По вертикали**: 1. Мумаки. 2. Гиперион. 3. Таис. 4. Послезавтра. 5. Экзистенция. 7. Арнесон. 10. Аниматрица. 12. Астронавт. 14. Коррибан. 15. Гламдринг. 18. Гор. 21. Тихий. 24. Лук. 25. Ситы (как правильный также засчитывался ответ «Ситх»).

Новейшие фантастические и фэнтезийные книги, выпущенные российскими издательствами, получают 10 читателей, которые прислали верные ответы: Михаил Верещагин (г. Новосибирск), Владимир Воловик (Свердловская обл., г. Серов), Светлана Евсюкова (Украина, г. Киев), Елена Квон и Сергей Жеренко (Ставропольский край, г. Ессентуки), Руслан Олейник (Украина, г. Донецк), Виктория Ратушненко (г. Владивосток), Сергей Рогачев (г. Тюмень), Ольга Сусленникова (г. Нижний Новгород), Кирилл Флягин (г. Казань), Ирина Чекмарева (Краснодарский край, г. Сочи).

По вертикали

1. Самая близкая к Солнечной системе звезда, составляющая «двойную звезду» вместе с Альфой Центавра, знаменитой по фантастическим произведениям. **2**. Одна из самых ярких звезд на небе, но не пункт 5 по вертикали. **3**. Падший рыцарь, один из главных злодеев «Саги о Копье». **4**. Судебная инстанция в мире Дозоров Сергея Лукьяненко. **5**. Одна из самых ярких звезд на небе, но не пункт 2 по вертикали. **6**. Профессия, распространенная среди ролевых персонажей. **7**. Имя убийцы Боромира (по Питеру Джексону). **11**. Об этом «во всех проявлениях» пишет журнал, который вы держите в руках. **12**. Меч Артура. **13**. Чрезмерное увлечение творчеством Джоанны Роулинг. **15**. Профессия Джонни в киберпанковской киноленте по рассказу Гибсона. **16**. Планета, на которой обитают Эльминстер и Дзирт (Дриззт) До'Урден. **18**. Металлический доспех. **20**. Пиппин по паспорту. **24**. Эдвард Руки-Ножницы и капитан Джек Воробей. **25**. Представитель кибернетической расы во вселенной «Звездного пути». **27**. Божество, изображаемое в виде мужчины с головой осла.

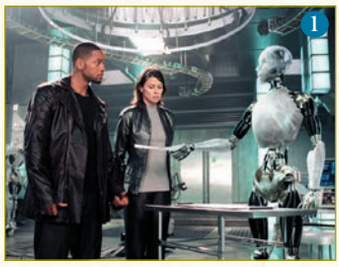
(Примечание: в случае с иностранными именами и названиями мы использовали наиболее распространенную русскую транскрипцию)

ВИДЕО-КОНКУРС

Правила нашего видеоконкурса неизменны. Вы видите перед собой девять кадров из девяти разных фантастических или фэнтезийных кинокартин. Некоторые из них широко известны, другие популярны лишь в среде фанатов.

Чтобы победить в видеоконкурсе, требуется правильно назвать как можно больше фильмов (а лучше — все девять). В ответах указывайте номер кадра и название кинокартины на русском или английском языке. Например, так: «1 — Звездный морпех, 2 — Человек-кошка» и т. д. Если фильм имеет несколько частей, нужно указать точное название части. Например, недостаточно написать, что кадр взят из «Индианы Джонса» или «Обители зла», нужно указать, из какого именно эпизода или фильма (например: «Лара Крофт: Колыбель жизни»).

Ответы присылайте по email'у **try@mirf.ru** или по почте с пометкой **«Видеоконкурс — март»** 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 мае. Успехов!


1

2

3

4

5

6

7

8

9

Ответы на видеоконкурс в №1 за 2005

1) «Звездные войны: Эпизод 4 — Новая надежда» («Star Wars: Episode IV — A New Hope», 1977); 2) «Подземелье драконов» («Dungeons & Dragons: The Movie», 2000); 3) «Обитель зла-1» («Resident Evil», 2002); 4) «12 обезьян» («Twelve Monkeys», 1995); 5) «Ночной дозор» (2004); 6) «Час расплаты» («Paycheck», 2003); 7) «Изгоняющий дьявола» («The Exorcist», 1973); 8) «Троя» («Troy», 2004); 9) «Человек Паук-2» («Spider-man 2», 2004).

По традиции 10 читателей награждаются призами (видеокассетами с фантастической комедией «Вокруг света за 80 дней»): Дмитрий Бондаренко (г. Москва), Александр Бородин (Челябинская обл., г. Златоуст), Владимир Воловик (Свердловская обл., г. Серов), Олег Иванов (г. Москва), Александр Кирилин (Белоруссия, г. Минск), Елена Копнина (г. Москва), Иван Кульков (г. Москва), Георг Пономарев (г. Омск), Никита Припачкин (г. Курск), Илья Рябов (г. Пенза).

ВИДЕОПРИЗЫ

Призы видеоконкурса предоставляются компанией **«DVD Магия»**. На DVD — известные научно-фантастические ленты «Кинг-Конг» (4 диска), «Штамм Андромеда» (3 диска) и «Мозговой штурм» (3 диска). Получат их 10 читателей, приславших верные ответы. Если правильных ответов будет больше, редакция, по традиции, определит счастливчиков жребием. Ну, а если не наберется 10 читателей, угадавших все 9 фильмов (что уже случалось), то призы получат те, кто угадал 8 кинокартин, и так далее.

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Поток приходящих в редакцию писем не ослабевает. Каждое письмо внимательно прочитывается мной и Петром Тюленевым, а наиболее интересные послания обсуждаются нами во время прогулок по коридорам издательства. Спасибо за большое число дельных предложений и мыслей. Мы делаем выводы.

Если вы уверены, что прислали в редакцию «МФ» дельный совет, а он не нашел отклика, не стоит расстраиваться. Порой на то, чтобы ввести в журнале новую рубрику, уходит полгода — именно так произошло с рубрикой о художниках, которая появилась только в нынешнем номере. Еще несколько номеров будет видоизменяться дизайн «МФ». На все нужно время.

Пишите нам на **mirf@mirf.ru** или почтой на адрес редакции: **111524 Москва, Перовская ул., д. 1, «Игромания»/«Мир фантастики»**. Благодаря читателям, которые высказывают свои пожелания журналу, «Мир фантастики» становится все более интересным.

Радости разнообразия

Здравствуйте, Николай Пегасов! Поздравляю всю редакцию, а также ООО «ТехноМир» с Новым годом. Сначала похвалю, но потом сделаю замечания. Ваш журнал мне очень понравился, и я узнал много нового. Все больше и больше радует оформление и толщина, а также разные сюрпризы, такие, как карта «Берсерка» (спасибо огромное за «Ночного убийцу»). Ну, а теперь замечания, прямо по пунктам:

1. Маловат постер!

2. Почему нет наклеек и мини-постеров?

3. Сделайте побольше конкурсов, а то кроссворды и видеоконкурсы уже надоели.

4. Пишите о подростковых книгах и про писателей этих книг. Мне 12 лет, поэтому об этом пишу. Ведь даже взрослым будет интересно почитать о том, что сейчас можно купить своему ребенку.

Дмитрий Васильев, г. Тула.

Приятно знать, что у журнала есть юные читатели, еще более приятно — получать от них письма.

1) Постер теоретически можно увеличить до А1 (в два раза больше, чем сейчас), но это создаст массу трудностей. Во-первых, придется искать слайды в два раза большего размера (а найти их, поверьте мне, очень трудно: редкое изображение создается специально для публикации в формате А1). Во-вторых, будет проблема с автоматической упаковкой: постер придется складывать не вдвое, а втрое. На типографской линии нужно будет провести технологические обновления специально для «МФ» (сейчас все известные мне журналы комплектуются постерами А2 или А3, но никак не А1). Это повлечет за собой заметное удорожание журнала. Вопрос: стоит ли большой постер таких затрат?

2) Наклейки, опять же, существенно поднимут цену на журнал. Примерно в ту же сумму обойдется добавление еще 16 страниц в «МФ», а это, мне кажется, актуальнее наклеек. Под «мини-постерами» вы, скорее всего, имеете в виду изображение во всю страницу — страницу можно вырезать их журнала и повесить на стену. Такие «мини-постеры» публикуются, например, в «Игромании». Целесообразно ли это делать в «Мире фантастики»? Это вопрос к читателям. Если ваше предложение найдет поддержку, «мини-постеры» появятся в «МФ».

3) Раз уж кроссворд и видеоконкурс надоели, будем искать альтернативу. Уже в следующем номере журнала появятся другие конкурсы, вместо тех, что стали привычными. В дальнейшем будем чередовать конкурсы разных видов, чтобы у читателя не возникло синдрома привыкания.

4) О писателях подростковых книг. Петр Тюленев, заведующий литературным разделом «МФ», взял ваше предложение на заметку. О детских писателях и их книгах постараемся рассказывать регулярно.

Есть, что совершенствовать

Здравствуй, любимый «МФ»!

Пишу вам во второй раз, первое письмо вы не опубликовали, хотя многое, о чем я просил в нем, вы сделали. Но прошло уже достаточно времени, поэтому я снова решил написать вам.

1. Начну с вашего нового дизайна — он хороший, но не останавливайтесь на этом. Вам есть, куда расти и меняться.

2. По-прежнему не понимаю, почему вы продолжаете игнорировать видеоигры? Огромный пласт современной молодежной культуры остается у вас незатронутым...

3. Хотелось бы прочитать в журнале статьи про: нанотехнологии; жизнь и творчество А. Тарковского; религию в фантастике и фэнтези; европейские комиксы, их традиции, прошлое, настоящее и будущее. Спасибо за рассказ про «Вавилон-5», сейчас с нетерпением жду подобный рассказ о вселенной Star Trek.

4. Хорошо, что вы пишете про японскую анимацию, но хочется, чтобы этот раздел стал больше, а на диске стал постоянным. И сделайте в нем колонку новостей с видеофраг-

ментами новинок, которые выйдут в ближайшее время в Японии, США и России...

Вот и все, о чем я хотел вам написать, надеюсь, что в этот раз вы ответите на мое послание. Желаю вам дальнейшего увеличения количества страниц и количества поклонников вашего журнала.

Евгений Мальцев, г. Пермь.

Пожалуй, за последнее время — это письмо с самой высокой плотностью дельных советов и предложений на квадратный сантиметр бумажной площади (оно, как и все остальные письма в сегодняшней «Станции», пришло обычной почтой, в конверте, а не по email'у). Хочется сразу поблагодарить Евгения за это послание.

Поскольку про дизайн я уже неоднократно рассказывал, начнем со второго пункта. Про видеоигры мы действительно не пишем. Пока не пишем. Сейчас в нашей стране компьютерные игры намного популярнее видеоигр (то есть игр, сделанных для игровых приставок Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube и др.). На Западе — все совсем наоборот: приставочные игры популярнее компьютерных. Это значит, что рано или поздно игры на видеоприставках станут широко популярными и в России. Может быть, это произойдет даже в текущем году. Как только редакция «МФ» будет уверена, что тема видеоигр интересна значительному числу читателей журнала, появится новая, специальная рубрика в «Игровом клубе». Есть и еще одно соображение. Большинство хитовых видеоигр сейчас переносятся и на персональный компьютер. Например, отличные «Хроники Риддика» (обзор игры — в этом номере) сначала были именно видеоигрой, и лишь недавно были изданы в варианте для компьютера. По этим причинам пока мы ограничимся играми компьютерными, не забывая, естественно, о настольных.

Предложенные вами темы статей — однозначно интересны, некоторые из них уже разрабатываются постоянными авторами журнала. В том, что «МФ» так долго не мог представить читателям обзор «Звездного пути» (Star Trek), конечно, ничего хорошего нет. Подробная статья об этой вселенной выйдет в одном из ближайших номеров.

И, наконец, о рубрике «Аниме». Она уже стала постоянной и будет развиваться вместе с журналом. Ваши рекомендации по ее улучшению будем «внедрять в производство». Сколько времени на это потребуется, пока не известно, но объем аниме-рубрики в дальнейшем увеличится (вместе с объемом всего журнала).

Хорошо забытое старое

Здравствуйте, редакция! Познакомился с вашим журналом совсем недавно (пару номеров назад), но он сразу мне понравился. Хотел бы попросить осветить следующие темы:

1) напишите статью о драконах всех фэнтезийных миров, о толкиновских эльфах;

2) хотелось бы почитать о Брэдбери и «Гиперионе» Симмонса, вообще о биографиях великих писателей;

3) хотелось бы, чтобы вы побольше писали о ролевом движении.

С уважением, Geledan.

...У меня к вам несколько просьб:

а) умоляю, расскажите в бестиарии про эльфов (эльфов вообще, а не только толкиновских);

б) надеюсь на статьи о «Плоском мире» Терри Пратчетта...

С любовью и глубоким уважением, Darco, г. Сочи.

Далеко не все наши читатели покупают «Мир фантастики» с самого первого номера: многие любители фэнтези до сих пор не ведают о существовании журнала. Не удивительно, что редакцию часто просят рассказать о том, чему уже была посвящена статья в одном из ранних номеров. Как быть? Писать статью на ту же тему заново? Обращаться с просьбой об интервью к Сергею Лукьяненко и Нику Перумову ежегодно (а просьбы побеседовать с этими замечательными авторами поступают в «МФ» постоянно)?

Я вижу один выход. Редакции необходимо составить каталог всех опубликованных материалов, с самого первого выпуска журнала. Этот каталог мы будем размещать на диске «МФ» в каждом номере, а также постараемся использовать его на сайте журнала: **www.mirf.ru**. На нашем сайте размещены практически все материалы, опубликованные в «МФ» в 2003-2004 годах. Желающие без труда смогут обнаружить там нужную статью.

Но, чтобы не заставлять читателя пользоваться интернетом (в конце концов, не у всех есть такая возможность), я, как главный редактор, принимаю ответственное решение. Начиная с этого номера, на DVD «Мира фантастики» будет существовать специальный раздел для размещения *всех* номеров «МФ» за 2003-2004 год (в удобном формате PDF-файлов). Таким образом, DVD-диски нынешнего и всех последующих номеров журнала будут содержать все номера «Мира фантастики», которые невозможно или чрезвычайно трудно найти в продаже. Со временем на диск попадут и новые (на сегодняшний день) номера, которые вышли и выйдут в этом году.

Останется сделать каталог всех опубликованных статей, рецензий, обзоров, интервью. В каталоге рядом с названием материала будет указываться номер «МФ», где он был опубликован. Эту сложную задачу мы постараемся решить в ближайшие месяцы.

Ну, а пока — ответы на запросы из писем. «Эльфы» — март 2004, июль 2004. «Драконы» — октябрь 2003, декабрь 2003. Мир Дэна Симмонса («Гиперион») — декабрь 2003. Мир Терри Пратчетта («Плоский мир») — январь 2004; интервью с Терри Пратчеттом — сентябрь 2004. Интервью с Сергеем Лукьяненко — апрель 2004. Интервью с Ником Перумовым — март 2004.

●●●

Почти сразу после сдачи этого номера редакция «Мира фантастики» отправится на «Роскон», крупнейший российский конвент любителей фантастики и фэнтези, который ежегодно проходит в Подмосковье. С этого номера журнала мы постараемся заблаговременно сообщать о том, где в ближайшем будущем можно встретиться с представителями редакции «МФ».

Итак, с 9 по 14 марта в Москве на ВВЦ (ВДНХ) пройдет 8 Национальная выставка-ярмарка **«Книги России»**, в которой примет участие «Мир фантастики». Приглашаем вас на стенд журнала в павильоне №57. Обещаем всем пришедшим интересное общение с редакцией (в лице Петра Тюленева и вашего покорного слуги), возможность приобрести какие-либо из недостающих в коллекции номеров «МФ», а также — розыгрыш призов. До встречи — на выставке или, если вы не сможете ее посетить — на страницах журнала.

Николай Пегасов
Главный редактор

Связь с редакцией: mirf@mirf.ru

СМОТРИТЕ
С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ» В АПРЕЛЕ

На DVD «Мира фантастики» — культовый научно-фантастический фильм

«ДОННИ ДАРКО»

...Двигатель взорвавшегося авиалайнера падает на крышу дома в маленьком американском городке. Ни один авиарейс не проходил над городом, ни один самолет в это время не показывался в небе. Откуда взялся двигатель?..

Игра времени и стихии — в знаменитой киноленте режиссера Ричарда Келли. Всем мистическим событиям найдется рациональное объяснение!

«Donnie Darko», 2001 год
В ролях: Джейк Гилленхал («Послезавтра»), Дрю Берримор («Инопланетянин», «Ангелы Чарли 1-2»), Джеймс Дюваль («День Независимости»), Патрик Суэйзи («Привидение», «Кольцо дракона»).

Идеальное изображение, английская и русская звуковые дорожки, субтитры, многочисленные бонусы

ЧИТАЙТЕ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ» В АПРЕЛЕ

КИНОШЕДЕВРЫ КРУПНЫМ ПЛАНОМ

ДОННИ ДАРКО
КАК УЗНАТЬ О БУДУЩЕМ?

Новая литературная рубрика: СОВРЕМЕННИКИ

ЧАРЛЬЗ ДЕ ЛИНТ
ГОРОДСКОЙ СКАЗОЧНИК

КНИЖНЫЙ РЯД

СЛАВЯНСКОЕ ФЭНТЕЗИ
ВОЗВРАЩЕНИЕ В ТРИДЕВЯТОЕ ЦАРСТВО

БЕСТИАРИЙ

ЧУДОВИЩА ЛАВКРАФТА
ЛЮБИМЦЫ КТУЛХУ

АРСЕНАЛ

ВООРУЖЕНИЕ НАШИХ ПРЕДКОВ
ДРЕВНИЕ СЛАВЯНЕ НА ВОЙНЕ

ВРАТА МИРОВ

COMMAND & CONQUER
БИТВА ЗА РЕСУРСЫ