ГАРРИ ПОТТЕР И ПРИНЦ-ПОЛУКРОВКА · DUNGEONS & DRAGONS СПЕЦИАЛЬНЫЙ КОНКУРС!

№ 2 (30) 2006 ФЕВРАЛЬ

ТЕПЕРЬ 160 СТРАНИЦ

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

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

ИТОГИ 2005
ЛУЧШИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ГОДА

ФРАНКЕНШТЕЙН
РУКОТВОРНЫЕ МОНСТРЫ

ПОЛЧИЩА ТЬМЫ
ЗЛЫЕ ВЛАСТЕЛИНЫ НА ВОЙНЕ

БОРИС СТРУГАЦКИЙ
РАЗГОВОР С ЛЕГЕНДОЙ

ОБЛОЖКА: ДНЕВНОЙ ДОЗОР, «ПЕРВЫЙ КАНАЛ»

ДОЗОРЫ
НОВЫЙ ФИЛЬМ И НОВЫЙ РОМАН

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО О ЧУДОВИЩАХ СУМРАКА

НА СТРАНИЦАХ «МФ»

ЖАНРЫ: ДАМСКОЕ ФЭНТЕЗИ
СОВРЕМЕННИКИ: УИЛЬЯМ ГИБСОН
ХУДОЖНИКИ: ДОНАТО ДЖАНКОЛА
ЕСЛИ БЫ: ДВОЙНИКИ

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

Святослав ЛОГИНОВ
«ОТК»
Елена БЫЧКОВА и Наталья ТУРЧАНИНОВА
«ПРИЗРАК В НАСЛЕДСТВО»

НА CD

Тема диска: Войны Сакуры
ИТОГИ 2005: Видеоролики
Сергей Лукьяненко «Последний дозор»
Творчество наших читателей

9 771810 224016 06002

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

© 2005 "Akella", © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.
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

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

UBISOFT™

Акелла

РЕДАКЦИЯ

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

ИЗДАТЕЛЬ
ООО "ТЕХНОМИР"

Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО "ИГРОМЕДИА"

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс: (095) 730-40-14
Руководитель отдела рекламы
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджер проекта
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс: (095) 730-66-94
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Анастасия Соколова (sokolova@igromania.ru)
Менеджер по PR
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

Контактный e-mail: sales@aviton-press.ru
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев, Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1,
«Мир фантастики»
Тел./факс (095) 231-2365, (095) 231-2364
e-mail журнала: **pochta@mirf.ru**
сайт: **WWW.MIRF.RU**

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

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

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

Цена свободная. Тираж 31.500. 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.

МИР ФАНТАСТИКИ

ФЕВРАЛЬ 2006

О ТОРЖЕСТВЕННОЙ ЦЕРЕМОНИИ И ВОЗВРАЩЕНИИ ГОРОДЕЦКОГО

Здравствуйте, дорогой читатель!

Когда вы будете держать в руках этот номер, по кинотеатрам страны уже должен победоносно шествовать **«Дневной Дозор»**. Мел Судьбы, ведьма Алиса и вампир Костя, интриги Завулона и предсказуемая победа Добра над остальными мировоззрениями ждут нас в продолжении «Фильма 2004 года» (по версии «МФ»). Антон Городецкий, «Герой 2004 года» по версии, опять же, нашего журнала, по-прежнему остается центральным персонажем «дозорных» историй, а потому занял положенное ему место на обложке нынешнего выпуска «МФ».

В этом номере во «Вратах миров» наконец-то дебютирует давно обещанная рубрика: **«Мы — Иные»**. Естественно, посвященная Дозорам. Долгое ожидание фанатов мы попытались компенсировать высоким качеством: авторы статьи о «дозорной» монстрологии проштудировали все возможные источники и даже подключили к работе самого Сергея Лукьяненко, создателя мира Иных!

А в качестве бонуса поклонникам мира Дозоров мы предлагаем рецензию на только что законченный четвертый роман цикла — **«Последний Дозор»** (в рубрике «Книги номера»). Издательство «АСТ» обещает его выпустить в конце 2005 года, то есть к моменту появления в продаже этого номера «МФ» новый «Дозор» должен лежать на прилавках магазинов.

Не менее важный и гораздо более объемистый материал посвящен церемонии награждения «лучших из лучших» в мире фантастики. Журнал подводит **итоги ушедшего 2005-го** и называет «Книгу года», «Фильм года», «Игру года», а также многочисленных победителей в других номинациях. Обширный 13-страничный труд всего коллектива «МФ» ожидает вас в разделе «Врата миров». Желающие могут попытаться назвать своих собственных победителей в разных номинациях, а затем сличить результаты с официальным мнением «Мира фантастики».

Как всегда, напоминаю, что мы снова увидимся с вами в конце журнала, в рубрике «Почтовая станция». Желаю приятного чтения!

Николай Пегасов
Главный редактор

Рассказы и рисунки в "Мире фантастики"

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

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

СОДЕРЖАНИЕ

Книжный ряд 13

- Литературные новости 14
- Контакт: **Борис Стругацкий** 16
- Рецензии: **Книги номера** 20
- Анонсы новых книг 36
- Современники: **Уильям Гибсон** 38
- Жанры: **«Женская» фантастика** 42
- Другие книги 46
- Что почитать? 48

Видеодром 49

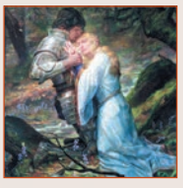
- Новости киноиндустрии 50
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 51
- Рецензии: **После финальных титров** 54
- Сериал: **Lexx** 60
- Фильм на DVD: **«Сакура: Война миров»** 64
- Новинки видео 66
- Новости аниме 68
- Другое кино 69
- Что посмотреть? 70

Игровой клуб 71

- Новости компьютерных игр 72
- Лучшие компьютерные игры 73
- **Ragnarok Online** 76
- Новости настольных игр 80
- Лучшие настольные игры 81
- **Другие игры** НОВАЯ РУБРИКА 82

Врата миров 83

- **Итоги 2005** 84
- Художник: **Донато Джанкола** 98
- **Мы — Иные** 102
- Бестиарий: **Рукотворные монстры** 106
- Информаторий 110



Машина времени 111

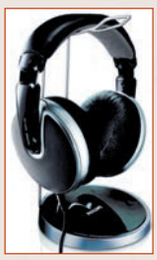
- Хронология фантастики 112
- Арсенал: **Тактика Темного Властелина** 113

ФЕВРАЛЬ 2006

- Если бы: **Двойники** 119
- Назад в будущее: **Фантастический спорт** 124
- Что было раньше 128

Сумма технологии 129

- Будущее — сегодня 130
- Цифровая жизнь 132
- Теория: **Игровые консоли** 133
- Лучшая техника 136
- Полигон: **Телевизоры** 138
- Из жизни роботов 141
- Сети интернета 142



Зона развлечений 143

- **Святослав Логинов «ОТК»** 144
- **Елена Бычкова, Наталья Турчанинова «Призрак в наследство»** 146
- Комната смеха 152
- Зона комикса 153
- D&D-викторина 154
- Книжный конкурс 156
- Почтовая станция 157

Реклама в номере

Обложка журнала с DVD

- «Акелла» 1, 19
- «Звезда» ..... вторая обложка
- «Информ-Мобил» 155
- «Корпорация «Сомбра» 47
- «Крылов» 41
- «Мир фэнтези» ..... четвертая обложка, 9
- «Северо-Запад» 117
- ИД «ТехноМир» 39, 45, 58, 95, 123, 151
- «Цитадель Олмера» 25
- AVE ..... третья обложка
- Mail.ru 97
- Nescafe-IMAX 2
- Nikita 115

Обложка журнала с CD и без диска

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

Случилось так, что наш февральский фильм и тема диска очень тесно переплетены: оба раздела посвящены одному и тому же миру — миру паропанка. В частности, альтернативному миру, в котором разворачивается действие игрового и видео-сериала «Sakura Wars». Итак, по порядку.

Фильм на DVD

Центральный персонаж — самурай Сакура.

Полнометражная лента «Сакура: Война миров» появилась в 2001 году. Нельзя сказать, что она обрела необыкновенную известность в мире сразу после выхода. Дело в том, что сам мир «Сакуры» горячо любим и обожаем японцами — есть театральные и радиопостановки, мюзиклы, множество компьютерных и настольных игр. Также существует четыре минисериала, один телесериал и полнометражный фильм, который вы и найдете на нашем DVD.

Стоит отметить, что полнометражный фильм получился скорее серией длиной в 90 минут, нежели законченной лентой.

Так выглядят персонажи в зарисовках создателя фильма.

Главные злодеи фильма.

Многим будет непонятна некоторая недосказанность и скомканность финала. Фильм представляет собой сюжетное дополнение из серии «пока они *там*, вот что происходит *здесь*». Да и не стоит так уж сильно углубляться в сюжет. Скажем так — он прост и не напрягает.

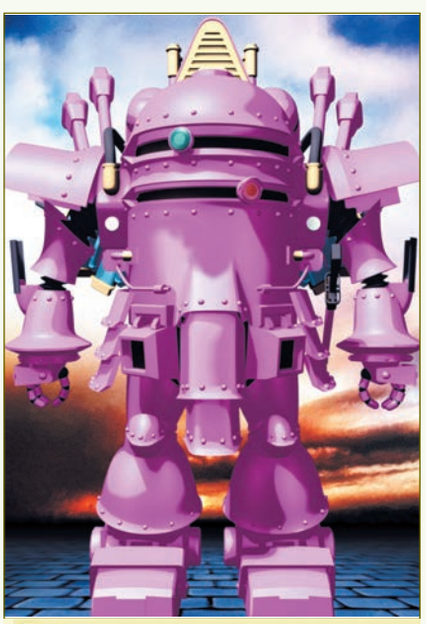
Графика фильма представляет собой двухмерное изображение, отлично спаянное с трехмерными моделями роботов, зданий и монстров. Именно этот качественный сплав и обуславливает львиную долю зрелищности фильма. Красивейшие батальные сцены с участием паровых доспехов «Кобу» — наверное, это и стало тем, что гарантировало фильму известность за пределами Японии.

Тема диска

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

Сакура на фоне своего боевого доспеха.

«Войны Сакуры» известны (в основном, в Японии) в первую очередь линейкой приставочных игр. На данный момент вышло девять игр по вселенной «Сакуры». Самая первая игра «**Sukura Taisen**», появившаяся в конце девяностых годов, выделялась из ряда аналогичных игр необычной смесью симулятора свиданий и тактических боев с участием роботов. Именно поэтому и в ней, и в последующих играх серии присутствует огромное количество ве-



Вот такие они — пародоспехи «Кобу».

Главные героини третьей игры.

ликолепно выполненных видеовставок. На диске вы обнаружите коллекцию обоев с изображениями главных героев. А обладатели журналов с DVD смогут воочию убедиться в вышесказанном — на диске их ждет начальная заставка игры. Вторая часть «**Sakura Taisen 2: Kimi, Shinitamou koto Nakare**» представлена на диске: начальной заставкой игры и красивой картинкой для рабочего стола. Третья часть — «**Sakura Taisen 3: Pari wa Moette iru ka?**», действие которой разворачивается вокруг французского отделения организации. На диске вы найдете экранные снимки из игры, открывающую заставку из игры и коллекцию обоев. Четвертая часть «**Sakura Taisen 4: Koi seyo, Otome**» представлена ро-

Главная героиня пятой части — да, техасские корни видны невооруженным взглядом.

ликом, демонстрирующим главных героев, а также ключевые сцены из игры. Кроме того, вы найдете календарь и подборку обоев с изображениями главных персонажей серии. Действие пятой части (по порядку, но не по номеру) «**Sakura Taisen: Atsuki Chishio Ni**» вновь переносится в Японию. На диске вы обнаружите рекламный ролик, представляющий нам героев игры. Игра, опять же, не пронумерованная, «**Sakura Taisen Monogatari: Mysterious Paris**» представлена на диске начальным видеороликом. Пятая часть состоит, как это сейчас модно, из нескольких эпизодов. На данный момент вышло две игры. Первая называется «**Sakura Taisen V Episode 0: Arano no Samurai Musume**». На диске вы найдете рекламный ролик игры, демонстрирующий как красоту аниме-вставок, так и игровую графику. Обладатели журнала с DVD найдут еще один ролик игры, в этот раз начальный — в нем, как принято в подобных играх, демонстрируются основные моменты игры, выполненные из частей игровых заставок. Последняя вышедшая игра серии «**Sakura Taisen V: Saraba Itoshiki Hito yo**» представлена на диске рекламным роликом игры. Также вы найдете подборку обоев с изображениями героев пятой части. На DVD вы найдете открывающий ролик игры.

Но не только играми представлен мир «Войн Сакуры». Существует еще несколько сериалов, полнометражный фильм и мюзиклы по мотивам «Сакуры». К полнометражной ленте «**Сакура: Война миров**», которая стала DVD фильмом февральского номера, вы найдете рекламный видеоролик, а также картинку для рабочего стола с кадрами из фильма. К первому и второму OVA-, а также ТВ-сериалам — «**Ouka Kenran**», «**Gouka Kenran**» и «**Sakura Taisen (TV)**» — мы разместили начальные, пред-эпизодные заставки. К OVA-сериалу «**~Ecole de Paris~**» вы обнаружите рекламный ролик к первой серии. А владельцы DVD найдут ролики ко второй и третьей сериям.

Как уже упоминалось, существует несколько **мюзиклов** по мотивам «Сакуры». На диске вы найдете видеоотрывок из такого мюзикла — сольная партия одной из главных героинь. Обладатели DVD обнаружат, помимо этого отрывка, еще три — из других театральных постановок

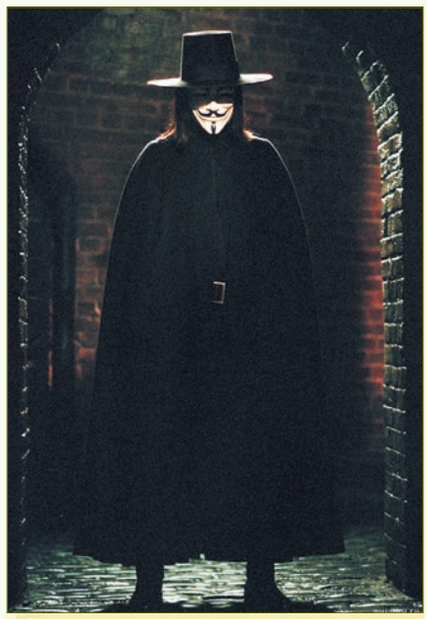
Также на диске вы найдете галерею изображений из игр и аниме; и подборку расцветок для **WinAMP**.

Видеодром

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

V значит Вендетта

«V значит Вендетта» — долгожданный фильм, который продюсировали братья Вачовски. Это очередная экранизация



V — главный анархист и вообще замечательный человек.

комикса. Общее впечатление о фильме можно будет вынести по результатам просмотра. Сейчас же можно говорить только о том, что показывают нам режиссеры — то, что они решили вынести в рекламный ролик. Видео получилось динамичное и захватывающие. С первых моментов ощущаешь — нас ждет хит. Динамичные бои, неплохой сюжет и хорошая подборка актеров вкупе с известными продюсерами делают фильм известным еще до выхода его на большие киноэкраны.

А также

Видеоролик к долгожданному продолжению хита «Другой мир» — «**Другой мир. Эволюция**». Продолжение истории, а также истоки борьбы вампиров и оборотней в современном мире. Долгожданный полноценный трейлер к экранизации бестселлера Дэна Брауна «**Код Да Винчи**». Видеоролик к фильму «**Бладрейн**» — экранизации серии игр о полувампирше Рейн. Первая картинка для рабочего стола по фильму «**Эрагон**» — экранизации одноименного бестселлера. Галерея концепт-арта персонажей аниме-сериала «**Higurashi no Naku Koro Ni**». А также красивый видеоролик анимешной онлайн-игры «**Rose Online**».

Кристанна Локен в роли Рейн.

Системные требования диска «МФ»

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

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

Первый бонус на февральском DVD — ролик о создании фильма «**Кинг Конг**». Из него вы узнаете, как «рождались» враги главного героя и сама большая обезьяна, а также как создавались декорации острова Черепов.

Второй бонус — рекламный ролик к новому сериалу «**Мастер и Маргарита**». Посмотрев его, все больше убеждаешься в том, что наши научились делать красивое, зрелищное, а главное, вдумчивое кино. Пусть даже это и экранизация классики.

Третий бонус — еще один ролик к игре «**Rose Online**». Из этого ролика вы узнаете, как проходит игровой процесс.

«Рукописи не горят!» (Мастер и Маргарита).

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.

Немного запоздавшее поздравление с Рождеством от «Ragnarok Online».

Динамичный экшен «**The Matrix: Path of Neo**», в котором нам предстоит примерить черный плащ самого мистера Андерсона, представлен на диске роликом, демонстрирующим сотни агентов смитов, буллет-тайм и прочие изыски геймплея.

Долгожданные «**Корсары 3**» щеголяют исключительно харизматичной картинкой, но, к сожалению, технически не вполне совершенны. На диске вы найдете свежую заплатку, исправляющую некоторые погрешности.

Многопользовательская онлайновая ролевая игра «**Ragnarok Online**» представлена коллекцией весьма симпатичных обоев. Обзор этой увлекательной игры читайте в «Игровом клубе». А в рубрике «Другие игры» — краткий рассказ о «**Shrek Superslam**», к которой мы выкладываем ролик. Фиона, швыряющая рояль, Железный дровосек с дубинкой, Кот в сапогах со своей фирменной шпагой — определенно, на это стоит взглянуть.

Февральский DVD порадует вас еще одним роликом по «**The Matrix: Path of Neo**». Давид Перри, президент «***Shiny Entertainment***», на протяжении почти четырех минут рассказывает об игре, перемежая повествование весьма любопытными игровыми сценами.

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

- & White 2»;
- «Myst V»;
- «Fahrenheit»;
- «F.E.A.R.»;
- «X-MEN Legends 2»;
- «Dragonshard»;
- «Age of Empires 3»;
- «Лига Хаоса»;
- «World of Warcraft».

Выставочный зал

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

И снова мы выкладываем эксклюзивные **фирменные «МФ»-обои** для рабочего стола. Если вы не приобрели прошлые номера «МФ» или только начали нас читать, не пропустите этот подарок редакции нашим читателям. Подборка обоев будет дополняться, так что следите за обновлениями. Здесь же вы обнаружите последний номер журнала «**Легион**» и **творчество наших читателей**.

Февральский бонус — **аудиозапись рассказа Михаила Кликина «Последний солдат последней войны»**. Это произведение было прочитано Владом Коппом в передаче «Модель для сборки».

Читателей, купивших журнал с DVD, ждет весьма приятный сюрприз — видеонарезка «**Баги Матрицы**» — подборка нестыковок и ошибок в оригинальной «Матрице». Ролик записан в формате DVD-видео, так что посмотреть его можно будет на стационарном DVD-проигрывателе или при помощи специальной компьютерной программы.

«Да вы, никак, на веревочках подвешены, мистер Андерсон!».

Настольные игры

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

Dungeons & Dragons

Как всегда, на просторах раздела «Настольные игры» мы рассказываем вам о новинках самой популярной в мире ролевой игры. Под занавес прошлого года на прилавках магазинов появилась книга «**Spell Compendium**» — удобный справочник заклинаний, к которым чаще всего прибегают персонажи «Подземелий и драконов». Размещенные на диске отрывки из этой полезной как для мастеров, так и для игроков энциклопедии расскажут вам о книге, опишут пару вошедших в нее заклинаний, дадут список переименованных заклятий и перечень магических способностей класса «Assassin», а также объяснят, что такое домены и как ими пользоваться. Также вы найдете традиционную подборку иллюстраций к книге, и, разумеется, аксессуары для компьютера: три картинки на рабочий стол и экранную заставку.

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

Берсерк

ПОКУПАЙТЕ В МАГАЗИНАХ И КЛУБАХ ВАШЕГО ГОРОДА!

МОСКВА: Клуб "Легион", Каширское ш. д. 52, ДК Москворечье, (м. Каширская), тел. 324-0474; "BG-Юниор", ул. Рабочая, д. 30, ДДТ "На Таганке", (м. Площадь Ильича), тел. 926-4082; МДК на Н. Арбате, ул. Новый Арбат, д. 8, эт. 1, "канцтовары", (м. Арбатская), тел. 789-3591; Маг. сети "Московский Дом Книги"; Маг. "Буква", Зубовский б-р, д. 17, (м. Парк Культуры); ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542; "Диск", Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230; Маг. сети "СОЮЗ"; "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001; "Детский мир", Театральный пр. д. 5, эт. 1, "книги", (м. Лубянка); "Хобби и настольные игры", ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337; "Мульти-пульти", ул. Автозаводская, д. 5, тел. 275-8879.
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб "Феникс", Лиговский пр., д. 44, тел. 8-812-973-1587; Маг. "Арт-Миниаюры", ул. Седова, д. 11; **АРХАНГЕЛЬСК:** Маг. "Север", rhcps@rambler.ru, тел. 8-8182-212342; **ВОРОНЕЖ:** Клуб "Арена", ул. Хользунова, д. 104, тел. 90-0463; **ДОЛГОПРУДНЫЙ:** Интернет-магазин: www.mtgshop.net, тел. 8-926-264-7865; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Официальный представитель Интернет-магазин: www.magicportal.ru, тел. 8-922-202-0511; Маг. "Игровой мир", ул. 8 марта, д. 82; Маг. "Диск.RU", ул. Ленина, д. 3; Клуб "Mox Malachite", ул. Малышева, д. 129; **ИЖЕВСК:** Маг. "Перекресток", ул. Карла Марк-са, д. 302, daminc@udm.net.; **КРАСНОЯРСК:** Клуб "Дайсвилль", тел. 8-3912-93-1746; Маг. "CD-DVD СТЕК", Ул. Урицкого, д. 52, тел. 8-3912-65-2571; **КАЗАНЬ:** Клуб "Бастион", ул.Тукая, д.62, тел. 8-843-240-8835; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Клуб "Легенда", пр-т Гагарина, д. 100, тел. 8-909-287-5249, rudeyar@hotmail.com. **НОВОСИБИРСК:** Клуб "Легенда", ул. Республиканская, д. 12/1.

ПЕРМЬ: Клуб "ДТЮ", ул. Советская, д.56, тел. 8-902-479-8699, amberson@mail.ru. **РОСТОВ НА ДОНУ:** Маг. сети "Игрополис", ул. Серафимовича, д. 53, тел. 8-863-240-9504; Ворошиловский пр., д.56/159, тел. 8-863-232-6210; **САМАРА:** Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mreddy@rol.ru. **СТАВРОПОЛЬ:** Клуб "Юнит", unit-club@yandex.ru. **ТАМБОВ:** Маг. "Торговый мир", ул. Интернациональная, 45-б, тел. 8-0752-72-8811; **ТВЕРЬ:** Клуб "Вавилон", Ул. Желябова, д. 33, Fess@tvcom.ru, тел. 8-920-681-1125; **ТОЛЬЯТТИ:** Клуб "Скупой Кракен", ул. Автостроителей, д. 84-а, оф. 15, jamiro@avtograd.ru. **ТЮМЕНЬ:** Официальный представитель Клуб "Лабиринт миров", ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, тел. 8-912-923-977; Маг. сети "CD-Land": ТЦ "Премьер", ул. 50-лет ВЛКСМ, д. 63; ЦУМ, ул. Орджоникидзе, д. 63, эт. 3. **УЛАН-УДЭ:** Клуб "БМВ", тел. 29-4490, frud@mail.ru. **ЧЕЛЯБИНСК:** Клуб "Берсерк", ilja_muromec@pisem.net. **РЕСПУБЛИКА БЕЛАРУСЬ:** Официальный дилер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru.
Для любых регионов **Интернет-магазин "ОЗОН":** www.ozon.ru

Адреса других магазинов и клубов смотрите на сайте: www.berserk.ru

ВНИМАНИЕ!!! Первая российская сетевая коллекционная карточная игра. Все правила настольной версии перенесены в компьютерный аналог. Никакой регистрационной и абонентской платы, только чистый геймплей на сайте: Вы найдёте на сайте:

www.berserk-online.com

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к производителю игры: ООО "Мир Фэнтези", тел. (495)740-6826, mail@berserk.ru

Личи (немертвые маги) — одни из самых страшных заклинателей в «D&D».

Мини-приключение на февральском диске на «мини» не особо тянет — целых 36 страниц. Оно называется «**White Plume Mountain**» и предназначено для четверых персонажей седьмого уровня опыта. Что скрывается под таинственной горой, которая на протяжении столетий служит пугалом для всех окрестных жителей? Кто украл зачарованное оружие из богатейших домов Грейхока? Не связан ли с этим таинственный маг, больше тысячи лет назад обосновавшийся внутри горы? Ответы на эти вопросы найдут только бесстрашные приключенцы.

Ролевые игры от «Decipher»

Несколько лет назад американская компания «***Decipher***» (известная первыми карточными «Звездными войнами») приобрела права на издание настольных игр по вселенным «**Властелина Колец**» и «**Звездного пути**». Помимо традиционных для себя ККИ, «шифровальщики» решили запустить фирменные линейки настольных ролевых игр. Впрочем, дальше книги правил и пары дополнений ни «**Lord of the Rings RPG**», ни «**Star Trek RPG**» не добрались: финансовые проблемы угрожали поставить крест на компании. И вот недавно «Decipher» объявила: отныне новые дополнения будут выходить в формате платных электронных книг, распространяемых через интернет. Для затравки разработчики подготовили «**Paths of the Wise**» — руководство по магам для «Властелина Колец», и «**Worlds**» — планетологическое пособие для «Звездного пути». На диске вы найдете несколько первых страниц обеих книг — возможно, они сподвигнут вас на приобретение этих руководств. Благо ждать, пока заветный томик доберется до России из-за рубежа, теперь не нужно.

Magic The Gathering

На нашем диске — традиционная «магическая» подборка: русские правила этой популярнейшей ККИ, традиционная коллекция обоев для рабочего стола «Windows», а также необходимые всем игрокам документы «**Oracle Reference**» и «**Comprehensive Rules**».

А также

ККИ «**Берсерк**» представлена в этом месяце спойлерами всех уже вышедших сетов, оффлайн-энциклопедией карт, а также правилами и списками профессиональных колод. Не забыли мы и про клиент «Берсерк-онлайн» — новая версия интернет-игры ждет вас на диске.

По ККИ-проекту «**Небожители**» вы найдете: флэш-ролик, спойлер карт, правила игры и коллекцию фирменных обоев.

Рубрики журнала

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

В этом месяце раздел «Рубрики журнала» практически полностью посвящен «**Итогам 2005**». На диске вы обнаружите ролики к фильмам:

- «Бэтмен: Начало»;
- «Кинг Конг»;
- «Разборки в стиле кунг-фу»;
- «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф»;
- «Миссия «Серенити»;
- «Земля мертвых»;
- «Роботы»;
- «Город грехов»;
- «Звездные войны: Эпизод 3 — Месть ситхов».

А также материалы к некоторым играм-победителям:

- «Fable: The Lost Chapters»;
- «F.E.A.R.»;
- «Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords»;
- «The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay».

Будешь плохо себя вести, придет этот дядя и заберет тебя (победитель 2005 года — игра «Fable: The Lost Chapters»).

Сериал «**Lexx**» уже стал культовым среди поклонников фантастических фильмов. На диске вы найдете подборку из **трех роликов** к различным сезонам. А также подборку **обоев** с изображением главных героев фильма и просто фотографиями актеров, их исполнявших.

По разделу «Лучшая техника» вы найдете инструкцию к универсальному пульту ДУ «**SVEN RC-30**» и руководство пользователя к портативному DVD-плееру «**SDP-1280**» от «**Shinco**», а также подробную инструкцию для робота «**Roboraptor**» от компании «***WowWee***».

По разделу «Полигон» выложены инструкции к телевизору «**HYNDAI H-TV2103PF**» и одному из самых современных телевизоров «**Sony KV-DB29M98**».

И, конечно же, **старые номера «Мира фантастики»**: сентябрьский за 2005 год на CD и двухлетний архив (сентябрь 2003 — сентябрь 2005) на DVD.

А также

Ролик, наглядно демонстрирующий «Подземелья Эдинбурга», одно из ключевых мест действия нового романа Сергея Лукьяненко «**Последний дозор**».

Рассказ «**Academy Leader**», принадлежащий перу Уильяма Гибсона. Также вы найдете **поэму** «**Agrippa**», и два **сценария**, написанные лично мэтром — один к **фильму** «**Джонни Мнемоник**», второй — к фильму «**Чужой 3**». Кроме этого, на диске размещена **игра** «**Нейромант**», которая, как и следует из названия, сделана по мотивам известнейшего одноименного романа. Помимо самой игры, вы также найдете руководство к ней и географические карты, которые облегчат вам игровой процесс.

Все для компьютера

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

Здесь находится необходимый минимум утилит для полноценной работы с нашим диском. Если у вас таких еще нет, настоятельно рекомендуется их установить. Проигрыватели видеофрагментов **QuickTime**, **DivX** и **Windows Media Player**, архиватор **WinRar** (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске), просмотрщик pdf-файлов **Acrobat Reader** и флэш-браузер **Best Flash Player**. А кроме того — последняя версия лучшего в мире музыкального проигрывателя **WinAMP**.

Мобильная фантастика

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

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

Работать с «МобиКоном» просто — нужно лишь установить и запустить при-

ложение. В нем уже рассортированы по жанрам все игры, картинки и мелодии, а также есть система поиска по модели телефона, категории, жанру и оператору.

В каталоге:

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

БИБЛИОТЕКА

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

В этом месяце среди фантастики, выложенной на нашем диске, вы найдете отрывок из четвертого романа «дозорного» цикла Сергея Лукьяненко — «Последний Дозор». Приятного вам прочтения!

Творчество наших читателей

На сей раз присланные читателями рассказы настолько разнообразны, что выделить какую-либо тему не представляется возможным. Есть и космическая НФ, и фэнтези, и хоррор, и сказки, и ироническая фантастика, и православное фэнтези, и состыковка персонажей разных произведений известных фантастов... А иногда фабула, кажущаяся знакомой, вдруг оборачивается неожиданной стороной.

Николай Шаплов в рассказе **«Барон»** берет за основу достаточно известный мир «Ведьмака». Очередная разборка с ведьмаками. Вот только они оказались на поверку еще более странными, чем можно было ожидать. Пан Анджей бы очень удивился!

Что-то знакомое есть и в рассказе **Дмитрия Дзыговбродского** (уже известного читателям диска «МФ») **«Зови меня Эд»**. Экипаж космического корабля возвращается к Земле. И Земля кажется практически такой же, как раньше. Но настораживает странный сбой компьютера, который на поверку оказывается отнюдь не сбоем... Нет, это не «Марсианские хроники». И разгадка тайны, убившей одного из космонавтов, — в Волгограде.

Продолжает тему космоса **Алексей Жевлаков** в произведении **«Диверсия»**. Спасательная капсула помогла выжить шестерым космонавтам. Они упали на планету, где должен быть автоматический комплекс — их спасение; но помощь что-то слишком задерживается. А его же **«Откровение»** — об исследовании необычного кратера на Луне, которое первоначально не предвещало чего-то из ряда вон выходящего. И завершает «космический раздел» этого диска **Ирина Кривенкова**. После амнезии память героини расска-

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «МИРА ФАНТАСТИКИ»:

- НОВИНКИ D&D: «Player's Guide to Eberron», «Races of the Dragon»
- НОВЫЙ НОМЕР ЖУРНАЛА «ЛЕГИОН»
- ТВОРЧЕСТВО НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

СМОТРИТЕ
С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ»
В МАРТЕ

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

ГОРЕЦ 2

Тема диска
«V» значит «Вендетта»
● видеоролик

Войны Сакуры

Видеоролики:
● Sakura Wars: The Movie
● Sakura Wars OVA
● Sakura Wars OVA 2
● Sakura Wars TV
● Sakura Wars Live Concert
● Sakura Wars Paris

Видеоролики к играм:
● Sakura Wars
● Sakura Wars II
● Sakura Wars II
● Sakura Wars III
● Sakura Wars IV
● Sakura Wars V episode 0
● Sakura Wars V episode 1
● Sakura Wars Mistery Paris
● Sakura Wars Atsuki Chishio Ni

Галерея изображений
Обои к играм и фильмам
Галерея кадров из игр
Расцветки для «WinAMP»

Видеодром

Кинг Конг
● видеоролик
Мастер и Маргарита
● видеоролик
Higurashi no Naku Koro Ni
● галерея концепт-арта
Rose Online
● видеоролик
Берсерк
● правила
● спойлеры
● онлайн-клиент
● флэш-ролик
● оффлайн-энциклопедия
Небожители
● правила
● спойлеры
● флэш-ролик
● обои

Компьютерные игры

Корсары 3
● Патч до версии 1.0.2
Matrix: Path of Neo
● видеоролик
Ragnarok
● обои

Выставочный зал

Руководства и прохождения
● Black & White 2
Галерея изображений
● Myst V
● Fahrenheit
● F.E.A.R.
● X-MEN Legends 2
● Dragonshard
● Age of Empires 3
● Лига Хаоса
● World of Warcraft

Настольные игры

Dungeons & Dragons
● Spell Compendium
● White Plume Mountain
Magic The Gathering
● правила на русском языке
● Comprehensive Rules
● Oracle Reference
● обои
● рассказ «Academy Leader»
● поэма «Agrippa»

Итоги 2005
● видеоролики к фильмам-победителям
● материалы к компьютерным играм-победителям

Архив «Мира фантастики»

Все для компьютера

Lord of the Rings RPG
● Paths of the Wise
Star Trek RPG
● Worlds

Выставочный зал

DirectX
DivX
K-Lite Codec Pack
QuickTime
Windows Media Player
WinAMP
WinRar

Библиотека

Рубрики журнала

Помощь по диску
Информация о диске
Рассказы наших читателей
Основы «Magic The Gathering»
Уильям Гибсон
● сценарий фильма «Нейромант»
● сценарий фильма «Чужой 3»

за **«Он — звездолетчик...»** восстанавливается кусками. Вроде бы уже почти все прошло. Но мама говорит: «У тебя был брат-звездолетчик», — а героиня, как ни старается, не может этого вспомнить...

Впрочем, и на Земле может происходить немало интересного. Так, в лавочке под названием **«Коварные вещи»** (ну, конечно же, они «кованые»— но почему-то так прочиталось) героиня **Марии Масловой** покупает дракончика. Он исполняет мечты. Но тоже не совсем так, как бы хотелось.

А герой рассказа **Степана Кайманова «Найденыш»**, вымотанный жарой, наконец-то спроваживает тещу на дачу... и неожиданно находит карманный компьютер. Вот именно такой, о каком мечтал. Ну, конечно, опять-таки не совсем такой. В другом произведении этого автора **— «Последний»** — клиент (самоубийца) должен покончить с собой. А Фааб — жнец — забрать его душу. То есть абсолютно точно известно, как это должно быть. Но вот что-то все идет наперекосяк. **Антон Лопатин** в **«Приходящих с дождем»** предупреждает о серьезной опасности. Вы думаете, это просто дождь? Кажущиеся такими безобидными капли чистой воды могут убивать. И убивают.

Впрочем, посмотрим, как обстоит дело в других мирах. Уже публиковавшаяся в «МФ» **Наталья Маркелова** в произведении **«Остров»** и повествует об Острове — где отдыхают герои. Всем ли радостен такой отдых? Не скучно ли? А то ведь со скуки можно и в чернорубашечники пойти — как герой рассказа **Black Rose Vertigo «Орден теней».**

Лишь в тени, лишь ночью живут те, кому не посчастливилось уйти от Краснолуния **(Анна Клименко, «Краснолуние»)**. Когда в Краснолуние попадают люди, они становятся страшными «ночными». Они могут летать, для них смертелен дневной свет, и люди охотятся на них. Но когда Краснолуние настигает детей — они не перестают быть детьми. И не перестают любить своих родных...

«Сказка о маленькой фее и грустном скрипаче» Юлии Рейю — о музыке, которую не услышит та, для кого была написана мелодия. А сказка **Анны Белкиной «Огнеискр»** — о том, что такое на самом деле саламандры.

И, наконец, о студенческих буднях иных миров. Читайте **«Теорему» Натальи Хмелевской**: если вы полуэльф и с похмелья пришли сдавать экзамен, не удивляйтесь, что вас будет учить недоказанная вами теорема...

А также

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

*Упорядочиванием фантастических грузов в дисковых закромах «Мира фантастики» попрежнему заведует **Иван Шелуханов**. Произведения наших читателей тщательно подбирает **Татьяна Луговская**.*

КНИЖНЫЙ РЯД

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Литературные новости: *ФЕВРАЛЬ* 14

Контакт: *БОРИС СТРУГАЦКИЙ* 16

Борис Стругацкий уже 15 лет работает один. Он не только пишет, но и руководит журналом «Полдень, XXI век», работает на семинарах петербургских фантастов, участвует в жюри различных литературных премий. С известнейшим советским фантастом беседует наш автор Владимир Ларионов.

Книги номера: *РЕЦЕНЗИИ* 20

Безусловные хиты февральской подборки книжных обзоров — «Гарри Поттер и Принц-полукровка» Джоан К. Ролинг и «Последний Дозор» Сергея Лукьяненко. Впрочем, и другие позиции не подкачали: «Космическая тетушка» Елены Хаецкой, «Путь шута» Кирилла Бенедиктова, «Царь горы» Вадима Панова. На последней странице — как всегда, классика: «Орден манускрипта» Тэда Уильямса.

Новинки издательств 36

Фантастика главных издательств России, выпущенная в этом месяце.

Современники: *УИЛЬЯМ ГИБСОН* 38

«Отец киберпанка» написал не одну книгу о жизни хакеров, но практически не знаком с современными технологиями. Сквозная нить всех произведений У. Гибсона — противостояние системы и личности, технологии и культуры. Предлагаем вашему вниманию обзор творчества этого замечательного писателя.

Фантастические жанры: *ЖЕНСКОЕ ФЭНТЕЗИ* 42

Женские имена на обложках фантастических книг давно перестали быть чем-то из ряда вон выходящим. Женщины-герои фантастических книг ни в чем не уступают мужчинам. Что же такое «женское фэнтези»? Читайте на страницах «МФ» материал Бориса Невского.

ДРУГИЕ КНИГИ 46

Что почитать? 48

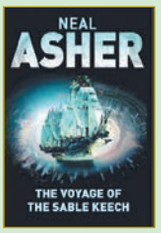
Рекомендации специалистов «Мира фантастики» и посетителей сайта MIRF.RU.

Борис Невский, Олег Викторов, Татьяна Луговская

ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

Космические оперы

Нил Эшер вновь обращается к экзотическом персонажам романа «Скиннер». Хотя новая книга называется «*Путешествие Сейбла Куча*» («The Voyage of the Sable Keech»), в ней действует вся троица прежних героев: рейф (живой мертвец) Сейбл Куч, бывший агент разумного Улья Джанер и очаровательная врачиха Эрлин. Куч, попав под воздействие вируса бессмертия планеты Сплаттерджей, смог вернуться к человеческой жизни. Эта история вызывает интерес Улья, и по следу Куча отправляется их новый агент Тайлер Блок. Тем временем Сплаттерджею грозит ужасная катастрофа... У нас романы Эшера печатает «***Эксмо***».



Бен Бова продолжает космооперный цикл «*Великий тур по Вселенной*». Роман «*Титан*» («Titan») — уже пятый том сериала, рассказывающего о процессе освоения планет Солнечной системы. Бова — «клиент» «***АСТ***».

Два года назад известный мастер НФ **Джон Варли** довольно неожиданно написал книгу в традициях Хайнлайна. История авантюрного путешествия группы маргинальных американцев на Марс, рассказанная в романе «Красный гром», пользовалась немалым успехом. И Варли сотворил сиквел «*Красная молния*» («Red Lightning»), который выходит в феврале. Герой романа Рэй Гарсиа-Стрикленд, сын одного из марсианских первопроходцев, долго почивал на лаврах отца. Но когда Земле угрожает огромный объект неизвестной природы, способный вызвать планетарную катастрофу, приходит черед Рэя совершать подвиги. Прежде книги Варли выходили в «***АСТ***».

«*Кристальный дракон*» («Crystal Dragon») — вторая часть космооперы «*Миграция*» **Шэрон Ли** и **Стива Миллера**. Человечество вновь столкнулось с Врагом, который давным-давно и, казалось, навсегда растворился в глубинах космоса. Но таинственные чужаки, которые придают всему вокруг кристаллическую структуру, вернулись. Теперь людям, несмотря на разногласия, надо объединиться. Только так они смогут победить... Романы постоянных соавторов издаются «***АСТ***».

Итоги «Странника»

18—19 ноября 2005 в Санкт-Петербурге состоялся десятый Международный Конгресс фантастов России «**Странник**». На сей раз конвент прошел в несколько сокращенном формате. Кроме иногородних писателей, входящих в высокое жюри (Владимира Михайлова, Александра Громова, Василия Звягинцева, Евгения Лукина, Геннадия Прашкевича, Михаила Успенского и Николая Чадовича) в Санкт-Петербург прилетела делегация японских литераторов — они-то и стали почетными гостями «Странника». В прошлые годы в этой роли выступали Роберт Шекли, Брюс Стерлинг, Лоис Макмастер Буджолд, Алан Дин Фостер и другие известные западные писатели. В рамках Конгресса прошел разговор о следующем шаге развития отечественной и зарубежной фантастической литературы, а также обсуждение постиндустриального проекта Японии и празднование пятнадцатилетия петербургского издательства «Terra Fantastica». В завершение были вручены литературные премии по итогам прошедшего двенадцатилетия — их обладателями стали люди и организации, без которых Конгресс многое бы потерял: генеральный директор издательства «***Азбука***» *Максим Крютченко*, директор редакции фантастики издательства «***Эксмо***» *Леонид Шкурович*, соучредитель фонда «Золотое перо» *Александр Потехин*, руководитель Гуманитарно-технологической корпорации «ГОСТ» *Ефим Островский*, а также писатели *Андрей Лазарчук* за цикл «Опоздавшие к лету», *Андрей Столяров* за роман «Малый апокриф», *Сергей Лукьяненко* за «Ночной дозор», *Хольм Ван Зайчик* за цикл «Плохих людей нет» и *Михаил Успенский* за трилогию «Приключения Жихаря». Пока неизвестно, будет ли традиция проведения «Странников» продолжена, или десятый Конгресс станет последним, как предполагают некоторые эксперты. Похоже, сами организаторы во главе с Николаем Ютановым еще не определились окончательно: исчерпан ли этот формат работы, и если да, куда двигаться дальше.

Киевские дни фантастики

Одним из ярчайших событий киевской выставки «**Книжный мир-2005**» стал «День фантастики». В программе приняли участие писатели-фантасты Генри Лайон Олди, Марина и Сергей Дяченко, Андрей Валентинов, Мария Галина, Владимир Аренев, Илья Новак, критики Михаил Назаренко и Владимир Ларионов, художник Сергей Поярков. Во время пресс-конференции, посвященной «**Еврокону-2006**», который пройдет в Киеве, на вопросы журналистов ответили председатель оргкомитета М. Литвинюк, вице-президент европейского содружества научной фантастики Б. Сидюк и почетные президенты оргкомитета М. и С. Дяченко. С. Поярков, А. Валентинов и Ю. Макаров приняли участие в напряженном диспуте, посвященном культурологическому конфликту между Европой и Америкой. Доклад о славянской мифологии в фантастической литературе подготовили М. Галина, А. Штыпель и М. Назаренко. Кроме того, в рамках киевского «Дня фантастики» прошел творческий вечер супругов Дяченко.

Фанткритик-2005

Своего рода «день фантастики» прошел в конце 2005 года и в Санкт-Петербурге. Старейшая петербургская книжная ярмарка, расположенная в ДК имени Крупской, открыла цикл мероприятий, связанных с фантастической литературой. С читателями встретился популярный писатель Александр Мазин, автор многочисленных фантастических, детективных и исторических романов: «Инквизитор», «Варяг», «Слепой Орфей», «Малышка и Карлссон» (в соавторстве с Анной Гуровой). А вечером того же дня состоялось подведение итогов анонимного конкурса на лучшую рецензию на фантастическую книгу «Фанткритик-2005». В жюри конкурса вошли писательница Елена Хаецкая, критики Сергей Бережной и Василий Владимирский, главный редактор сетевого журнала «Питерbook» Вадим Зартайский и пиар-менеджер книжного клуба, главный вдохновитель проекта Ольга Кадикина. Голосование проводилось «вслепую»: имена авторов рецензий не раскрывались вплоть до церемонии торжественного вручения. Первый приз достался московскому критику *Дмитрию Володихину* за рецензию на роман А. Иванова «Золото бунта». Второе место занял *Аркадий Рух* с рецензией на книгу Е. Лукина «Штрихи к портрету кудесника». На третьем месте оказалась *Марианна Алферова* с рецензией на книгу В. и Я. Данихновых «Продавец заклятий».

Чудные фантазии

Романом «*Солнечный Лес*» («Solstice Wood») **Патриция Маккиллип** обратилась к городскому фэнтези. После смерти любимого дедушки хозяйка книжного магазинчика Сильвия Линн решает навестить дом своего детства в маленьком провинциальном городке, затерянном в глуши штата Нью-Йорк. Там ей предстоит разгадать тайну древнего Леса... Некоторые вещи Маккиллип печатались «***Азбукой***».

Британский юморист **Том Холт** довольно долго писал одинокие забавные фэнтезийные романы, где прикалывался надо всем, что попадется на глаза. Однако пришло время, и Холт созрел для цикла. Роман «*Вам вовсе не надо быть злобным, чтобы работать здесь, но это помогает*» («You Don't Have to Be Evil to Work Here, But It Helps») — уже четвертая книга о загадочной компании «J.W.Wells & Co.», которая играет роль посредника при найме волшебников и магических существ. Герой романа Колин Холлингхид обращается в «J.W.Wells & Co.», чтобы спасти угасающий отцовский бизнес. И, вроде, добивается успеха. Но работа может быть настоящим адом! В буквальном смысле... Романы Холта выходят в «***АСТ***».

Последние годы один из классиков фэнтези **Питер Бигль** писал книги только для детей. И вот — первый взрослый роман за 12 лет! «*Долгое лето*» («Summerlong») — книга в жанре «магического реализма», действие которой происходит в современном Сиэттле. Трое обычных людей и два нечеловеческих бога вмешиваются в дела друг друга, что приводит к серьезным изменениям в их жизни и судьбе. Права на русскоязычные издания Бигля принадлежат «***Эксмо***».

Блинком-2005

Завершающим конвентом 2005 года стал «**Блинком**», прошедший 10—11 декабря в Санкт-Петербурге. В эти два дня в ДК «Гавань» можно было посмотреть театрализованные представления ролевых игр на следующий сезон (календарь игр, представленных на «Блинкоме», располагается по адресу ***blin.com.ru/game_06.htm***), побывать на концертах и балах, полюбоваться выставками фотографий и игровых денег, принять участие в работе литмастерской (в жюри которой входили Святослав Логинов, Елена Первушина и литературный редактор «Мира фантастики» Татьяна Луговская). Кроме этого, прошло немало семинаров и мастер-класс «Как попасть в толстый журнал», проведенный Е. Первушиной. Также в первый день можно было отдохнуть в чайхане (в такой необычной форме была представлена одна из игр будущего сезона — «Багдадский вор»), а во второй — зайти в литературную гостиную, которую вели Эльвира Байгильдеева и Екатерина Лурье.

Хочу все знать!

Американец **Дон Д'Аммасса** продолжает изыскания в области фантастиковедения. В феврале выходит его «*Энциклопедия фэнтези и хоррора*» («The Encyclopedia of Fantasy and Horror»). В прошлом году Д'Аммасса уже выпустил «Энциклопедию научной фантастики». Только время покажет, станут ли эти издания столь же популярны, как аналогичные труды Джона Клюта, Питера Николлса или Дональда Така.

Фэнтези-сериалы

«*Добытчики останков*» («The Bonehunters») **Стивена Эриксона** — шестая книга очень мрачного фэнтезийного эпика о падении Малазанской империи. Восстание Семи Городов потоплено в океане крови. Четырнадцатая армия Малазана осуществляет финальную зачистку мятежников. В центре царящего повсюду хаоса оказываются многочисленные герои цикла — маги, солдаты, воры и убийцы. Их жребий нелегок, а будущее — во тьме. Цикл выходит в «***АСТ***».

Издательство «***DAW Books***» анонсировало на февраль «*Корону Звезд*» («Crown of Stars») — заключительный, седьмой роман одноименной серии эпического фэнтези **Кейт Эллиот**. Наконец-то история, основу которой писательница почерпнула в реальной средневековой хронике, подходит к закономерному финалу. В России цикл издается «***Азбукой***».

Почти через 10 лет **Диана Паксон** вернулась в свой популярный мир Вестрия. Герой романа «*Золотые холмы Вестрии*» («The Golden Hills of Westria») принц Феникс не слишком оправдывает большие надежды своего отца, короля Юлиана. Однако когда Феникс волей Судьбы попадает в неволю, ему придется отрешиться от своих капризов и грез, чтобы выжить, а затем и спасти Вестрию от нашествия полчищ религиозных фанатиков.

С писателем беседует Владимир Ларионов

«НАДО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ПИСАТЬ»

РАЗГОВОР С БОРИСОМ СТРУГАЦКИМ

Братья Стругацкие... Это имя хорошо известно поклонникам фантастики самых разных возрастов. Повести «Понедельник начинается в субботу», «Обитаемый остров», «Улитка на склоне», «Попытка к бегству», «Трудно быть богом» и другие произведения АБС давно уже стали классикой. Классиками при жизни стали и сами Стругацкие.

Борис Натанович Стругацкий, которого многие называют просто БНС, дает интервью специально для «Мира фантастики».

«Как ориентироваться на чей-либо вкус, кроме собственного?»

Первая повесть АБС «Страна багровых туч» вышла в «Детгизе» в 1959 году. Когда вы с братом писали ее, вы както специально ориентировались на юного читателя, «затачивали» повесть под него? Брали ли в расчет то, что издательство — детское?

Ни в те времена, ни в последующие мы не ориентировались ни на юного, ни на зрелого, ни на престарелого читателя. Только на себя, на свой собственный вкус, на свои представления о том, что в литературе хорошо, что — плохо. «Ты сам свой высший суд...». Честно говоря, я даже не представляю, как это: ориентироваться еще на чей-либо вкус, кроме собственного.

Если угодно, мы руководствовались знаменитым слоганом Маршака: «Писать для детей надо так же, как для взрослых — только лучше». Вот мы и писали каждый раз так, чтобы было «лучше». С нашей точки зрения.

Что вы почувствовали, когда у вас в руках оказался бордовый томик, пахнущий типографской краской, — ваша первая книжка?

Это был, несомненно, «момент счастья». Подробностей, впрочем, не помню за давностию времен.

А сколько изданий насчитывают ваши книги сейчас?

А как считать? По количеству отдельных томиков? Штук 100—120. Собрания сочинений учитывать? Еще штук 50. А как быть со сборниками? С журнальными изданиями? С допечатками тиражей? Много. И нет у меня такой статистики.

Какой, на ваш взгляд, сегодня должна быть фантастика, адресованная молодому читателю?

Такой же, как вчера и позавчера: поражающей воображение, захватывающей, ни в коем случае не дидактичной. Впрочем, она и вообще должна быть такой — без ориентации на возраст читателя.

Такую фантастику братья Стругацкие умели создавать: завораживающе-нестандартную, многослойную, очень разную... Борис Натанович, посоветуйте, с какой книжки лучше всего начинать знакомство с творчеством АБС неискушенному читателю, который растерянно стоит у полки с многотомным собранием ваших сочинений.

Многое зависит от возраста и квалификации. Читателю более опытному стоит начать с «Попытки к бегству». А подростку надо начинать с первого тома, если тома расположены в хронологическом порядке. Но ведь издатели, компонуя многотомники, исходят зачастую из своих соображений. Произведения в наших собраниях сочинений, что выходили в издательствах «Текст» и «Сталкер», размещены в общем по хронологическому принципу. А вот в серии «Миры братьев Стругацких» тома выходили в соответствии с последовательностью исторических событий 22 века, описанных в этих книгах, — таким был замысел составителей серии.

Борис Стругацкий не разделяет читательскую аудиторию на какие-либо категории и всегда пишет, ориентируясь исключительно на собственный вкус. Продолжая тему «писатель-читатель», мы заговорили о литературных предпочтениях самого Бориса Стругацкого. Мнение мастера на сей счет важно еще и потому, что БНС входит в жюри сразу нескольких фантастических премий.

«Я не делю фантастику по направлениям»

С 1992 года на конференции «Интерпресскон» в Санкт-Петербурге вы в нескольких номинациях вручаете премию «Бронзовая Улитка», являясь одновременно председателем и единственным членом жюри этой премии. Какими качествами должно обладать произведение, чтобы иметь шансы на получение «Бронзовой Улитки»?

Предпочтение всегда отдается моей любимой «реалистической фантастике» — где вполне реальные герои живут и действуют во вполне реальном мире, лишь искаженном присутствием Чуда. Впрочем, вполне возможны и исключения из этого общего правила — для чисто научной фантастики или даже для фэнтези (которое я скорее не люблю). Главное, чтобы написано было сильно, живо, с выдумкой, чтобы поражало воображение и вызывало сопереживание героям.

Несколько слов о состоянии современной фантастики...

Единственная серьезная проблема, которую я сейчас наблюдаю: чрезмерное увлечение (на мой взгляд) коммерческой литературой. Как следствие — объемы текстов и само количество публикуемых текстов все время растут, а доля текстов высокого класса при этом почти не увеличивается. Даже скорее уменьшается. Это — неприятный симптом.

Как вы относитесь к различным направлениям в фантастической литературе?

Я не делю фантастику по направлениям — она сама себя делит. Например, фэнтези — это, по сути своей, просто современная авторская сказка. Как правило, фэнтези мне не нравится, потому что авторы, кажется, задаются специальной целью уйти от реальной действительности как можно дальше. Это называется «эскапизм» (бегство от реальности), я этого в литературе терпеть не могу. А что такое киберпанк, я так и не понял, сколько бы раз мне это ни объясняли самые разные люди. По-моему, это просто научная фантастика.

Вы не единожды добрыми словами отмечали сборник «Волны гасят ветер», выпущенный в 1989 году издательством «Советский писатель». А почему вам дорога именно эта книга?

Это издание нравится мне своим строгим оформлением, в том числе — отсутствием иллюстраций. Кроме того, это было первое исправленное издание «Улитки»!

Выходит, что ваши книжки лучше вовсе не иллюстрировать?

Почему же? Ведь существуют иллюстрации Евгения Мигунова к «Понедельнику», Севера Гансовского — к «Улитке», Андрея Карапетяна — к «Граду обреченному»... Так что «истина — конкретна».

Как обстоят дела на семинаре фантастов, которым вы руководите?

Дела на семинаре идут хотя и не плохо, но и не слишком уж и хорошо. Хвастаться особенно нечем.

А скажите, Борис Натанович, для того, чтобы писать, обязательно нужно вдохновение?

Наверное. Но ждать вдохновения нельзя. Это, как теперь любят говорить, «контрпродуктивно». Надо заставлять себя писать. Жестко. Без всякой к себе жалости. Беспощадно. Если повезет («звезды расположатся благоприятным образом») — придет и вдохновение. А если не приходит, значит, надо учиться обходиться без него.

Вы возглавляете литературный журнал «Полдень, XXI век». Каково это, быть главным редактором «Нового мира русской фантастики»?

Это занятие отнимает довольно много времени и нервов. Но ничего — жить можно и в такой ипостаси. Особенно если учесть, как много замечательных людей мне помогает. У меня ведь, по сути, одна-единственная обязанность: отобрать лучшее (на мой вкус) из того, что предлагается. От всех остальных забот я избавлен моими коллегами — редакторами, организаторами процесса, читчиками самотека. Низкий им всем поклон!

Итак, БНС отдает предпочтение фантастическому реализму. Кстати, на одном из семинаров, размышляя о писательском труде, он заметил: «Любитель ждет вдохновения, а профессионал — садится и работает». По мнению БНС, писатель-фантаст должен обладать железной волей и максимальным упорством, быть безжалостным к себе. Но фантастика многогранна, она не исчерпывается только литературой. На основе произведений братьев Стругацких создаются компьютерные игры, многие книги АБС перенесены на экран. Что думает известный писатель об этом?

«Я жду многого!»

Кинорежиссер Константин Лопушанский недавно закончил съемки мистического триллера «Гадкие лебеди» по мотивам вашей с АНС повести. Фильм снимался, в частности, в Санкт-Петербурге и Кронштадте. Лопушанский с вами консультировался?

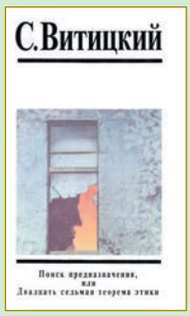
Лопушанский — серьезный режиссер, и у меня есть все основания надеяться, что фильм получится хороший, — как минимум, нетривиальный. Никакого особенного участия в работе я, впрочем, не принимал: прочитал сценарий, сделал несколько малосущественных замечаний — и вот и все мое участие.

Досье: Борис Стругацкий

Борис Натанович Стругацкий родился в Ленинграде в 1933 году. Окончил университет по специальности «звездный астроном», работал в Пулковской обсерватории. С 1960 года — профессиональный писатель. Большинство книг создал в соавторстве со старшим братом, Аркадием. В 1958 опубликованы первые рассказы братьев Стругацких («Извне» и «Спонтанный рефлекс»), а в 1959 вышла дебютная книга АБС — повесть «Страна багровых туч».

В общей сложности Стругацкие написали 26 романов и повестей, и одну пьесу (не считая киносценариев). Их произведения изданы в СССР и России общим тиражом около 45 миллионов экземпляров. В 33 странах мира выпущено 460 иноязычных изданий и переизданий книг АБС. Многие произведения соавторов экранизированы. После смерти брата Борис Стругацкий написал (под псевдонимом С. Витицкий) философско-фантастические романы «Поиск предназначения, или 27-я теорема этики» (1995) и «Бессильные мира сего» (2003).

Борис Стругацкий — лауреат Государственной премии РСФСР (1986), премии Президента Российской Федерации (2001). На счету БНС — огромное количество самых разных фантастических и литературных наград, в том числе премия имени Владимира Высоцкого «Своя колея» (2000). Стругацкий уже более тридцати лет руководит семинаром фантастов при писательской организации Санкт-Петербурга, возглавляет созданный в 2002 «толстый» литературно-художественный журнал «Полдень, XXI век», входит в жюри целого ряда литературных премий. Живет в Санкт-Петербурге.



Страница братьев Стругацких на сервере «Русская фантастика» — ***rusf.ru/abs/***.

Наиболее удачная с вашей точки зрения экранизация ваших произведений?

Самый удачный фильм, на мой взгляд, это «Сталкер» (1979) Андрея Тарковского.

А самый провальный?

Самый провальный проект — экранизация немцами повести «Трудно быть богом» (1989, режиссер Петер Фляйшман). Согласитесь, не слишком оригинальная точка зрения, но — что выросло, то выросло.

И — несколько слов о шестилетней работе Алексея Германа над «Трудно быть богом». Говорят, вы видели часть отснятого им материала. Ваши впечатления?

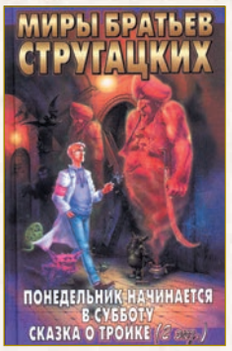
Я не видел ничего такого, чего не видел бы массовый зритель ТВ. Поэтому знаю мало. Но жду — многого!

Герман вам случайно не сказал, когда фильм, наконец, выйдет на экраны?

Сказал. Но я предпочел ему не поверить.

А вообще, фантастическое кино вы смотрите? Покупаете DVD, видеокассеты? Назовите пару-тройку любимых фильмов.

Я уже много лет не смотрю «видик» — аппетит пропал, что ли. И кино смотрю только по ТВ. Лучшее из того, что я видел, — «Бегущий по лезвию бритвы» Ридли Скотта, «Бразилия» Терри Гилльяма и, конечно, «Сталкер» Андрея Тарковского.



Борис Натанович, играете ли вы в компьютерные игры? Какие предпочитаете?

Играю, но редко (особенно в последнее время). Предпочитаю «стратегии» — «Цивилизацию» Сида Мейера, в первую очередь.

Еще в 2004 году анонсировали выпуск компьютерной игры по повести «Трудно быть богом». Разработчики обещали «умную» РПГ с максимальным сохранением духа и буквы оригинала. Пишут, что вы принимали участие в создании игры. Расскажите что-нибудь об этом проекте.

Пишут (как это частенько бывает) неправду: я ***не*** принимал участия в создании игры. Что я в этом понимаю? Но жду окончания работы с большим интересом.

Как-то БНС сказал, что «экранизация — это создание совершенно самостоятельного, независимого, отдельного художественного произведения». Борис Натанович достаточно терпеливо относится к переносу своих вещей на экран, считая, что это авторский труд кинорежиссера, а значит, с режиссера и спрос.

Всего по произведениям АБС на данный момент снято девять фильмов: шесть у нас и три — за границей, съемки «Трудно быть богом» продолжаются...

«Вся работа была, по сути, сплошной спор...»

В августе 2005 Аркадию Натановичу Стругацкому исполнилось бы 80 лет. О каком из невоплощенных совместно с братом замыслов вы более всего сейчас жалеете?

Осталось несколько замыслов, но они, на мой нынешний взгляд, малоинтересны. Во всяком случае, огорчаться их «невоплощению» я бы не стал. Больше всего жалко тех замыслов, которые ***могли бы*** у нас возникнуть в новейшие времена, но не возникли и теперь никогда уже не возникнут.

Как вам работалось вдвоем? Как вы поступали в том случае, если ваши с братом мнения по поводу дальнейшего развития сюжета или судеб героев расходились?

Как нам работалось вдвоем, я описывал уже многократно в самых разнообразных интервью и в своих «Комментариях к пройденному». Если кратко: бывало и трудно, бывало легко и всегда было — дьявольски интересно. Вся работа была, по сути, сплошной спор (иначе вдвоем, по-моему, нет никакого смысла и никакой возможности работать). Спор, впрочем, всегда был конструктивным и приводил, как правило, к консенсусу. Если же (в редких случаях) согласия достигнуть не удавалось, прибегали к жребию, и проигравший (ворча) покорялся судьбе.

Ваш старший брат... Каким он был?

Очень разным. Но главное — единственным и незаменимым.

Есть ли у вас проверенные годами и опытом рецепты, как не опустить руки, не поддаться депрессии, когда жизнь «бьет ключом по голове»?

Никаких рецептов, кроме терпения и терпеливого ожидания лучших времен, нет. Во всяком случае, я их не знаю. Жди, надейся и продолжай работать — вот и все рецепты, пока ты молод и здоров.

Знаю, что вы никогда не любили говорить о своих планах. Но все же... Может быть, скажете несколько слов хотя бы о том, что намечено на самое ближайшее время?

Я никогда не говорю о своих планах на будущее. Я человек суеверный. И вам не советую. «Никогда не говори: я сделаю; говори только: я сделал».

После смерти старшего брата Борис Натанович уже пятнадцатый год работает один, работает много: руководит семинаром петербургских фантастов, возглавляет журнал «Полдень, XXI век», участвует в жюри различных литературных премий, отвечает на бесконечные вопросы в интернете... А самое главное — БНС продолжает писать, хоть и сетует, что работать без соавтора очень трудно: «Словно груженый воз толкаю в гору...».

Журнал «Мир фантастики» от души желает мэтру крепкого здоровья, новых читателей и новых книг!

Обложки книг предоставлены Владимиром Борисовым.

«Мир фантастики» поздравляет Владимира Ларионова (автора интервью и участника семинара Бориса Стругацкого) с 50-летним юбилеем и желает ему долгих лет фантастической жизни.

Издания АБС на иностранных языках.

Акелла

СОВЕРШЕННЫЕ УБИЙЦЫ

GENE TROOPERS

В новой войне, будущей во вселенной, самыми опасными войсками стали отряды генетических воинов. Наделенные сверхчеловеческими способностями, бойцы захватывают подходящих существ и превращают их в совершенных убийц. Главный герой узнал об охотниках за генами, лишь потеряв в результате чудовищного эксперимента свое тело и став одним из них. В довершение всего, у него отнимают единственного дорогого человека - родную дочь. Переполненный жаждой мести, герой поворачивает вложенное в его руки оружие против своих создателей.

CAULDRON

PLAYLOGIC®
game publisher & developer

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Шесть различных миров, населенных уникальными расами, каждая из которых обладает собственными обычаями и технологиями
- Огромный выбор вооружения и боевой техники
- Совместные боевые действия с союзниками
- Наличие режима замедления времени
- Нелинейный сюжет, развитие которого зависит от действий и поступков игрока
- Несколько типов многопользовательской игры
- Новаторская система развития навыков персонажа

КРИ 2005 ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР

СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД

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

© 2005 "Akella"
© 2005 "Cauldron"
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

Акелла

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

СТРАДАНИЯ ЮНОГО ПОТТЕРА

ДЖОАН К. РОЛИНГ *ГАРРИ ПОТТЕР И ПРИНЦ-ПОЛУКРОВКА*

Роман ● Издательство: *«Росмэн», 2005* **● 672 стр. ● 800000 экз. ● Жанр:** *Детское фэнтези* **● Шестая книга о Гарри Поттере**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Филип Пулман, трилогия «Темные начала»

Три месяца каникул, всегда бывшие для Гарри самым тяжелым временем, пролетели незаметно — на Тисовой улице он пробыл лишь две недели, после чего Дамблдор отправил его к Уизли. И все было бы хорошо и прекрасно, если бы не постоянные сообщения об убийствах, катастрофах, исчезновениях... Пропадают уже не только волшебники — гибнут обычные люди, и даже объединенные усилия двух правительств — волшебного и магловского — не в силах разрешить проблему.

Волан-де-Морт вернулся — сомнений больше нет. Гарри перестал быть изгоем, которому никто не верит, — но теперь его хотят сделать «рекламным мальчиком», за чьим именем Министерство магии пытается скрыть фактическое бессилие перед нависшей угрозой. Новый министр магии плохо знает Поттера...

На фоне этих мрачных событий разворачивается очередная серия приключений Гарри и компании. Атмосфера безысходности, нагнетаемая на протяжении всей книги, слегка подсвечена любовными терзаниями наших героев. Гарри обнаруживает, что питает совсем не братские чувства к сестре лучшего друга, а Рон в порыве мести начинает встречаться с абсолютно ненужной ему девушкой, лишь бы доказать всем (и в первую очередь себе), что он парень хоть куда. Все они еще дети — но обычные дети. Не картинки, не идеал для подражания. И это по-настоящему подкупает.

ЦИТАТЫ
● — Раз за разом, как бы я их ни раскидывала... — и профессор Трелони театрально выхватила из-под шалей игральную карту. — Башня молний, — прошептала она. — Несчастье. Бедствие. Все ближе и ближе...
● «Темному Лорду. Я знаю, что умру задолго до того, как ты прочитаешь это, но хочу, чтоб ты знал — это я раскрыл твою тайну. Я похитил настоящий крестраж и намереваюсь уничтожить его, как только смогу. Я смотрю в лицо смерти с надеждой, что когда ты встретишь того, кто сравним с тобою по силе, ты уже снова обратишься в простого смертного. — Р.А.Б.»

Это интересно

Только в последних главах книги выясняется, что под именем Принца-полукровки скрывался профессор Снегг. Однако же Ролинг как-то обмолвилась, что Принц — персонаж новый и ранее нам не встречался. Значит ли это, что Снегг говорил неправду? Или всего лишь — что Ролинг изменила свои планы по ходу написания романа? Вопрос, на который мы получим ответ только с выходом седьмой книги о Гарри Поттере.

Как всегда, в книге есть самая сладкая приманка для детей всех возрастов — тайна. Но на сей раз Ролинг не спешит на последних страницах развернуть перед нами полную картину, расставив все по полочкам и вытащив на свет божий мотивы, причины и следствия. Книга кончается на самом интересном месте. Какую выгоду ищет Снегг, дав клятву охранять Малфоя? Казалось бы, этим он целиком и полностью раскрывает свою принадлежность темной стороне — но одновременно на протяжении всего повествования пользуется полным и безграничным доверием Дамблдора, а ведь старого волшебника ох как непросто обвести вокруг пальца. Видимо, тайну отношений Снегга и Дамблдора мы узнаем только в следующей книге: пока делать однозначные выводы — все равно, что пытаться разглядеть будущее в хрустальном шаре профессора Трелони.

Основные перипетии сюжета, как нетрудно догадаться, сводятся к поиску того-самого-способа убить того-самого-злодея. Оказывается, Волан-де-Морт разделил свою душу на семь частиц, спрятав каждую из них в *крестраже*. Пока хоть один из них цел, Темный Лорд непобедим. Гарри осознает — больше ему не на кого надеяться, кроме самого себя. Он должен найти крестражи и встретиться со своим врагом лицом к лицу...

Итог: с каждой новой книгой история Гарри Поттера все дальше выходит за рамки детского фэнтези. Уже абсолютно по-взрослому раскрытые характеры, совершенно недетский, жуткий и закрученный сюжет, уже не василиски-страшилки, а вполне серьезные дилеммы добра и зла, любви и предательства... Книга взрослеет вместе со своими героями. Но, наверное, так оно и должно быть — всякий ребенок рано или поздно откладывает погремушку и тянется к вещам куда более серьезным. И это правильно.

Присутствуют
● волшебство
● закрученный сюжет
● отлично прорисованные характеры
● вопросы и загадки
● любовные терзания

Отсутствуют
● ответы и объяснения
● легкая атмосфера
● хэппи-энд
● Р.А.Б.
● Люциус Малфой

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

ОЦЕНКА МФ: **9**

Светлана Карачарова

ПОСЛЕДНИЙ СЛОЙ СУМРАКА

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО *ПОСЛЕДНИЙ ДОЗОР*

Роман ● **Обложка:** *Е. Деко* ● **Издательство:** *«АСТ», 2005* ● **Серия:** *«Звездный лабиринт» и «Дозоры»* ● **200000 экз.** ● **Жанр:** *Городское фэнтези* ● **Четвертый роман «Дозорного цикла»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- книжно-игровой цикл «Vampire: The Masquerade»
- Сергей Лукьяненко, «Осенние визиты»

Поскольку третий роман «Дозорного цикла», «Сумеречный дозор», не ставил жирной точки в истории мага Городецкого и его светло-темных коллег, появление четвертой книги было предсказуемо. В интервью, которое Лукьяненко дал для ноябрьского номера «Мира фантастики» за прошлый год, писатель впервые признался, что четвертому «Дозору» — быть. Неудивительно, что «Последний дозор» попал в прошлом номере в «Ожидания 2006 года» на первую позицию. Но получилось так, что книгу издали до Нового года, и она успела войти в списки номинантов в «Итогах 2005» (читайте в разделе «Врата миров»).

Антон Городецкий сменил имидж. Если в первых двух «Дозорах» мы видели парня, склонного к нездоровым излишествам, то теперь перед нами — образцовый семьянин, любящий жену, дочку и привычную работу. На протяжении книжного цикла Антон, подобно герою ролевой игры, набирал очки опыта, переходил на новые уровни и расширял список известных заклинаний. В начале четвертого «Дозора» он уже Маг-Вне-Категорий. А это значит, что Антону придется сразиться с самыми жуткими чудовищами, встретить самых легендарных магов, применить самые могущественные чары и выйти на Последний слой Сумрака. Тем самым дойдя до финального уровня игры: согласно дозорной мифологии, дальше расти некуда.

ЦИТАТЫ

- — Подземелья, — сказала она на ухо Виктору. — Подземелья и драконы. У-у-у!
- Нашу дочку не обманешь, будто вампиров не существует. Она их прекрасно видит. Еле-еле отучили громко высказываться в метро или троллейбусе: «Ма, па, глядите, а вон дядька-вампир!». Пассажиры-то ладно, спишут все на детские глупости, а перед вампирами как-то неудобно.
- — Такая у папы работа, — спокойно объяснила Светлана, подхватывая дочку на руки. — Ты же знаешь, он борется с темными силами.

— Как Гарри Поттер, — с некоторым сомнением произнесла Надя, глядя на меня. Наверно, мне не хватало очков и шрама на лбу, чтобы соответствовать высокому образу.

— Да, как Гарри Поттер, Фэт Фрумос и Люк Скайуокер.

В новом романе проявились черты, типичные для «сериальной» литературы и ранее не свойственные Лукьяненко. В прежних «Дозорах» каждый персонаж был наделен если не именем, то характером. Теперь же главгерои уничтожают безымянных плохишей толпами, а истории некоторых новых личностей, которых автор вводит в повествование, теряются в энтропии событий. Например, Лера, появляющаяся в начале романа, так и не получит обещанной открытки, а срок жизни террористов, укравших атомную бомбу и грозящихся взорвать ее в Москве, составляет пару абзацев.

По традиции, Лукьяненко заставляет тех, кто «в теме», читать между строк. В романе спрятаны многочисленные отсылки к фильмам и игре по «Дозорам». В игре «Ночной Дозор», создателей которой консультировал писатель, впервые появились зоны, где нельзя войти в Сумрак, а также арсенал огнестрельного оружия и богатая коллекция волшебных предметов. И вот теперь «среднестатистический» злодей — обычный человек, увешанный магическими артефактами, а в обойме у него — заговоренные пули.

Фраза «Неужели ты думаешь, что этот Дозор — последний?», вынесенная на обложку книги — не просто маркетинговый ход издательства: ее произносит один из персонажей романа. Жирной точки снова нет, зато фанатам есть, на что надеяться.

Итог: если вы с удовольствием прочли предыдущие три романа, то читать обязательно! Если без удовольствия, то и новый роман вам вряд ли понравится. Наконец, если вообще не читали, начните с «Ночного дозора». МФ

Присутствуют

- седьмой слой сумрака
- големы
- маги нулевого уровня
- горы трупов

Отсутствуют

- CD-плеер Городецкого
- конфликт светлых и темных
- полеты в космос
- секс

СЮЖЕТ	8
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Николай Пегасов

Это интересно

- Романы «Дозорного цикла» подробно описывают ту или иную локацию, существующую реально. Если предыдущие книги в деталях рассказывали о ресторане «Седьмое небо» в Останкинской телебашне, парке «Дубки» в городе Николаеве и гигантском жилом комплексе на берегу Москва-реки, то «Последний Дозор» погружает читателей в повседневную жизнь Эдинбурга и Самарканда. Центральное место действия книги — аттракцион «Подземелья Эдинбурга» — существует в реальности и выглядит так, как его описывает Лукьяненко. Сомнения вызывает только гостиница «Кровь горцев», якобы расположенная на Королевской миле. Остальные локации из книги, вероятно, не вымышлены.
- Официальный сайт «Подземелий» расположен по адресу **www.thedungeons.com**. Если вы его посетите, то узнаете, что, подобно музеям мадам Тюссо и «Диснейлендам», аттракционы «Подземелий» расположены в разных странах мира. Видеоролики о «Подземельях Эдинбурга» размещены на диске «Мира фантастики».
- Сюжеты книжной и киноверсии «Ночного дозора» совпадают далеко не полностью. Например, в фильме Егор оказывается сыном Антона Городецкого. Эти и другие моменты из фильма (в частности, эпизод, когда Завулон переворачивает фургон «Горсвета») нашли отражение в новом романе. Трактовка сюжетных нестыковок придумана весьма оригинальная!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

О клонах, путешествиях во времени и сбежавших вилке с тарелкой

ЛУЧШЕЕ ЗА ГОД: НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА, КОСМИЧЕСКИЙ БОЕВИК, КИБЕРПАНК
THE YEAR'S BEST SCIENCE FICTION: TWENTY-FIRST ANNUAL COLLECTION

Антология современной зарубежной прозы ● **Под редакцией Гарднера Дозуа** ● **Перевод:** *К. Васильев, А. Гузман, В. Двинина, В. Капустина, О. Квасов, В. Клеблеев, Е. Коротнян, М. Мусина, М. Семёнова, Г. Соловьева, Д. Сухих, С. Теремязева, Н. Фролова, Миротвор Шварц* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* ● **Серия:** *«Лучшее за год»* ● **928 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Научная фантастика, хроноопера, альтернативная история*

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

Антологии и сборники рассказов в последние годы стали обычным явлением на наших книжных прилавках. Даже, пожалуй, количество таких сборников не всегда идет на пользу качеству: известные писатели, да и авторы начинающие стараются выдать на-гора рассказы не потому, что «душа просит», а потому, что «необходимо же засветиться!».

Тем интересней опыт зарубежных коллег, которые наряду со сборниками тематическими выпускают сборники лучшего за год. Книга, о которой пойдет речь, — 21-ая в линейке антологий подобного рода. Наконец-то у нас есть возможность сравнить «ихнее» и «наше»!..

Те, кто читал предыдущую антологию («Фэнтези. Магический реализм. Мистика»), знают, что за рубежом представления о жанрах весьма отличаются от наших. «Лучшая НФ» в этом смысле более привычна: темы здесь фигурируют знакомые, можно сказать, магистральные для жанра. Путешествия во времени и связанные с оными парадоксы. Модификации человечества в будущем. Футурологические детективы. Контакты с инопланетянами. Альтернативные пути развития истории (преимущественно — американской)...

А вот заявленных на обложке «фантастического боевика» и «киберпанка» в сборнике почти нет. Хотя рассказ Джона Варли «Звонарь» с некоторой натяжкой можно отнести к боевику. Представьте: чтобы поймать маньяка-убийцу, который потрошит беременных женщин, на роль «живца» назначают полицейскую... разумеется, тоже на сносях. И когда в ход идут ручная пила и пробежки в скафандре по безвоздушному лунному пейзажу, так и хочется спросить: да всерьез ли написано всё это? Или, может, автор издевался над жанровыми штампами?

Вообще, все тексты в сборнике можно условно разделить на рассказы-истории и рассказы-«новеллизации» той или иной научной идеи. Иногда — в идеале — то и другое совпадает. Скажем, в пронзительном «Льде» Стивена Попкеса речь идет о молодом хоккеисте, который узнает, что он — клон своего кумира. Попкес обращается к избитой теме, но подает ее по-новому, оригинально и увлекательно. То же самое можно сказать о повестях «Зелёная леопардовая чума» У. Дж. Уильямса и «Кукимонстр» Вернора Винджа.

С другой стороны, есть ряд рассказов, где собственно научный элемент не важен. Будущее, оригинальные изобретения, инопланетяне, новые убийственные болезни — лишь средство для того, чтобы поговорить на «вечные темы» («Всё это правда» Дж. Кессела, «16 июня у Анны» К. Раш, «Аномальные структуры моих грез» М. Белла, «Ментагра» Д. Грина, «Ликвидаторы» Т. Доулинга).

Рассказов со скомканными концовками или излишне пафосных в сборнике немного, но они тоже есть («Любовь одиночек» П. Мелко, «Долгий путь домой» Дж. Ван Пелта, «Глаза Америки» Дж. Лэндиса). Впрочем, что не понравилось одному, понравится другому... В целом же, на мой взгляд, «Лучшая НФ» — сборник более сильный, чем предыдущий, изданный «Азбукой»: средний уровень здесь выше, тексты разнообразнее; есть над чем поработать «серому веществу».

Отдельно следует отметить весьма качественный, снабженный комментариями перевод. Эта антология сделана намного более тщательно, чем предыдущая, хотя и здесь можно найти несколько очепяток или, скажем, камелопардов (жирафов), переведенных как «верблюдопарды».

Итог: интересный сборник, который имеет смысл прочесть и тем, кто следит за развитием жанра, и тем, кто просто любит читать хорошие повести и рассказы.

ЦИТАТА
Откопанное тело Пака выглядело как огромный черный корень, скрюченный и бесформенный. Все время что-то напевая, женщины развернули льняную ткань и вымыли тело коровьей мочой. Потом они выковыряли из всех отверстий животворную глину. Потом положили ему под язык фалангу летучей мыши. Потом разбили яйцо о его нос, и белок выпила одна целительница, а желток — другая.

Наконец они ввели ему пять кубиков сульфата декстоамфетамина.

(М. Суэнвик. «Король-Дракон»)

Познакомимся?
Сборники такого рода — удачная возможность для читателей познакомиться с новыми авторами. Например, в «Лучшем НФ» из двадцати семи представленных писателей лишь у трети книги переводились на русский. Причем некоторые повести и рассказы — составные части авторских циклов. Например, повесть Кейдж Бейкер входит в цикл о всемогущей Компании и ее агентах, путешествующих во времени. Ну а те, кто читал «Дочь железного дракона» М. Суэнвика, попадут в уже знакомый им мир в «Короле-Драконе».

Рассказ Пола ди Филиппо «И сбежала вилка с тарелкой вослед» дает нам пресловутую «вторую возможность» составить впечатление об этом авторе: написанный в фирменной дифилипповой язвительной манере, он переведен не в пример лучше прежних книг фантаста. Еще одну грань творчества Гарри Тертлдава раскрывает перед нами рассказ «Джо Стил»: альтернативная история Америки, в которой президентом становится некий эмигрант из СССР. Впрочем, «альтернатива» всегда была коньком автора цикла о Видессе и пропавшем легионе...

Присутствуют
- исследование природы человека
- попытки спрогнозировать будущее Земли
- яркие характеры, необычный антураж

Отсутствуют
- вампиры, битвы роботов, элои и морлоки
- основательные научные разъяснения, цитаты из монографий
- юмор в духе Пратчетта или Джерома К. Джерома

КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 10
ПЕРЕВОД 9

ОЦЕНКА МФ **9**

Владимир Пузий

ТЕМНЫЙ ПУТЬ

КИРИЛЛ БЕНЕДИКТОВ *ПУТЬ ШУТА*

Роман ● Издательство: *«Эксмо», 2005* **● Серия:** *«Русская фантастика»* **● 544 стр. ● 12000 экз. ● Жанр:** *Социальная НФ, конспирологический роман, антиутопия* **● Приквел к роману «Война за «Асгард»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Кир Булычев «На днях землетрясение в Лигоне»
- Юлиан Семенов «ТАСС уполномочен заявить»
- Виктор Бурцев «Пленных не брать»
- Эдуард Геворкян «Правила игры без правил»

Автор книги не раз говорил, что пишет «первую часть приквела» к роману «Война за «Асгард». В сюжетном смысле, да и по части подбора персонажей «Путь шута» — совсем не приквел. Более того, все действие романа происходит на несколько десятилетий раньше предыдущего романа. Почти что современность, 2020 год. Но поскольку главная тема всего сериала — переход человечества от современного, модернового и даже местами традиционного состояния в точку, которая находится бес знает где, и ни один историк, футуролог или, на худой конец, социолог до сих пор не предсказал, что нас всех там ожидает, — то книга, показывающая начальные стадии этого процесса, точно может считаться приквелом к роману, где он уже набрал ход и приближается к финишной черте.

Проза Бенедиктова многослойна. Первый слой, самый простой, — приключения албанского мальчика Ардиана Хачкая, которого сначала превратили в киллера, а затем втянули в глобальную политическую интригу. Качественно прописанные приключения на Балканах плюс долгая распасовка между спецслужбами, местной уголовщиной и террорюгами разных сортов приятно удивят любителей политического детектива с фантастической начинкой. По обилию аутентичных деталей можно предположить личное знакомство автора с сюжетами подобного рода, да и с дивной природой Балкан.

Второй слой гораздо интереснее. Через призму балканского захолустья видна борьба сил мирового значения. Эта борьба напоминает потасовку бульдогов под ковром: невнятное порыкивание, визг, кровь, а главных действующих лиц не видно. Европа силится выдавить из своего тела иглы ислама и встречает жесткое сопротивление. Вообще, «богатый белый север» начинает игру на обособление от третьего мира, но пока не знает, как далеко эта игра уведет его от ненадежного, чреватого постоянным появлением новых горячих точек, но все-таки столь привычного гуманистического застоя. В свою очередь, исламская цивилизация демонстрирует готовность применить оружие массового поражения против «старшего брата». По напряженности межцивилизационного конфликта «Путь шута» перекликается с известной книгой Елены Чудиновой «Мечеть Парижской богоматери».

Наконец, третий слой — мистико-эзотерический. Основных персонажей окружает современная техника, современный быт, современная политическая суета. Но рассыпанные тут и там намеки (карты Таро, мифологические имена, призывы главного героя к таинственному сверхъестественному покровителю) показывают: миром «из-за занавески» правят темные силы, имеющие более древнее происхождение, чем люди. И в начале 21 столетия ими на Земле вершится мрачная мистерия в духе германо-скандинавской мифологии. Все пронизано духом ожидания последней битвы... но почему-то имя ее не Армагеддон, а Рагнарек...

Для Кирилла Бенедиктова эта книга напоминала своего рода тест: сорвется московский фантаст с вершины, взятой в романе «Война за «Асгард», или не сорвется? Исход — благополучный. «Путь шута» написан во многом иначе, чем предыдущий бенедиктовский роман, но по литературному качеству он ничуть не хуже.

Итог: в новом романе Кирилла Бенедиктова скупо проступают черты глобального футурологического проекта: описания будущего Земли на несколько десятилетий вперед. Возможно, для того, чтобы выложить всю мозаику, писателю понадобятся еще четыре-пять книг. Но по тем двум, которые уже вышли, можно со всей определенностью сказать: столь полная фиксация грядущего, да еще взятого в динамике, в итоге может переплюнуть весь опыт футурологического моделирования советской НФ — и Ефремова, и Гуревича и... да может быть, и Стругацких.

ЦИТАТА

Шут — это душа, родившаяся в новом теле, ребенок, новорожденный, воплощенный потенциал, избравший жизнь и встреченный ею радушно, как встречают принцев. Он — «ноль» по определению, ибо открыт всему и еще ничего не достиг... Шут входит в мир, чтобы познать многое, совершенно новое для него. Он познает свое тело, свои функции и возможности, свое окружение. И постепенно переходит к принципу следующего Аркана — Мага.

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем каждую книгу по десятибалльной шкале.

Сюжет — насколько захватывает повествование, насколько непредсказуем сюжет.

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

Персонажи — 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 — 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.

Присутствуют

- глубокое знание геополитики и политологии
- отличная осведомленность в вопросах эзотерики и мистики
- психологическое письмо высокого уровня
- добротный сюжет
- футурологический элемент

Отсутствуют

- оптимистический взгляд на будущее человечества
- стебалово
- мочилово
- политкорректные сопли
- гуманистический взгляд на мир

СЮЖЕТ	9
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: **9**

Дмитрий Володихин

ХРОНИКИ КАПИТАНА БУГГО

ЕЛЕНА ХАЕЦКАЯ
КОСМИЧЕСКАЯ ТЕТУШКА

Роман ● Издательство: *«Северо-Запад», 2005* **● Серия:** *«Магия и реальность»* **● 512 стр. ● 5000 экз. ● Жанр:** *Космическая опера*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Рафаэль Сабатини «Одиссея капитана Блада»
- Эдмонд Гамильтон «Звездные короли»
- киносериал «Звездные войны»

Имя Елены Хаецкой в последнюю очередь ассоциируется с понятием «космическая опера». На первый взгляд, создательница философских притч («Мракобес», «Синие стрекозы Вавилона») и красочных исторических полотен («Бертран из Лангедока», «Дама Тулуза») предельно далека от страстей, обуревающих Джима диГриза и Люка Скайуокера. Однако Хаецкая обожает разрушать стереотипы: вы не верите, что умею писать про космические сражения и абордажи, про пушечные дуэли в открытом космосе и экзотических инопланетян? Ну так я вам выдам по первое число!..

Главная героиня «Космической тетушки» Бугго Анео, происходящая из старого аристократического рода, сделалась легендой освоенного космоса в вызывающе юном возрасте. Виртуозно обыграв в суде крупную корпорацию, она стала владелицей космического корабля «Ласточка» и одним из самых удачливых вольных торговцев своей эпохи. Она не боится ответить залпом на ультиматум превосходящих сил противника и поддержать вооруженный переворот, если уверена, что правда на стороне заговорщиков. Безрассудная отвага Бугго и ее умение находить выход из любой ситуации одинаково очаровывают кровавых диктаторов и бесшабашных пиратов, циничных авантюристов и кадровых офицеров. «Капитана «Ласточки» знали в десятках фрахтовых контор. Ее любили в портовых кабачках, — пишет Хаецкая, — и встречные корабли весело салютовали ей в знак приветствия».

Все это изложено образным, сочным, выразительным языком — а Елена Владимировна иначе и не пишет. По сути, она подняла «низкий» литературный жанр, вотчину Эдмонда Гамильтона и «Дока» Смита, на принципиально иной литературный уровень. Случай для отечественной фантастики не то чтобы уникальный, но редкий. Впрочем, если присмотреться, становится ясно, что «космоопера» Хаецкой близка к другому жанру — пиратским романам. Перед нами космический Сабатини, «Хроники капитана Блада», переписанные очень хорошим (хотя и торопливым) стилистом. Сходство, разумеется, не на уровне сюжета, — но на уровне настроения, общей атмосферы. История об отважных и неистовых капитанах, готовых ради поисков недостижимого Рая пройти по лезвию бритвы, об отчаянных и прекрасных безумцах, тех, что «бунт на борту обнаружив, из-за пояса рвут пистолет». Только вместо дальних берегов и экзотических стран в романе Хаецкой фигурируют малоосвоенные планеты и безбрежный простор неизученного космоса, а вместо галеонов и фрегатов — сверхсветовые космолеты, одолевающие парсек за парсеком. Это сочетание несочетаемого книгу совсем не портит: в конце концов, речь идет не о случайных анахронизмах (как в «Острове сокровищ» Стивенсона, например), а о сознательно использованном литературном приеме.

Есть в этой книге еще один момент, на который хотелось бы обратить отдельное внимание читателей. Как и все зрелые сочинения Хаецкой, «Космическая тетушка» написана человеком глубоко религиозным — это чувствуется буквально на каждой странице. Книга пронизана любовью к Богу, трогательной и искренней, но сомневаюсь, что официальная церковь одобрит тот образ потерянного Рая, который рисует питерская писательница. Удивительный парадокс: все искренне верующие фантасты, от Джона Р. Р. Толкина до Уолтера Миллера, в своих произведениях в той или иной степени отступают от религиозных догматов. Ничего не поделаешь, такова глубинная суть творчества — его невозможно втиснуть в канон. С другой стороны, не сомневаюсь: придерживайся Хаецкая догматов твердо и неколебимо, ее позиция вызвала бы уважение и сочувствие у гораздо меньшего количества читателей.

Итог: роман хоть и неожиданный, но, как и большинство книг Хаецкой, сильный, стильный и умный.

Это интересно

Одно из многочисленных увлечений Хаецкой — художественная фотография. Фотосъемками Елена Владимировна занимается вместе со своим мужем, Тарасом Витковским. В архиве супругов скопилось достаточно материалов, чтобы украсить уникальными портретами писательницы задние стороны обложек книг Хаецкой, выходящих в издательстве «Северо-Запад». Таким образом, у настойчивого читателя появился шанс собрать целую галерею изображений любимого автора.

ЦИТАТЫ

- — Что может быть нового в этой дряхлой вселенной? — проговорила она отстраненно.
  На самом деле Бугго, конечно, так не думала. Эту мысль любили мусолить на разные лады мужественные герои писателя Абелы Меноэса. Меноэс был культовым автором Одиннадцатого, певцом и символом Арзао. Он жил сто лет назад и написал — в промежутках между войнами, экстремальным спортом, скандальными любовными историями и безвестными странствиями — полтора десятка романов, тощих, как женщины из пустыни или забытая в сушильне копченая рыба. В его книгах совершенно не было «воды» — ни пространных описаний, ни долгих рассуждений. Его герои изъяснялись кратко, действовали энергично, и мир вокруг них был первозданно-ярок, как на детском рисунке. Они скрывали свое непрестанное восхищение жизнью за нелепыми фразами о бренности всего сущего. Они ели бытие огромными ложками и делали вид, будто им это безразлично. Подобный способ существовать делал их уязвимыми и трогательными.
- Адвокат сделал несколько шагов по направлению к своей подзащитной и заговорил:
  — Вообще-то положено...
  — Никогда так не начинайте, — перебила Бугго. — Что это за «вообще-то»? Учитесь говорить нормально. И что у вас с осанкой? От вас веет безнадежностью.

ПРИСУТСТВУЮТ

- пираты
- абордажи
- Райские Острова
- пиастры-пиастры-пиастры

ОТСУТСТВУЮТ

- цинизм
- снобизм
- атеизм

СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: **9**

Василий Владимирский

НАШ ОТВЕТ ДЭНУ БРАУНУ

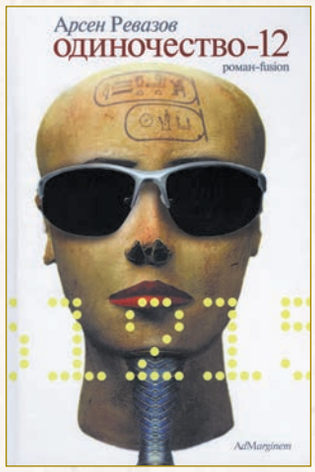
АРСЕН РЕВАЗОВ *ОДИНОЧЕСТВО-12*

Роман ● **Обложка:** *А. Бондаренко* ● **Издательство:** *«Ad Marginem», 2005* ● **496 стр.** ● **10000 экз.** ● **Жанр:** *Мистический триллер*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Умберто Эко «Маятник Фуко»
- Артуро Перес-Реверте «Клуб Дюма»
- Дэн Браун «Код Да Винчи»

Нейролингвистическое программирование, оккультизм, кровожадные сектанты, обладающие древними знаниями, — все это неизбежные атрибуты современного модного романа. Однако «Одиночество-12» Арсена Ревазова— книга не только модная, ноипо-настоящему увлекательная. Злоключения ее главного героя, руководителя крошечного пиар-агентства, начинаются со странного убийства его друга по прозвищу Химик. Убийства изощренного, своей бессмысленностью повергающего вшок всех окружающих. Авскоре после этого вофис главного героя является неприметный человек, заприличные деньги заказывающий рекламу слов «Дейр-Эль-Бахри», «калипсол», «одиночество» инабора цифр «222461215». Опять-таки: зачем, почему, кому выгодно— тайна за семью печатями. Однако герой начинает подозревать, что гибель Химика иэтот странный заказ связаны друг сдругом...

На первый взгляд, сюжет совершенно бредовый. Густая смесь позднего Пелевина, Переса-Реверте, Умберто Эко иДэна Брауна. Так бы оно, пожалуй, ибыло, если бы не стиль. Длядебютанта Арсен Ревазов пишет неожиданно умело. Коротко. Четко. Афористично. Изобретательно. Пиарщик по роду деятельности, он активно пользуется наработками Сергея Довлатова, ноитрюками из арсенала рекламистов не брезгует. Ксожалению, автор не сумел удержаться от обращения к«богу из машины», да имотивация поведения сектантов, обживающих «параллельный мир» (тот свет), побольшому счету, высосана из пальца. Дебютанту, впрочем, простительно...



Итог: уже по первой книге Ревазова видно, что влитературу пришел талантливый иумный человек, не брезгующий писать увлекательно идинамично, наплевав на все предрассудки литературной богемы.

Это интересно

Как имногих других авторов «жанровой» литературы, Ревазова привлекает фигура первой египетской женщины-фараона Хатшепсут. Именно она, поверсии писателя, стала основательницей тайного ордена, проникшего ныне во все институты власти. Приэтом автор не скрывает, что большая часть информации оХатшепсут (ине только) почерпнута им из интернета.

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Василий Владимирский

АЛЬБОМ С ИСТОРИЯМИ

ОЛЬГА ТОКАРЧУК. ДОМ ДНЕВНОЙ, ДОМ НОЧНОЙ *OLGA TOKARCZUK. DOM DZIENNY, DOM NOCNY*

Роман ● **Перевод:** *О. Катречко* ● **Издательство:** *«АСТ», 2005* ● **320 стр.** ● **3000 экз.** ● **Жанр:** *Магический реализм, мистика, притча*

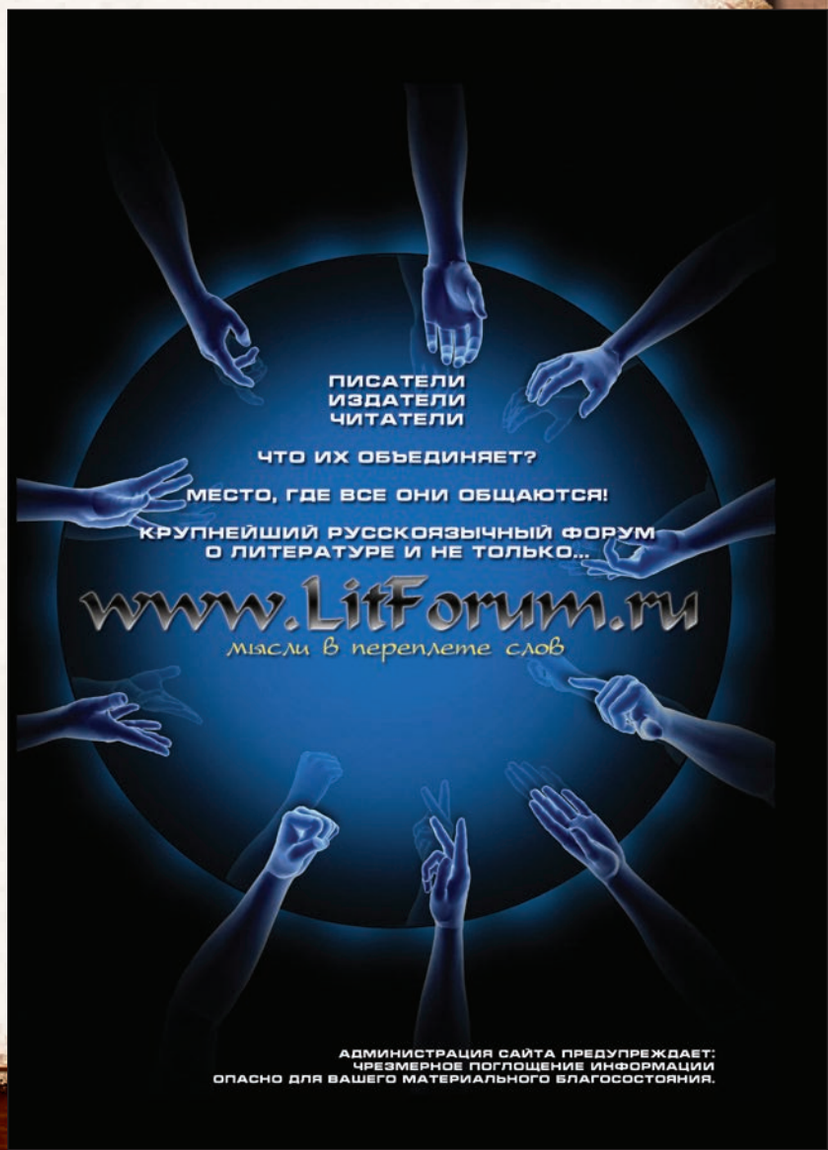
Умение писать ожизни «настоящей» или же «выдуманной» — дар, доступный немногим. Новплетать элементы фантастического во вполне реалистичный книжный пейзаж— на мой взгляд, задание, скоторым удачно справляются единицы. Так называемый «магический реализм» снекоторых пор стал модной литературой, ивряд ли это пошло ему на пользу: слишком много образовалось «пены».

Ксчастью, находятся авторы, которым есть что сказать икоторые умеют совмещать, казалось бы, несоединимое. В«Доме дневном, доме ночном» польская писательница Ольга Токарчук вводит нас вмир этакого межсезонья, междужизни. Затерянная деревушка, где обитает рассказчица, вчем-то сродни маркесовскому Макондо. Здесь во сне можно услышать голос незнакомого человека иотправиться искать его за тридевять земель (вдругой район страны!); здесь ваша соседка может оказаться более странным существом, чем сказочные чудовища; здесь история осредневековой святой становится более реальной, чем переписка по интернету или пропалывание грядок.

Итог: Ольга Токарчук умеет красиво писать: иногда трогательно, иногда комично, новсегда— точно, ярко, убедительно. Эта книга вчем-то похожа на кляссер, где каждая история— редкая марка для настоящих коллекционеров.

ОЦЕНКА МФ **8**

Владимир Пузий



НЕПРАВИЛЬНАЯ СКАЗКА

ДИАНА УИНН ДЖОНС. ХОДЯЧИЙ ЗАМОК
DIANA WYNNE JONES. HOWL'S MOVING CASTLE

Роман ● **Перевод:** *А. Бродоцкая* ● **Обложка:** *Е. Гозман* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* ● **Серия:** *«Миры Крестоманси»* ● **448 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Детское фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Джоан К. Ролинг «Гарри Поттер и философский камень»
- Джон Р. Р. Толкин «Хоббит, или Туда и обратно»
- Александр Волков «Волшебник Изумрудного Города»

Диана Уинн Джонс — автор более сорока книг, переведенных на семнадцать языков, обладатель нескольких престижных литературных премий. Особой популярностью пользуется ее сериал «Миры Крестоманси», который критика обычно сравнивает с нашумевшим «Гарри Поттером». Не меньший успех завоевал роман «Ходячий замок».

Софи вместе с двумя сестрами, отцом и мачехой жила в сказочной стране. И всё было хорошо, пока не случилось страшное — отец умер. Прокормить троих детей мачеха оказалась не в состоянии: младшая дочка отправилась учиться магии к колдунье, средняя — постигать азы кулинарии в кондитерскую, а старшая, Софи, осталась заведовать делами в семейном магазине шляп.

Это интересно
- На сегодняшний день в цикл «Ingary» входит два романа — «Ходячий замок» (1986) и «Замок в Воздухе» (1991, выдвигался на Mythopoetic Award в категории «детское фэнтези»).
- В 2004 на основе романа «Ходячий замок» культовый японский режиссер Хаяо Миядзаки («Унесенные призраками») снял одноименный мультфильм.

Логично было бы предположить, что приключение ждет младшую дочь. Но, нарушая законы жанра, писательница предпочла сделать главной героиней повествования старшую. Повстречавшись с Болотной Ведьмой, Софи из «серой мышки» превращается во вздорную старуху. Беспокоясь за свое будущее, она устраивается на работу к Хоулу, владельцу Ходячего замка.

На первый взгляд, «Ходячий замок» — еще одна «милая сказочка». Но если присмотреться, становится ясно, что это не так. Самовлюбленный Хоул, которому, однако, не чужды добрые дела, ищет «вторую половинку», но никак не может ее обрести. Софи тоже борется за свое счастье: раз за разом влезает в дела господина, то мешая ему, а то помогая. Ей даже предстоит

выступить в роли престарелой матушки Хоула.

Итог: отличный роман, пропитанный духом гуманизма, взаимопонимания и терпимости к слабостям друг друга. Книга для тех, кому интересно, что бы было, если б Красавица и Чудовище поменялись местами.

СЮЖЕТ	8
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	9

ОЦЕНКА МФ **8**

Сергей Неграш

ПУТЕШЕСТВИЕ В БЕЗДНУ

ПОЛНОЧЬ, XIX ВЕК

Сборник ● **Издательство:** *«Корпорация «Сомбра», 2005* ● **Серия:** *«Ужас»* ● **320 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Антология*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- рассказы Эдгара А. По, Говарда Ф. Лавкрафта, Кларка Э. Смита

Молодое московское издательство «Корпорация «Сомбра» продолжает свою интересную во всех отношениях серию фантастической русской классики (или классической русской фантастики) сборником «Полночь, XIX век». Заявленная тематика антологии — «черная проза, готика, хоррор». Впрочем, по прочтении обнаруживается, что собственно историй о сверхъестественном, мистики в современном понимании здесь немного. Пара рассказов об оборотнях («Собака» Федора Сологуба и «Черный Дик» Николая Гумилева), один образчик «вампирской прозы» («Красногубая гостья». Ф. Сологуба), одна история о сделке с дьяволом («Рассказ о великом знании» Михаила Арцыбашева) и одна вариация на тему Дон-Жуана («Убийство в Кунст-Фише» Александра Грина). Еще два рассказа Грина («Фанданго» и «Серый автомобиль») также содержат фантастический элемент, но скорее относятся к фантазиям вроде «Алых парусов», чем к мистике.

В угоду девятнадцати

Честно говоря, название сборника не вполне соответствует времени написания представленных произведений. К девятнадцатому столетию относятся только рассказы Чехова и Гаршина, остальные созданы в начале прошлого века — вплоть до двадцатых годов.

Впрочем, все это не значит, что, читая «Полночь, XIX век» долгими зимними вечерами, вы не получите своей порции ледяных мурашек по коже. Измененные состояния сознания, необычные психологические обстоятельства пугают не хуже вампиров с оборотнями — это не раз доказал в своих рассказах Стивен Кинг. Будьте уверены: сотню лет назад собранные в книге произведения читались не с меньшим удовольствием, чем сейчас — творения мастера ужаса. Да и сейчас не потеряли своего черного очарования. Светской даме кажется, будто она и ее отражение поменялись местами («В зеркале» В. Брюсова). По непонятной причине бросается под поезд дочь священника, и в его доме воцаряется безмолвие («Молчание» Леонида Андреева»). Гимназист и его вдовая мать безнадежно затянуты невинной забавой — деланием теней («Тени» Ф. Сологуба). Простому человеку и гражданину выпадает жребий присутствовать на казни преступника («Злодеи» М. Арцыбашева)...

Итог: Фридрих Ницше писал: «Если ты долго смотришь в бездну, то бездна смотрит в тебя». Рассказ Л. Андреева «Бездна» — пожалуй, самая жуткая и сильная вещь из представленных в сборнике. Но в действительности своя ницшевская бездна присутствует в каждом произведении антологии. Смотреть в нее или нет — решать только вам...

ОЦЕНКА МФ **8**

Петр Тюленев

КОГДА ПАНЫ ДЕРУТСЯ...

ВЛАДИСЛАВ РУСАНОВ
ОКАЯННЫЙ ГРУЗ

Роман ● **Обложка:** *П. Борозенец* ● **Издательство:** *«Крылов», 2006* ● **Серия:** *«Историческая авантюра»* ● **384 стр.** ● **10000 экз.** ● **Жанр:** *Псевдоисторическое фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Генрик Сенкевич «Крестоносцы»

«Король умер — да здравствует король»? Как бы не так! Нового короля еще надо избрать. Претендента два. Один будет продолжать курс прежнего короля, правившего справедливой, но твердой рукой. Другой обещает шляхетские вольности всем до последнего крестьянина. И, пока со всех концов Великих и Малых Прилужан съезжаются на Сейм шляхтичи, обе партии вовсю готовятся к выборам: гетман Жигомонт заручается поддержкой из-за рубежа, а сторонники князя Януша подтягивают к столице вооруженные отряды — один из которых и окажется в центре повествования.

Вот только политика — не то поле боя, на котором побеждает сила оружия. Да и зарубежная поддержка — палка о двух концах: грозинецкий князь хочет видеть на прилужанском престоле вовсе не крепкого телом и духом Жигомонта, а Юстына, легко поддающегося чужому влиянию. А неудобного кандидата и устранить недолго...

Кто же возьмет верх во всколыхнувшем страну противостоянии? Бело-синие — или золотые? И не обернется ли победа гибелью государства? Ведь пока войска заняты в политических разборках, границы открыты для разбойных набегов. Как не вспомнить поговорку: «Паны дерутся, а у холопов чубы трещат»...

А тем временем пробирается окольными тропами отряд порубежного сотника пана Войцека Шпары. Теряет в боях людей, веря — за правое дело. Но есть ли в политических играх сторона, за которой правда? Или прав недоучившийся студент-медик Ендрек, и не цвет знамени главное, а друзья рядом с тобой, за которых не жалко отдать жизнь?

Итог: «Окаянный груз» — книга «с двойным дном».

Можно погрузиться в добротно, до мельчайших деталей прорисованный фэнтезийный мир с хитросплетениями политических интриг и опасными буднями отряда приключенцев. А можно читать как историю о дне сегодняшнем...

СЮЖЕТ	8
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: **8**

Алла Гореликова

Современное фэнтези

Уроженец и житель Донецка, Владислав Русанов не скрывает, что роман навеян событиями «оранжевой революции». Да и раскиданные по тексту намеки и параллели достаточно прозрачны.

Рабочее название продолжения «Окаянного груза» — «Мести не будет» — перевод на русский фразы, оброненной президентом Ющенко во время посещения Донецка.

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ — В ИМПЕРИЮ

ЭРИК ФЛИНТ, К. Д. УИНТВОРТ. ПУТЬ ИМПЕРИИ
ERIC FLINT, K. D. WENTWORTH. THE COURSE OF EMPIRE

Роман ● **Перевод:** *Т. Усова* ● **Издательство:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2005* ● **Серия:** *«Золотая библиотека фантастики»* ● **571 стр.** ● **4000 экз.** ● **Жанр:** *НФ с элементами космооперы*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Кэролайн Дж. Черри, цикл о Шанур
● Мэри Р. Джентл «Золотые колдуны»

Перед нами — колониальный роман в фантастических декорациях. Земля завоевана расой джао, похожей на тюленей. Губернатор Земли Опак откровенно презирает «грязных туземцев», даже лояльных к джао. Вместо попытки наладить сотрудничество с людьми Опак жаждет их уничтожить. А ведь союз с землянами необходим джао, которые ведут многолетнюю войну с расой экхат, одержимо истребляющих разум в Галактике. Учитывая, что Опак явно не справляется, на Землю присылают Эйлле, его нового заместителя и возможного преемника. Ситуация обострена тем, что Опак и Эйлле принадлежат к издавна враждующим кланам. Эйлле считает, что надо больше доверять людям, несмотря на существование земного движения Сопротивления. Кто же прав?

Роман написан в неторопливой манере, с тщательным вниманием к мелким деталям, особенно в области различия обычаев покорителей и покоренных. Хотя в книге есть и приключения, и битвы, это серьезная «политологическая» НФ. Авторы вдумчиво пытаются выстроить возможную модель взаимоотношений сторон — с оглядкой на современную политику США. Могут ли американцы, силой насаждая демократию, рассчитывать на успех в странах с абсолютно иной ментальностью и культурой? Ответ, в принципе, положительный — только Джордж Буш мало похож на мудрого Эйлле...

Итог: серьезная книга для серьезных людей, тот случай, когда недостаток литературных достоинств искупается наличием спорных, но неглупых идей. Роман будет интересен не только победителям, — ведь проигрывать достойно тоже надо уметь...

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

ОЦЕНКА МФ: **8**

Борис Невский

Колониальный роман

Колониальный роман — жанр, весьма популярный на рубеже 19—20 веков. Книги его лучших представителей, Редьярда Киплинга и Джозефа Конрада, входят в золотой фонд мировой литературы. Серьезный колониальный роман — не простое описание приключений отважного европейца среди дикарей. Это и попытка непредвзятого анализа «бремени белого человека», и желание разобраться в различиях между «западным» и «туземным» образом жизни, и размышления на тему взаимопроникновения культур.

ВЛАСТЬ И КРОВЬ

ВАДИМ ПАНОВ
ЦАРЬ ГОРЫ

Роман ● **Обложка:** *С. Киселева* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2005* ● **Серия «Тайный город»** ● **480 стр.** ● **65000 экз.** ● **Жанр:** *Городское фэнтези* ● **Одиннадцатый роман из цикла «Тайный город»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Сергей Лукьяненко, цикл о Дозорах
- Энн Райс, Вампирские хроники

«Нет ничего хуже гражданской войны» — эта мысль стала центральной в новом романе Панова. История семьи масан продолжается. Предложение Захара Треми, сделанное Александру Бруджа в конце предыдущего романа «Королевский крест», заинтересовало последнего. И старый масан, один из последних истинных кардиналов, начал объединение семьи.

Чтобы объединить масан, живущих в Тайном Городе, необходим истинный кардинал — им может стать Захар Треми. Дело за малым — добыть Амулеты Крови — Драконьи Иглы, которыми владеют Густав и Борис Луминар. Захар обращается за помощью к своим старым знакомым — наемникам Кортесу и Ко.

Такова завязка одиннадцатой книги о Тайном Городе. Общее впечатление от романа спорное. С одной стороны, кажется, что автор, как бы извиняясь за предыдущий неторопливый и философский роман, осознано перенасыщает «Царя горы» боевыми сценами. Погоня, убийства, штурм одной базы, другой базы — у читателя не остается свободной минуты, чтобы осмыслить сюжетные интриги. Да с ними в романе и не густо. Сюжет просматривается от начала и до конца, и даже финал книги скорее подчеркивает основную идею романа, нежели переворачивает всё с ног на голову.

Терзания главных героев блекнут на фоне непрекращающихся перестрелок. Автор дает им задуматься, сделать выводы — а потом единственно верное решение принимается в считанные мгновения.

Но стоит отдать должное автору — поступки героев логичны и последовательны.

Итог: долгожданное продолжение приключений наемников, а также продолжение истории объединения семьи масан. Добротное городское фэнтези, которое увлечет вас не на один вечер.

Снова Красные Шапки!

Наверное, роман стал бы мрачным фэнтези-боевиком, если бы не вторая сюжетная линия романа. Вновь на передний план выходят Красные Шапки. Семья вспомнила о своей исторической родине, Западных лесах, покинутой ими много веков назад. И решила, что пора бы потребовать компенсацию за моральную травму, что нанесли им чуды, виновные в массовой миграции КШ.

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Иван Шелуханов

ТУТСИ ПО-ШАЛИОНСКИ

ЛОИС МАКМАСТЕР БУДЖОЛД. ПАЛАДИН ДУШ
LOIS MCMASTER BUJOLD. PALADIN OF SOULS

Роман ● **Перевод:** *А. Ютанова* ● **Издательство:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2005* ● **Серия:** *«Золотая серия фэнтези»* ● **509 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Фэнтези* ● **Второй роман цикла «Шалион»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Мэрион Зиммер Брэдли «Туманы Авалона»

Давно являюсь страстным поклонником таланта миссис Буджолд, поэтому новый ее роман был проглочен залпом. Увы, горячего восторга книга не вызвала...

Вкратце о сюжете: второстепенный персонаж «Проклятья Шалиона» вдовствующая рейна (королева) Иста отправляется в паломничество. Ее поджидают опасные приключения, она участвует в обороне крепости Порифорс от вражьих полчищ. В итоге Иста понимает, что боги на нее по-прежнему рассчитывают и ее роль в жизни далеко не сыграна.

Написан роман здорово — плохо писать Буджолд просто не умеет. Как всегда, много внимания уделено психологическим и моральным переживаниям героя (точнее, героини). Вот в этом и загвоздка.

Буджолд создает книги методом синтеза: в Барраярской саге космоопера соседствовала с любовным романом, психологической драмой, военной фантастикой, иронией, детективом, что давало незабываемый эффект. В «Проклятии Шалиона» читателя поджидал сплав псевдоистории с толикой романтики, мистики, драмы. А вот «Паладин душ»... Все забил «женский роман». Нет, книга не «лавбургер», хотя элементы его значительны. Это скорее история женщины, которая пытается найти место в жизни.

У Буджолд уже была книга, где события показывались глазами женщины — «Барраяр», схема которого схожа с «Паладином душ». Женщина в подчеркнуто мужском обществе, где ее удел — вечно оставаться в тени. Но обе героини — сильные личности, которые не намерены сидеть сложа руки. Однако в «Барраяре» Корделия была не одинока: ворох классно выписанных персонажей умудрялся цапнуть по кусочку сюжета, что явно обогащало мир романа. А рядом с Истой — ни одного западающего в душу героя. Типичный *romance*: яркая женщина как центр и движитель сюжета, и куча муравьишек, ползающих вокруг.

Итог: качественно прописанная психологическая «женская» драма. Вот только читателю противоположного пола придется приложить немало усилий, чтоб не задремать...

ЦИТАТЫ
- Иста сама едва ли знала, что ей нужно. Но она знала точно, чего боится — быть запертой в темном, тесном месте, быть запертой людьми, которые любят ее.
- «Поймать демона и кормить его собой в обмен на его помощь — вот способ стать магом» (мудрейший ди Кэйбон).

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Борис Невский

ОБНАРУЖИТЬ СЕБЯ

МАКС ФРАЙ
ХРОНИКИ ЕХО 3. НЕУЛОВИМЫЙ ХАББА ХЭН

Повесть ● **Обложка:** *Л. Милько* ● **Издательство:** *«Амфора», 2005* ● **Серия:** *«Хроники Ехо»* ● **320 стр.** ● **30000 экз.** ● **Жанр:** *Детективное фэнтези* ● **Третья часть «Хроник Ехо»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Глен Кук, цикл «Гаррет, частный детектив»

Сэр Макс из Ехо, экс-«Ночная Задница» Начальника Малого Тайного Сыскного Войска, давно уже не бегает по мозаичным мостовым за волшебными преступниками и не протирает кресла в Доме у Моста. Уйдя на заслуженный отдых (хотя это еще вопрос, кто от кого отдыхает: Макс от Мира или Мир от Макса), сыщик, писатель, путешественник по мирам, наконец, просто Вершитель коротает отмеренную ему вечность за изысканным кофе, цена которому — интересные истории. В прошлых «Хрониках Ехо» Фрай пообещал нам сэра Шурфа Лонли-Локли, и выполнил обещание ровно наполовину. Лонли-Локли пришел, но платить за кофе наотрез отказался. Пришлось отдуваться сэру Максу.

ЦИТАТА
Только перестав быть собой, получаешь шанс обнаружить себя.

Не успел сэр Макс сопроводить Великого Магистра Ордена Семилистника Нуфлина Мони-Маха в Харумбу, где прячутся от смерти сильные Мира, как Ехо оказался перед лицом новой угрозы. Чтобы отвести напасть, Максу просто необходимо найти неуловимого Хаббу Хэна. Правила просты: ты должен знать о существовании Хаббы Хэна, тебе должно быть нужно с ним встретиться, но при этом ты не должен хотеть этой встречи. И если с первыми двумя пунктами проблем не возникает, то вот третьего условия обуреваемый страстями Макс выполнить просто не в состоянии. Вот был бы на его месте сэр Шурф, постигший дзэнское искусство абсолютного самоконтроля... А так — чего только не перепробовал Вершитель! И наркотиками себя травил, и в нищие временно подался... Впрочем, в конце концов нашел дорожку к заветному Хаббе Хэну. А все почему? Да потому, что в каждом сэре Максе живет свой маленький и невозмутимый сэр Лонли-Локли. А в каждом Лонли-Локли, соответственно, свой Макс.

Итог: впрочем, если задуматься, несмотря на благополучный конец, история вышла немного печальная. Фрай, как всегда, не дает читателю откровений, а всего-навсего подчеркивает общеизвестные вещи. На этот раз — то, что каждый из нас скрывается за ворохом самых разных масок. Мы можем научиться выбирать наиболее подходящие, но в любом случае наше настоящее «я» будет прятаться за ними где-то в недоступной чужому взгляду глубине.

СЮЖЕТ	8
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	9

ОЦЕНКА МФ **8**

Петр Тюленев

С ДРАКОНОМ ЗА СПИНОЙ

ТИМОТИ ЗАН. ДРАКОН И ВОР
TIMOTHY ZAHN. DRAGON AND THIEF

Сборник ● **Перевод:** *А. Овчинникова, А. Кабалкин* ● **Обложка:** *Е. Савченко* ● **Издательство:** *«Эксмо», «Домино», 2004* ● **Серия:** *«Зарубежная фантастика»* ● **384 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Космический боевик*

ТИМОТИ ЗАН. ДРАКОН И СОЛДАТ
TIMOTHY ZAHN. DRAGON AND SOLDIER

Роман ● **Перевод:** *Е. Бутенко* ● **Обложка:** *А. Сауков* ● **Издательство:** *«Эксмо», «Домино», 2005* ● **Серия:** *«Фантастический бестселлер»* ● **304 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Космический боевик*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Роберт Хайнлайн «Гражданин Галактики»
● отчасти — Гарри Гаррисон «Стальная крыса идет в армию»

Название нового сериала Тимоти Зана — «Приключения с драконом за спиной» — можно понимать двояко. Воин-поэт из расы к'да Дрейкос после гибели сородичей прячется от посторонних взглядов, прикидываясь татуировкой, и юный Джек Морган, обладатель этого экстравагантного украшения, быстро убеждается: с ним опасности не страшны. Что ж, Джек — всего лишь бывший вор, в драке он только обуза; зато его гибкий ум и специфические навыки прекрасно дополняют воинское искусство Дрейкоса.

ЦИТАТА
«Могу поспорить: ты, не задумываясь, променял бы троих таких, как я, на одного хорошего солдата» (Джек).

А цель перед героями стоит — для целой армии впору. Жизнь двух рас зависит от того, успеют ли Джек и Дрейкос вовремя найти неведомого пока врага. Однако выяснить, кто стоит за нападением на передовые корабли шонтинов и к'да, беженцев из другого рукава Галактики, оказывается ох как непросто...

Зан, как всегда, сюжет закручивает мастерски. Но похищения, схватки, погони — еще и фон для Контакта. От первого шока, через конфликт воинской этики и воровской морали — к достижению того уровня командной спайки, без которого героев ждет верная гибель. И — просто к дружбе...

Итог: оба романа обрываются намеками на грядущие неприятности. В игре — наемники, работорговцы, галактические мегакорпорации... главные опасности ждут героев впереди!

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Алла Гореликова

ЭЛЬФИЙСКИЙ ГАМБИТ

ЭЛЕЙН КАННИНГЕМ. ЭЛЬФИЙСКАЯ ТЕНЬ
ELAINE CUNNINGHAM. ELFSHADOW

Роман ● **Перевод:** *Н. Игнатьева* ● **Обложка:** *Ф. Филдс* ● **Издательство:** *«Максима», 2005* ● **Серия:** *«Забытые королевства»* ● **384 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Авантюрное фэнтези с элементами детектива* ● **Источник:** *Ролевая игра «Dungeons & Dragons»* ● **Вторая часть цикла «Арфисты»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Роберт Сальваторе, ранние книги о Дзирте

По выходившим у нас до сих пор романам по «Забытых королевствам» могло сложиться впечатление, будто в вышеозначенных королевствах негде продохнуть от засилья темных эльфов. Любители же более традиционных светлых и условно добрых эльфов оставались обделены. Наконец-то несправедливость оказалась исправлена. Дебютный, написанный в далеком 1991 году роман Элейн Каннингем «Эльфийская тень» повествует о полуэльфийке Эрилин, оказавшейся втянутой в сложную интригу солнечных эльфов, мечтающих вернуть былое величие.

Полукровкам и без того живется непросто на страницах фэнтезийных романов, а Эрилин к тому же родственница королевской семьи, убийца, сотрудничающая с Арфистами, и обладательница магического меча (как обычно, более таинственного, чем должно казаться на первый взгляд), да в придачу ее подозревают в убийствах. К счастью, этой примечательной особе решает помочь знаменитый маг Хелбен — через своего повесу-племянника Данилу.

Роман читается на одном дыхании: у Каннингем очень легкий и приятный стиль. Умело, хоть и несколько поверхностно выписывает она и персонажей: в особенности ей удались два отрицательных эльфа и Данила, которые, вопреки обыкновению, отличаются некоторой глубиной, а не одномерностью, присущей игровой литературе. Хоть сюжет и не отличается особой сложностью, но в него довольно гармонично вплетены детективные, приключенческие и даже любовные фрагменты.

На фоне приевшихся похождений разнообразных дроу «Эльфийская тень» кажется просто лучом солнца в темном царстве. Впрочем, и безо всяких сравнений роман очень неплох. По прочтении «Эльфийской тени» становится понятно, почему Каннингем не затерялась среди прочих авторов «Забытых королевств», а стала одной из самых востребованных писательниц в этой области.

ЦИТАТА
— Я вовсе не дура. И не люблю, когда со мной обращаются, как с дурой.
— Ничего, скоро ты привыкнешь...
(Из диалога Эрилин Лунный Клинок и Данилы Танна).

Итог: один из лучших, если не лучший, из романов по «Забытым королевствам», по крайней мере из вышедших в нашей стране.

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Дмитрий Злотницкий

ГРОТЕСК-ДЕТЕКТИВ

ТАТЬЯНА И АЛЕКСАНДР ДИХНОВЫ ДРАКОН-ДЕТЕКТИВ

Роман ● **Обложка:** *И. Сауков* ● **Издательство:** *«Эксмо», «Домино», 2005* ● **Серия:** *«Фэнтези Н. Перумова»* ● **384 стр.** ● **8000 экз.** ● **Жанр:** *Детективное фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Глен Кук, цикл «Гаррет, частный детектив»
● Михаил Бабкин «Ахтимаг»

Детектив можно назвать хорошим только в том случае, если выполнены два условия. Первое — преступление, поиски и развязка должны быть оригинальными и интересными. Второе — читатель должен иметь те же возможности для расследования, что и главный герой. Тогда во время чтения можно думать, строить гипотезы, проверять их, — в общем, почувствовать себя на месте следователя. В этом плане у большинства фантастических детективов есть огромный недостаток: часто читатель попросту не может встать на место героя, поскольку они из совершенно разных миров. Если не понимаешь деталей происходящего, не получится и найти преступника. В этом отношении новый роман Дихновых — редкость: фэнтезийность здесь лишь создает антураж, а не содержит интригу.

Всё начинается с того, что утром после ночного ливня студентка Академии Магии Айлия Нуар находит профессора Галя Троэра в его собственном бассейне с перерезанным горлом. Вскоре выясняется, что убитый завещал сто тысяч марок тому, кто найдет преступника. Айлия знакомится с живущим неподалеку драконом, который помогает ей в раскрытии преступления.

Нельзя сказать, что сюжетная завязка блещет оригинальностью, но ряд удачных моментов всё же выделить стоит. Во-первых, по ходу действия Айлия раскрывает не одно, а сразу два убийства. Во-вторых, очень порадовали некоторые образы, найденные дуэтом — милые и невинные оцелоты (что-то вроде говорящих котят), и мудрый, но наглый дракон, ставший для Айлии учителем. В-третьих, Айлия, как и читатель, на момент начала расследования почти ничего не знает о подозреваемых, а потому нам гораздо легче воспринимать происходящее и следить за сюжетом.

ЦИТАТА
Поскольку число тринадцать у многих народов, за исключением разве что ихтиандров, считается несчастливым, а конец у всякой уважающей себя истории должен быть хорошим, то мы решили немного переименовать последнюю главу, в которой дракон расставляет все точки над i, а героине останется лишь слушать.
Аннотированное название эпилога.

Итог: всё, казалось бы, на месте, неплохой детектив, но... не затягивает.

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ **7**

Константин Бобов

ОТКАЗАТЬСЯ ОТ ХАРАКИРИ

КАОРУ КУРИМОТО. МАСКА ЛЕОПАРДА
KAORU KURIMOTO. THE LEOPARD MASK (HYOTO-NO KAMEN)

Роман ● Перевод: *К. Крутских* **● Издательство:** *«АСТ», «Астрель», 2005* **● 208 стр. ● 7000 экз. ● Жанр:** *Героическое фэнтези*

КАОРУ КУРИМОТО. ВОИН В ПУСТЫНЕ
KAORU KURIMOTO. WARRIOR IN THE WILDERNESS (KOYA-NO SENSHI)

Роман ● Перевод: *К. Крутских* **● Издательство:** *«АСТ», «Астрель», 2005* **● 224 стр. ● 3000 экз. ● Жанр:** *Героическое фэнтези*

КАОРУ КУРИМОТО. БИТВА В НОСФЕРУСЕ
KAORU KURIMOTO. THE BATTLE OF NOSPHERUS (NOSPHERUS-NO TATAKAI)

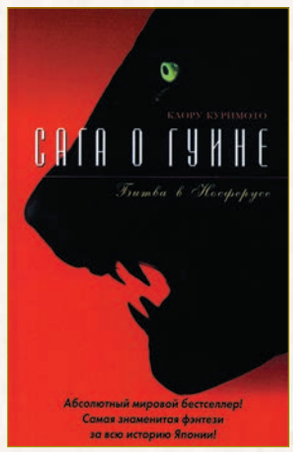
Роман ● Перевод: *К. Крутских* **● Издательство:** *«АСТ», «Астрель», 2005* **● 224 стр. ● 3000 экз. ● Жанр:** *Героическое фэнтези*

Это интересно

- В 2003—2005 году американское издательство «Vertical» выпустило пять книг «Саги о Гуине» в английском переводе. Русскоязычное издание — перевод с этого перевода.
- Название первой книги («Hyoto-no Kamen») можно перевести и как «Маска леопарда», и как «Маска пантеры». Впрочем, эти представители кошачьих отличаются лишь окраской.
- Согласно отзывам людей, читавших «Сагу о Гуине» в оригинале, внимания заслуживают только первые 16 томов. А ближе к концу фэнтези Куримото превращается из героического в гомосексуально-эротическое.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- сага о Конане
- Майкл Муркок, книги об Элрике из Мельнибонэ
- Роберт Джордан, Колесо времени



В конце семидесятых отважная и трудолюбивая японка Каору Куримото (это псевдоним, но я не удивлюсь, если за ним скрывается кто-то с фамилией «Толстой») взялась писать фэнтези-сагу о ста томах. Разумеется, ничего из этой затеи не вышло: томов уже куда больше заветной сотни, — но читательский интерес (внутри Японии, конечно) к «Саге о Гуине» не спадает. Так что нет ничего удивительного, что данное многотомное творение стало самым известным японским фэнтези, и когда иностранные издатели хотят чего-нибудь в стиле «катана-томэдзику», выбор падает на «Сагу о Гуине». У нас первые три томика эпопеи так и вышли — с лозунгом «Самое знаменитое фэнтези за всю историю Японии!».

Подвоха нет. «Сага о Гуине» действительно таковым и является. Точно так же, как «Сага о Конане» — самым известным представителем фэнтези англо-американского. Нет, конечно, «Сагу о Гуине» нельзя назвать кониной — по крайней мере, переведенные у нас тома. Просто — ожидаешь чего-то большего от фэнтези, написанного в рамках совершенно другой культуры.

Сразу после того, как древнее государство Парроc пало под ударами враждебной Гохры, двое близнецов — Ремус и Ринда, наследники парросского престола — обнаруживают себя перенесенными в колдовской лес. Весьма скоро их обнаруживает гохрский патруль, однако на помощь близнецам приходит таинственный воин в леопардовой маске. А может быть, и не маске — по крайней мере, она не снимается с его головы, а остального воин не помнит. Только свое имя — Гуин, таинственное слово «Аурра» и массу полезных бытовых хитростей, которые всплывают из глубин памяти в самое нужное время и помогают героям выпутаться из самых безнадежных ситуаций. Проведя ночь в полном демонов лесу (и попутно спалив немалую его часть), воин с близнецами отправляются выяснять, кто такой Гуин и откуда у него маска, возвращать трон Парроса и просто мстить гохрцам. Разумеется, нормальные герои всегда идут в обход — иначе сотни томов не напишешь. Так же и наши: сперва попали в плен к врагу, потом задумали пересечь смертоносную пустыню, затем возглавили сопротивление местных жителей против гохрских захватчиков. По пути к троице присоединился наемник Иставан, которому — не поверите! — в детстве нагадали стать королем, а чтобы не обижать Гуина, герои порешили, что и в его жилах течет голубая кровь.

«Сага о Гуине» — это самый настоящий комикс или даже аниме-сериал. Тоненькие томики под завязку набиты схватками, погонями и прочими головокружительными событиями, сюжет классически линеен и в каждом выпуске обрывается на самом интересном месте, а «глобальные» вопросы, которые приковывают наше любопытство, и не думают разрешаться. В пользу анимешности «Саги о Гуине» говорит и возраст героев (большинству от 14 до 20 лет), и повышенное внимание к их взаимоотношениям, и заявленная неоднозначность персонажей. Но в целом — ничего нового, стандартная фэнтезийная героика, просто собранная в Стране восходящего солнца.

Итог: наши фантастические критики любят спорить о существовании «славянского фэнтези». Фэнтези, мол, основано на Нибелунгах и Круглом столе, а добавление для антуража леших с домовыми нового жанра не делает. «Сага о Гуине» наглядно демонстрирует: в Японии — та же беда. А может, это и не беда вовсе, а порядок вещей такой?

ЦИТАТА

О дальнейших приключениях героев вы узнаете в следующей книге этой потрясающей саги. Одному лишь Судьбоносному Дзарну известно, когда всё закончится!

Присутствуют

- кровь и насилие
- имена на европейский лад
- красивые женщины и сильные мужчины

Отсутствуют

- эльфы, орки и файерболы
- узнаваемые японские реалии
- конец

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

ОЦЕНКА МФ: **7**

Петр Тюленев

В ПАЛАТУ МЕР И ВЕСОВ

ДМИТРИЙ КАЗАКОВ
МЕРА ХАОСА

Роман ● **Обложка:** *О. Юдин* ● **Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005* ● **Серия:** *«Магия фэнтези»* ● **441 стр.** ● **8000 экз.** ● **Жанр:** *Фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Оксана Панкеева «Люди и призраки»
- Елена Бычкова, Наталья Турчанинова «Заложники Света»
- Наталья Игнатова «Дева и Змей»
- Роман Афанасьев «Огнерожденный»

Что делать герою, чтобы не стать фигурой на игровом поле, сотворенном волшебниками? Опустить ли руки, бросить ли поиски пути на свободу из безвыходной ситуации? Именно на эти вопросы пытается ответить Дмитрий Казаков в своем новом романе. В поисках решения главный герой Хорст из обычного простолюдина становится великим героем-волшебником, преодолевает мыслимые и немыслимые препоны, сталкивается с извечной борьбой добра и зла... Самым страшным опытом, который выпадет на долю Хорсту, станет испытание Хаосом.

Двенадцатая книга Дмитрия Казакова скроена ладно, да и сшита крепко. Ее можно смело отнести к разряду хорошего отечественного фэнтези — качественная работа профессионального автора. Но так ли нова начинка книги, так ли хороша суть, как ярка форма?

Замысел — борьба Хаоса и Порядка за владычество над фэнтезийной вселенной — можно уже назвать каноническим. К такому ходу прибегали в своих ранних произведениях еще Роджер Желязны и Майкл Муркок. Более свежей выглядит сама идея построения мира, который автор представляет в виде многоуровневой шахматной доски. Но, к сожалению, эта находка так и не нашла применения в произведении, превратившись всего лишь в линейный мир с несколькими городами. Недостает «Мере Хаоса» и искрометного юмора, которым уже прославился Дмитрий в других своих работах.

ЦИТАТЫ
- — Для начала хотелось бы найти людей, — возразил шут, — так что пойдем-ка лучше на запад!
- Два дня, прошедших после того, как Авти изнасиловал служанку, они только убегали. Слух о произошедшем непостижимо быстро разошелся по окрестностям и, сунувшись в следующую по дороге деревню, шут с «учеником» едва унесли ноги от разъяренных мужиков.
- — Я думаю, что планы мага не всегда в состоянии постигнуть даже другой маг. Чего уж говорить о нас?
  — Так что, Витальф Вестаронский хотел, чтобы меня похитили эти карлики?
  — Хорст мотнул головой в сторону костра.
  — Наверняка.

Итог: увы, двенадцатая книга Казакова не стала неожиданностью, а оказалась качественным стандартным набором фэнтезийных приемов. Стандартный мир, стандартный герой, стандартный враг... Книгу можно назвать стандартным эталоном качества отечественного фэнтези, но не более того.

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Надежда Агеева

ГИПЕРРО́МАН

КИРИЛЛ ЕСЬКОВ
БАЛЛАДЫ О БОРЕ-РОБИНГУДЕ

Роман ● **Издательство:** *«Глобулус», «НЦ ЭНАС», 2005* ● **552 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Романтическая баллада с привкусом фантасмагории*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- английские баллады о Робин Гуде
- Кирилл Еськов «Евангелие от Афрания», «Последний Кольценосец»
- Том Клэнси «Игры патриотов»
- Джон Ле Карре «Шпион, пришедший с холода»
- Юлиан Семенов «ТАСС уполномочен заявить»
- фильм «Семнадцать мгновений весны»
- боевики про «новых русских»
- ...и так далее, и тому подобное

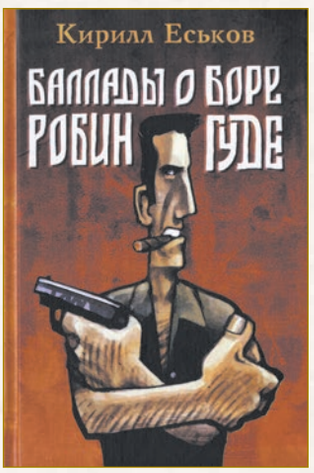
Первые две баллады из романа-трилогии о Боре-Робингуде уже издавались небольшим тиражом — на Украине, хотя и на русском языке. В РФ же все три части публикуются впервые, причем «доукомплектованные» послесловием Сергея Переслегина, одного из ведущих критиков, работающих в области фантастики.

Творческий метод Кирилла Еськова хорошо знаком читателям его предыдущих книг — писатель берет некий широко известный первоисточник и начинает копать: как оно могло происходить на самом деле?.. В новом романе Еськов сделал шаг вперед. Конкретный источник авторского вдохновения тут не идентифицируется, писатель одновременно играет с образами, позаимствованными из современной мифологии о новорусских бандитах — и из технотриллеров в духе Тома Клэнси.

Как и свой знаменитый предшественник из Шервуда, доблестный представитель российской «братвы» Боря сражается против зла и несправедливости. Только вот земным их воплощением на сей раз оказывается не шериф Ноттингемский, а представители разнообразных спецслужб, замышляющие всевозможные подлости против человечества в целом и Бори лично. Это именно они в «Карибском танго» поддерживают диктатора-вудуиста, не стесняющегося прибегать к услугам зомби, они в балладе «Из России — с приветом» похищают брата одного из центральных персонажей, а в финальной части романа и вовсе пытаются спровоцировать Третью Мировую войну. Но не тут-то было: Робингуд сотоварищи не дадут им распустить шаловливые ручонки! Собственно, иначе и романа бы не было...

ЦИТАТА

Книжка, которую вы держите в руках, — это просто-напросто сценарий фильма, который будет снят в Голливуде будущего: зуб даю — именно такой вот и предстанет, по прошествии пары-тройки веков, наша с вами романтическая эпоха! Ну а что сценарий этот весь, подчистую, скомпонован из отполированных от употребления штампов (этакий, знаете ли, «паззл архетипов») — ну не умеют они там, в Голливуде, иначе! И никогда не научатся. Да они, собственно, и не собираются учиться — с какой стати?..



Итог: тема не нова — да Еськов и не претендует, — но изложено занятно. Если бы автор не злоупотреблял курсивом и избегал скобок в прямой речи, получилось бы еще лучше.

СЮЖЕТ	8
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Василий Владимирский

ДЕМОНОВ МОЧИТЬ!

ДЭФИД АБ ХЬЮ И БРЭД ЛИНАВИВЕР. СТРЕЛЯЙ И ИДИ
DAFYDD AB HUGH, BRAD LINAWEAVER. KNEE-DEEP IN THE DEAD

Роман ● **Обложка:** *В. Нартов* ● **Перевод:** *М. Гурвиц, С. Солодовник* ● **Издательство:** *«Яуза», «Эксмо», 2005* ● **384 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Фантастический боевик* ● **Источник:** *Компьютерная игра «Doom»*

ДЭФИД АБ ХЬЮ И БРЭД ЛИНАВИВЕР. АД НА ЗЕМЛЕ
DAFYDD AB HUGH, BRAD LINAWEAVER. HELL ON EARTH

Роман ● **Обложка:** *В. Нартов* ● **Издательство:** *«Яуза», «Эксмо», 2005* ● **320 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Фантастический боевик* ● **Источник:** *Компьютерная игра «Doom»*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Карен Трэвисс «Республиканский коммандос»

Литература по мотивам компьютерных игр — жанр не слишком популярный и уважаемый, однако свой читатель у нее есть, а потому даже такая игра, как «Doom», обзавелась небольшим циклом новеллизаций. Разумеется, ждать много от творений малоизвестных писателей, работавших в жестких рамках игры, основанной на поголовном уничтожении разнообразных адских отродий, не приходилось. Но при этом, как ни странно, романы вышли не только вполне читабельными, но даже самобытными.

ЦИТАТА

«Конституция Соединенных Штатов предписана Богом. Поэтому нам не нравится, когда ее извращают».

Сюжет в целом не сильно отличается от игрового: сначала на спутниках Марса, а затем и на матушке-Земле бравый спецназовец по имени Флай линчует злобных захватчиков из Ада. Зубодробительный экшен выписан живо и со вкусом, сдобрен мрачноватым юмором, противники разнообразны, как и методы борьбы с ними, так что заскучать вряд ли получится. Затем наш герой обзаводится компанией и продолжает крестовый поход уже в обществе боевых товарищей. Происходящее действительно сильно напоминает компьютерную игру: зачистил один уровень, получил бонусы и новую амуницию, напоролся на противников покруче, разобрался с ними — встреча с «боссом» уровня, и так далее по нарастающей.

Итог: *дьявольски* увлекательный, хоть и абсолютно безыдейный боевик.

СЮЖЕТ	6
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	5
ПЕРЕВОД	6

ОЦЕНКА МФ: **6**

Дмитрий Злотницкий

ВАМПИРОЛОГИЯ ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ»

КИРИЛЛ АЛЕЙНИКОВ ПОЗНАВШИЙ КРОВЬ

Роман ● **Обложка:** *В. Ястремский* ● **Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005* ● **Серия:** *«Фантастический боевик»* ● **377 стр.** ● **11000 экз.** ● **Жанр:** *«Вампирский» боевик*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Алекс Кош «Если бы я был вампиром»
- Алексей Пехов, Елена Бычкова, Наталья Турчанинова «Киндрэт. Кровные братья»

Однажды Сергей Лукьяненко с иронией заметил, что проза молодых авторов часто начинается с того, что главгерой просыпается со страшным похмельем, вспоминая: «Что вчера было-то!..». В «Познавшем кровь» похмелье, встречающее героя на первых страницах, оказывается превращением того из человека в вампира. Процесс этот необратим, и вскоре Сергею Суховееву не остается ничего иного, как стать ночным охотником со всем вытекающим, а также высасываемым.

ЦИТАТА

— Как, говоришь, называется тот клуб?

— «Носферату»

[...]

— Название какое-то... странное...

— Зато звучное! Поверь мне, приятель, нам скучать не придется!

(Диалог между главным героем и его другом).

Роман весьма неровный. На первой же странице писатель «радует» нас стилистическими огрехами, но скоро возвращается к правильному русскому языку. Не раз и не два автор заставляет героев высказывать размышления о современной российской жизни, вводя их примерно таким способом: «И тут я подумал, что...» с последующим двухстраничным перечислением того, о чем же подумал персонаж. Хочется воскликнуть: «Больше художественности!», хочется, чтобы идеи были положены в сюжет, а не громоздились поверх, выбиваясь из общего ряда. Но, опять-таки, уже к середине книги Алейников исправляется.

В книге часто встречаются скрытые намеки на современную фантастику. Так и осталось непонятным, то ли это была попытка создать тонкую пародию, то ли литературная игра, то ли просто подражание. Например, донельзя пафосное разглагольствование главы Ордена Света в конце романа о том, как классно именно они все устроили. Очень это похоже на схожие сцены из чужих книг, но передано как-то слишком... необычно. К этому же можно отнести и служебный рост главгероя, полностью схожий с карьерой Антона Городецкого из «Дозоров» — разумеется, со скидкой на «темную» сторону. Вообще, стилистическое влияние прозы Лукьяненко видно невооруженным глазом — взять хотя бы попытки изредка устраивать читателю «лирические отступления».

Итог: крепкий боевик, щедро разбавленный философскими измышлениями а-ля Юрий Никитин.

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: **6**

Константин Бобов

НОВГОРОДЦЫ ЗА ОКЕАНОМ

ЮРИЙ ВОЛОШИН
ЗЕЛЕНЫЕ ХОЛМЫ ВИНЛАНДА

Роман ● **Обложка:** *Г. Коршунов* ● **Издательство:** *«Крылов», 2005* ● **Серия:** *«Историческая авантюра»* ● **320 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Историческое фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Мария Семёнова «Лебединая дорога», «Викинги»
- отчасти — романы Фенимора Купера

Ох и неверна ты, судьбина воинская! То победы да трофеи, а то плен да рабство, да края далекие. Только, уж коль ты воин, никакие цепи в рабстве долго не удержат. Вот и братья-новгородцы Сивел и Белян, да дружок их Лен, попав к викингам в неволю, быстро доказали недругам, что их удел — меч боевой, и никак иначе. Сначала русичи завоевали уважение новых хозяев, а потом и свободы добились, своими стали. Одна беда — назад в родной Новгород дороги героям нет. Занесло их сначала в заморскую Исландию, а после и вовсе в чужедальний Винланд, населенный свирепыми склерингами...

А уж в Винланде-то и начались испытания, да такие, что куда до ним прошлым невзгодам!

Зимовка на неизведанном берегу — это еще полбеды. Беда — когда путаются понятия «свои» и «чужие», когда предают те, кому верил, и рушится последняя надежда на возвращение домой. И Беляну, оставшемуся за вожака у горстки выживших, остается один путь — начать жизнь с нуля на новом месте. Но прежде — договориться о мире с хозяевами приютившей их земли.

«Зеленые холмы Винланда» можно, пожалуй, назвать книгой об обретении новой родины. С первых малых шагов: рисунков пальцем на песке, чтобы хоть как-то объясниться с краснокожими аборигенами, трубки мира и зарытых у костра томагавков, общего пира. Через непонимание, недоразумения и интриги, через переговоры на грани войны — десяток против двух сотен! К любви. К планам на будущее, в которых нет места бегству назад через океан; к детям, отзывающимся на русские и индейские имена.

Итог: чтение в большей степени для любителей книг «про индейцев» и освоение новых территорий, чем для поклонников традиционного боевого фэнтези.

ЦИТАТЫ
- Странное дело! Даже на голый остров Гренландию люди плывут без боязни, хотя там жизнь много трудней, чем в Исландии. А в благословенный Винланд только самые отважные и дерзкие рисковали отправиться, но часто не возвращались. А вернувшиеся все пели про богатство той земли. Чего, спрашивается, тогда вернулись?..
- — Зри, Белян, — цокал языком Ленок, — а бабы у них не все страшные. Попадаются смазливые! Вон, вон, зри!
  — Да что тебе бабы? Делом займись!
  — О, так баба главное-то дело и есть! Как без нее?

СЮЖЕТ	6
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: **6**

Алла Гореликова

ЛАНСЕЛОТ И ВСЕ, ВСЕ, ВСЕ

ЮРИЙ ЗАЙЦЕВ
В ПОИСКАХ СВЯЩЕННОГО ГРААЛЯ

Роман ● **Издательство:** *«Корпорация «Сомбра», 2005* ● **Серия:** *«Фэнтези»* ● **288 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Ироническое фэнтези*

Книга Юрия Зайцева «В поисках утраченного Грааля» — это сплав в меру закрученного сюжета, псевдоисторической фэнтезийной обстановки и авторской иронии. Писатель преподносит историю о приключениях своего «великого предка» сэра Ланселота и его юного компаньона сэра Тима как перевод древней рукописи, щедро разбавляя его своими комментариями и сносками.

Карикатурные герои путешествуют по карикатурной Британии времен короля Артура, населенной драконами, эльфами, карликами и прочими сказочными существами, выходят неизменными победителями из нелегких битв с многочисленными грозными супостатами, стоящими на их пути к священной чаше, решают сложные философские проблемы, и, конечно же, прикасаются к тайнам мироздания. «В поисках утраченного Грааля» — это прежде всего ироническое фэнтези. Автор дает своим героям забавные имена, ставит их в парадоксальные ситуации и по-доброму смеется над ними и над собой, не оставляя читателя равнодушным.

Итог: добрая, смешная книга со светлой концовкой. Заслуживает внимания, если вам хочется развлечь себя легким, не напрягающим чтением на вечер-другой.

ОЦЕНКА МФ: **6**

Александр Иванов

МАЛЕНЬКАЯ СТЕРВА

ВАЛЕРИЙ ИВАЩЕНКО
МАЛЕНЬКАЯ ВЕДЬМА

Роман ● **Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005* ● **Серия:** *«Магия фэнтези»* ● **393 стр.** ● **11000 экз.** ● **Жанр:** *Приключенческое фэнтези*

Жила-была сирота, числилась себе в воровской гильдии... Впрочем, однажды ей это надоело, она убила главу плутов, ограбила город на несусветную сумму, скрылась с компаньонами от погони, после чего, разобравшись с коллегами, отправилась дальше — одна с двумя мешками драгоценностей. Затем у девушки открылись недюжинные способности к магии... и пошло-поехало. Первая же сотня страниц приносит в актив героини спаленную деревню и три убийства, а затем следует совершенно неожиданный поворот... и она нежно и совершенно по-детски влюбляется. Подобные сюрпризы будут подстерегать читателя каждые несколько страниц — только успевай следить за непредсказуемым сюжетом.

Главный недостаток романа — он написан довольно-таки небрежно. Время от времени встречаются сложно перевариваемые конструкции вроде: «Открыв глаза, девушка некоторое время еще нежилась в постели, всем телом вбирая тепло чистого белья ставшей шелковистой после купального зелья эльфийки кожи». Временами автор перегибает палку и в стремлении к реалистичности: так и осталось невыясненным, почему нельзя было обойтись без туалетных сцен. Возможно, в каких-то случаях это имеет смысл, но не настолько часто.

Итог: типичный представитель «легкого» фэнтези.

ОЦЕНКА МФ: **5**

Константин Бобов

НЕСТАРЕЮЩАЯ КЛАССИКА

ТЭД УИЛЬЯМС. ТРОН ИЗ КОСТЕЙ ДРАКОНА
TAD WILLIAMS. THE DRAGONBONE CHAIR

Роман ● **Перевод:** *Мария Юнгер* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* ● **Серия:** *«Gold collection»* ● **800 стр.** ● **4000 экз.** ● **Жанр:** *Эпическое, реалистическое фэнтези*

ТЭД УИЛЬЯМС. СКАЛА ПРОЩАНИЯ
TAD WILLIAMS. STONE OF FAREWELL

Роман ● **Перевод:** *Мария Юнгер* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* ● **Серия:** *«Gold collection»* ● **704 стр.** ● **4000 экз.** ● **Жанр:** *Эпическое, реалистическое фэнтези*

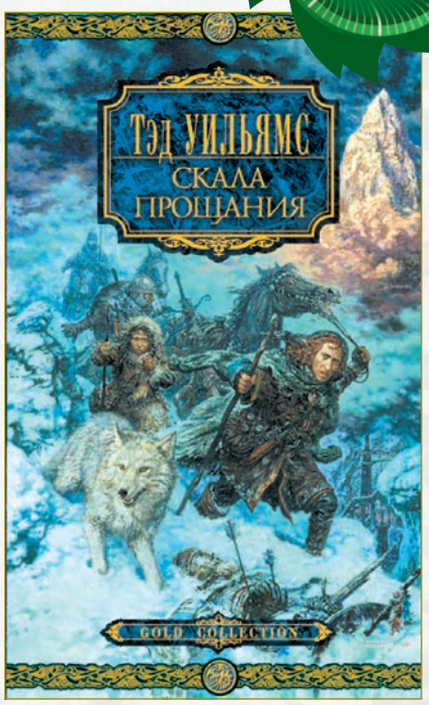
ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Джон Р. Р. Толкин «Властелин Колец»
- девятикнижие Робин Хобб о Шести герцогствах

КЛАССИКА 1988 год

В высшую лигу фэнтезистов, авторов масштабных эпиков, обычно попадают неожиданно. Авторы «Песни льда и пламени», «Колеса времени», «Ведьмака» и многих других, теперь уже классических эпопей были более-менее известны в узких кругах, но только после издания этих книг «проснулись знаменитыми». История Тэда Уильямса примерно такова же: талант автора «кошачьего фэнтези» «Хвосттрубой» (1985) был оценен по достоинству, но мало кто ждал от Уильямса настолько продуманного, масштабного, захватывающего сказания, как «Память, Скорбь и Терн» (в русском переводе «Орден манускрипта»).

На русском трилогия выходила несколько раз: сперва в шести, затем — в четырех томах, что привело к некоторой путанице. Но уже после первого же издания «Орден...» стал событием. Уильямс во многом — по интонациям, по настроению, по подходу к мироописанию — сродни Толкину. Он обстоятелен, добродушен, но может быть и довольно жестоким. «Орден...» — трилогия безусловно реалистичная, она подкупает и затягивает читателя с первых же страниц. Кстати, перед написанием рецензии автор этих строк перечитывал «Трон...» и «Скалу...» — и прежние впечатления только утвердились: хоть я и знал, каким образом станет развиваться сюжет, мне было не менее интересно.

КЛАССИКА 1990 год



А сюжет в «Ордене...» разворачивается неторопливо. Перед нами — мир Светлый Ард, точнее, его малая часть. Здесь живут люди, но некогда на этих землях обитали иные создания: ситхи, тролли, драконы... Юный Саймон, посудомойщик замка Хейхолт, мечтает о подвигах и славе, затаив дыхание, слушает легенды о прежних временах. Он не знает, что скоро все изменится: некогда благополучное королевство погрузится в пучину войн, древние существа окажутся явью, он сам — в центре событий!..

Казалось бы, банальная завязка, с которой начинались сотни фэнтезийных опусов. Но Уильямс не создает еще один клон, он творит собственный мир и историю убедительную, живую, захватывающую.

Итог: данное переиздание «Ордена...» в «Золотой коллекции», пожалуй, можно считать эталонным: оно снабжено картами, качественными иллюстрациями и глоссарием, издано на хорошей бумаге. Обязательно для всех любителей эпического фэнтези.

Отражения нашего мира

Светлый Ард, конечно, не Земля, но некоторые параллели между «там» и «здесь» существуют. Одни из них понятны каждому читателю (скажем, страны и народы, ставшие прообразами для риммеров, эрнистирийцев, Наббанайской империи и т. п.). Другие не столь очевидны, но если их отыскать...

Скажем, Пресвитер Джон — это, конечно же, знаменитый средневековый пресвитер Иоанн, чье царство, согласно древним хроникам, лежит далеко на Востоке, за Индией. Бог Спаситель, в которого верят эркинландеры, носит имя Эйдон Узирис. В нем смешались черты Христа, Одина и Осириса: распятый в Наббанайской империи на Древе, он принял страдание за других людей.

Иногда же Уильямс берет знакомые нам «модели», но создает нечто совсем необычное. Например, священник-колдун Прейратс. По слухам, его отцом был демон, матерью — ведьма. Он становится советником короля Элиаса, помогает ему добыть зачарованный меч, однако тем самым ведет королевство к гибели, — этакий «Мерлин наоборот».

ЦИТАТА

Страшно желтый трон из костей дракона стоял в центре зала. Вокруг него кружился зловещий хоровод фигур, взявшихся за руки и двигавшихся так медленно и плавно, как если бы все это происходило глубоко под водой. Саймон узнавал некоторых. [...] Все лица были искажены гримасами безумного веселья, танцующие кланялись, кривлялись и выделывали самые неожиданные па. [...] Среди них выделялись похожие на жуков блестящие фигуры — малахитовые короли, сошедшие со своих пьедесталов, чтобы присоединиться к торжеству. А в центре круга гигантской горой, увенчанной тяжелым черепом, стоял трон цвета темной слоновой кости, исполненный могучей жизненной силы, заряженный несказанной древней энергией, словно бы державший танцоров на туго натянутых нитях.

Присутствуют
- тщательно проработанный мир
- яркие, живые характеры
- эпический размах

Отсутствуют
- толкиновские эльфы, тролли и хоббиты
- откровенные постельные сцены
- романтизация войны

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

ОЦЕНКА МФ **9**

Владимир Пузий

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ

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

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

ЗАРУБЕЖНАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
	Далекое будущее	«АСТ», 2006	«Координаты чудес»	Межавторская антология научной фантастики	
Роберт Асприн, Джоди Линн Най	Мифонебылицы. Мифальянсы	«АСТ», 2006	«Век дракона»	Юмористическое фэнтези	Продолжение сериала «МИФ»
Филип Дик	Солнечная лотерея. Тот, кто пошутил	«Амфора», 2005	«Миры Филипа Дика»	Научная фантастика, антиутопия	
Холли Лайл	Подстрекатель	«АСТ», 2006	«Век дракона»	Техномагия, антиутопия	«Secret Texts», часть 4
Майкл Муркок	Похититель душ	«Эксмо», 2006	«Героическая Fantasy»	Героическое фэнтези	Цикл об Элрике из Мелнибонэ
Джон Норман	Гвардеец Гора	«Эксмо», 2006	«Героическая Fantasy»	Героическое фэнтези, эротика	«Гор», часть 16
Роберт Рэнкин	Чисвикские ведьмы	«АСТ», 2006	«Век дракона»	Хроноопера, пародия	
Гарри Тартлдав	Тьма сгущается	«Эксмо», 2006	«Меч и Магия»	Эпическое фэнтези	«Хроники великой войны», часть 2

РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
Олег Авраменко	Миры Источника	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Эпическое фэнтези	Романы «Сын Сумерек и Света», «Звездная дорога», «Собирающая Стихии»
Олег Аксеничев	Дорога на Тьмутаракань	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика	
Елена Антипова	Охотники за мумиями	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Путешествия между мирами, юмор	
Андрей Балабуха	Нептунова арфа	«Северо-Запад», 2005	«Магия и реализм»	Научная фантастика, мистика	
Александр Белаш, Людмила Белаш	Капитан Удача	«Лениздат», 2005	«Боевая фантастика»	Фантастический боевик	
Алексей Бессонов	Концепция лжи	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Космическая фантастика	
Кир Булычев	Возвращение из Трапезунда	«Эксмо», 2006	«Отцы-основатели: русское пространство»	Альтернативная история	«Река Хронос»: «Наследник», «Штурм Дюльбера», «Возвращение из Трапезунда»
Андрей Валентинов	Ангел Спартака	«Эксмо», 2006	«Триумвират»	Историческая фантастика, криптоистория	Непрямое продолжение романа «Спартак»
Анна Ветер	Предсказание Совета	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Юмористическая фантастика	
Константин Вронский	Дочь Распутина	«Крылов», 2006	«Внеклассная история»	Мистика, историческая фантастика	
Константин Вронский	Казанская роза Ивана Грозного	«Крылов», 2006	«Внеклассная история»	Мистика, историческая фантастика	
Магия Галина	Хомячки в Эгладоре	«Форум», 2005	«Другая сторона»	Городское фэнтези, мистика	
Роман Глушков	Клетка из выхода	«Эксмо», 2006	«Русская фантастика»	Путешествия между мирами, боевик	
Василий Головачев	Укрощение зверя	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Городское фэнтези	«Евангелие от зверя», часть 3
Александр Громов	Первый из могикан	«Эксмо», 2006	«Русская фантастика»	Научная фантастика, антиутопия	
Светлана Дмитриева	Рассадник добра	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Путешествия между мирами, юмор	
Кирилл Еськов	Последний кольценосец	«Лениздат», 2006		Фэнтези, постмодернизм	
Роман Злотников, Андрей Николаев	Правило русского спецназа	«Лениздат», 2006	«Боевая фантастика»	Космический боевик	Продолжение романов «Охота на охотника» и «Счастливчик Сандерс», приквел к циклу «Вечный»
Дмитрий Казаков	Демоны Вальхаллы	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Военная фантастика	
Валерия Комарова	Цена за Жизнь	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Героическое фэнтези	
Анатолий Крысов	Белые медведи	«Корпорация «Сомбра», 2005	«Триллер»	Мистика, психологический триллер	

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

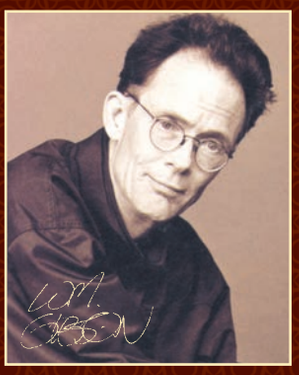
РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
Леонид Кудрявцев	Долг центуриона	«Лениздат», 2006	«Боевая фантастика»	Фантастический боевик	Продолжение романа «Центурион инопланетного квартала»
Дмитрий Мансуров	Кащей	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Юмористическая фантастика	Романы «Кащей», «Бессмертный», «В конце времен»
Игорь Мерцалов	Три дня без чародея	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Славянское фэнтези	
Анастасия Монастырская	Карт-бланш императрицы	«Крылов», 2006	«Внеклассная история»	Мистика, историческая фантастика	
Юрий Нестеренко	Пилот с границы	«Эксмо», 2006	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Юрий Никитин	Трансчеловек	«Эксмо», 2006	«Юрий Никитин»	Фэнтези	Продолжение романа «Зачеловек»
Алекс Орлов	Грабители	«Эксмо», 2006	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Надежда Первухина	Иероглиф «Любовь»	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Ориентальное фэнтези	
Елена Первушина	Стертые буквы	«Форум», 2006	«Другая сторона»	Фэнтези	
Игорь Поль	Путешествие идиота	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Маргарита Полякова	Варька. Варька и вурдалаки	«АСТ», 2006	«Заклятые миры»	Юмористическое фэнтези	«Варька и Ко», части 1 и 2
Андрей Родионов	Послушник	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Хроноопера, историческая фантастика	«Орден последней надежды», часть 1
Николай Романецкий	Везунчик	«Северо-Запад», 2005	«Магия и реализм»	Фантастический детектив	
Александр Рудазов	Серая чума	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Юмористическое фэнтези	
Олег Серегин	Доминирующая раса	«Лениздат», 2006	«Боевая фантастика»	Космическое фэнтези	
Виктор Точинов	Царь живых	«Северо-Запад», 2005		Городское фэнтези, мистика	
Евгений Филенко	Бумеранг на один бросок	«АСТ», 2005	Звездный лабиринт	Научная фантастика	Примыкает к циклу «Галактический консул»
Алексей Фомичев	Правила чужой игры. За гранью восприятия	«АСТ», 2005	«Звездный лабиринт: Коллекция»	Путешествия между мирами	Цикл о Чужаке, части 3 и 4
составитель Макс Фрай	Русские инородные сказки-3	«Амфора», 2005	«Фрам»	Межавторская антология	Переиздание третьего сборника серии
составитель Макс Фрай	Секреты и сокровища	«Амфора», 2006	«Фрам»	Межавторская антология	
Елена Хаецкая	Вавилонские хроники	«Северо-Запад», 2005	«Магия и реализм»	Психологическая фантастика	
Елена Хаецкая	Варшава и женщина	«Северо-Запад», 2005	«Магия и реализм»	Историческая фантастика	
Елена Хаецкая	Синие стрекозы Вавилона	«Северо-Запад», 2005	«Магия и реализм»	Психологическая фантастика	
Сергей Челяев	Новый Год плюс бесконечность	«Форум», 2005	«Другая сторона»	Городское фэнтези, мистика	
Сергей Шведов	Меченые	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Боевое фэнтези	
Сергей Щепетов	Род Волка	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Хроноопера, «первобытная» фантастика	«Каменный век», часть 1
Алия Якубова	История одного вампира	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Городское фэнтези, мистика	
Дмитрий Янковский	Рапсодия гнева	«Эксмо», 2006	«Войны будущего»	Криптоистория	

Станислав Шульга

ОТЕЦ КИБЕРСПЕЙСА

УИЛЬЯМ ГИБСОН



...Все, что я знаю о вирусных программах, я почерпнул из разговора двух девушек-программисток, которые раньше работали на Пентагон. Если бы я и вправду знал хоть что-нибудь о компьютерах, то сомневаюсь, что мне удалось бы сделать вообще хоть что-то...

Уильям Гибсон

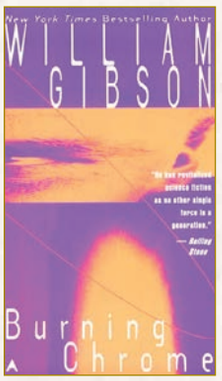
Начало восьмидесятых. В литературный мир напористо прорывается очередное поколение бунтарей — «киберпанки». Со времен «новой волны» прошло почти двадцать лет, отгремели главные сражения между критиками и писателями, читатель довольствовался старыми сюжетами о пришельцах и вариациями на героические фэнтезийные темы. Как говорил Брюс Стерлинг, «НФ дрейфовала без руля и ветрил».

И они решили заявить о себе — громко и надолго. «Большая пятерка»: Брюс Стерлинг, Льюис Шайнер, Грег Бир, Руди Рюкер и Уильям Гибсон. Именно они считаются отцами-основателями одного из самых жестких направлений научной фантастики 20 века.

Пришествие киберпанка сопровождалось заметным шумом в виде манифестов и критических статей. Издавалась полуподпольная газета «Cheap Truth» («Дешевая правда»), где «киберпанки» пропагандировали свои идеи и клеймили на чем свет стоит «идейных врагов». Возникнув из противопоставления старикам «новой волны», киберпанк вырос на «войне» с «гуманистами», параллельным литературным направлением, стоявшим ближе к традиционной литературе, «мейнстриму». Впрочем, это уже совсем другая история. Сегодняшний наш рассказ — об одном из самых ярких представителей «большой пятерки», Уильяме Гибсоне.

Юность киберпанка

Гибсон родился в 1948 году в штате Южная Каролина. Когда ему было восемь, отец Уильяма умер, и Гибсон с матерью переехал в Вирджинию. Там жил до семнадцати лет и был, по собственному признанию, ребенком, «знающим жизнь только по книгам, зубрилой и тюфяком». В Тусоне, где он учился в школе-интернате, Гибсон впервые столкнулся с хиппи, первая волна которых катилась из Сан-Франциско. Какое-то время ходил по трассе, баловался «травкой» и ЛСД, был одним из представителей «рассерженного» поколения, которое в полный рост оторвалось на Вудстоке. В 1968 «закосил» от призыва в армию и присоединился к колонии молодых американцев в Торонто. В 1972 переезжает в Ванкувер, где его жена занималась в Колумбийском университете. С тех пор постоянно живет в Канаде, бывая в Штатах лишь наездами.



В 1977 году в малотиражном журнале «UnEarth» Гибсон публикует свой первый рассказ «Фрагменты голографической розы» («Fragments of Hologram Rose»). Рассказ вызывает интерес, но прорыв Гибсона к массовой аудитории происходит лишь несколько лет спустя. В 1981 году публикуется «Джонни-Мнемоник», а в 1982 — «Сожжение Хром», первые киберпанковские рассказы Гибсона.

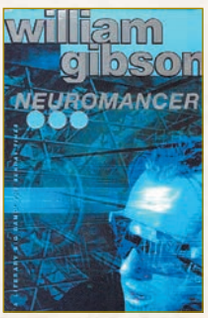
«Сожжение Хром» — это рассказ о двух друзьях, Автомате-Джеке и Бобби Квинне, первый из которым был спецом по «железу», второй — по «софту». Ребята промышляют, мягко выражаясь, не совсем законными операциями в киберпространстве — взламывают системы защиты данных и достают нужную клиенту информацию. Сейчас таких называют хакерами. Гибсон называл их «ковбоями консоли», или «крэкерами». В «Сожжении Хром» впервые была описана хакерская операция в виртуальной реальности.

Рассказ написан неповторимым языком, сочетающим обреченную агрессивность и выверенную хрупкость образов и героев. Главные герои далеко не ангелы, назвать их положительными можно с большой натяжкой. Они обычные люди, со своими сильными и слабыми сторонами, не вполне определенной системой моральных ценностей и жгучим желанием вырваться из условий, в которых живут. В «Сожжении Хром» четко проступили основные черты гибсоновской стилистики и манеры изложения, которым он не изменяет уже третий десяток лет. Кроме того, здесь Гибсон впервые коснулся мира, детали которого были прописаны им в классической трилогии «Киберпространство».

Трилогия «Киберпространство»

В 1984 выходит «Нейромант» — роман, надолго определивший основные черты и тематику киберпанка: противостояние системы и личности, компьютера и человека, технологии и культуры, духа и плоти. Новизна идей, привнесенных киберпанками и Гибсоном в частности, была не в том, что молодые и горячие в очередной раз обрисовали Систему и Человека, который ей противостоит. Эта тема так или иначе разрабатывалась очень многими и не только в рамках фантастики. Киберпанки же попробовали описать, что может получиться в результате сращивания железа и плоти, Человека и Технологии.

Человечество всю свою историю ищет костыли, которые позволят ему сносно передвигаться по этой жизни со всеми ее прелестями и подлостями. Компенсация неудовлетворенности (ущербности, неполно-



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ценности) стала движущим мотивом человека, заставляя его совершенствовать технологии исоздавать произведения искусства. Религиозные эзотерические учения, шоу-бизнес, изобретение колеса, телеграфа идомашней кофеварки. Сейчас трудно представить себе жизнь без электричества всети: отключится не только любимая ультракороткая станция, ноимасса других вещей— лифт, метро, заводы, которые делают для нас те мелочи, без которых мы уже не будем так уверены всебе.

Научная фантастика ставила технологию во главу угла. Вморальном аспекте технический прогресс был извечной вариацией на тему борьбы добра со злом. Благо это или зло? Классический ответ— все зависит от человека, вруках которого находится техника.

Гибсон не спрашивает, хорошо это или плохо. Это есть. Человек вмире Гибсона обмотан проводами, залатан имплантантами, постоянно подкачивается наркотиками. Без них он не может есть, думать, двигаться... Человек сращен стехнологией, сращен настолько, что отделение их друг от друга приводит ккатастрофическим последствиям для личности. Сама природа человеческая изменяется от этого симбиоза белковых тканей, железа икремния. Ключевые пункты человеческой жизни— Смерть иРождение; связанные сними моральные проблемы выбора; ответственность за судьбу ближнего идальнего своего; ценность жизни как того, что дается один раз— всё это становится на другие места. Биологическое клонирование, имплантанты инаркотики, существование кибернетической матрицы, другого мира ссовершенно другими законами, обозначили систему ценностей, вкоторой Рождение иСмерть становятся не ключевыми пунктами, Начала иКонца, алишь промежуточными станциями пересадки.

Книги Уильяма Гибсона

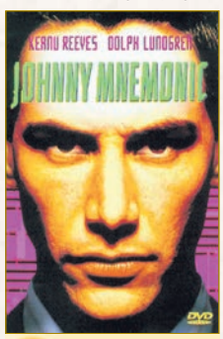
- Нейромант (Neuromancer, 1984)
- Граф Ноль (Count Zero, 1986)
- Мона Лиза овердрайв (Mona Lisa Overdrive, 1988)
- Дифференциальный исчислитель (Машина различий, Difference Engine, 1991)
- Виртуальный свет (Virtual Light, 1993)
- Идору (Idoru, 1996)
- Все вечеринки завтрашнего дня (All Tomorrow's Parties, 1999)
- Распознавание образов (Pattern Recognition, 2003)
- сборник рассказов «Сожжение Хром» (Burning Chrome, 1986)

«Нейромант» поднял целый пласт проблем, связанных стехнологией иее влиянием на культуру, мораль, философию нового времени. Идеи романа получили развитие в«Графе Ноль» и«Моне Лизе овердрайв». Это не прямые продолжения первой части: вних описываются события, отстоящие друг от друга на семь-восемь лет. Мелькают знакомые по предыдущим частям лица иместа, вскользь упоминаются люди исобытия, скоторым Гибсон сталкивал читателя впредыдущих произведениях. Сюжет все так же причудлив иплохо предсказуем, стиль все также блестящ— вполне достойные продолжения для бестселлера.

Компьютерная игра по «Нейроманту» (1988).

Жизнь после «Нейроманта»

В1987 Гибсон пишет сценарий для третьей части «Чужих». Вариации на тему русско-китайско-американского конфликта вкосмическом пространстве не вдохновили продюсеров: вариант Гибсона не пошел, фильм сняли несколько лет спустя по совершенно другому сценарию. В1995на экраны выходит фильм «Джонни-Мнемоник». Гибсон несколько раз кардинально перерабатывал сценарий, врезультате чего от оригинального сюжета почти ничего не осталось. Сюжет стал масштабнее, аупакованный встильный костюм Джонни висполнении Кеану Ривза больше напоминал клерка из большой конторы, чем бойца сулицы. Фильм не пользовался широким успехом,



Кеану Ривз примеряет одежды киберпанка.

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ!
www.igromania.ru
ИГРОМАНИЯ
ФЕВРАЛЬ 2006 №2 (101)
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
The Codfather
Удивительные приключения итальянцев в Америке
РЕЦЕНЗИИ
Prince of Persia. Two Thrones
Третье пришествие
The Chronicles of Narnia
Лев, Колдунья и клавиша «пробел»
Stubbs the Zombie
Зомби и вы на защите семьи
Onimusha 3
Жан Рено и ниндзи
GT Legends
Легенды асфальта
Ex Machina
Апокалипсис — позавчера
ИГРОСТРОЙ
Препарация Quake 4
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
Все, что нужно знать о современных видеокартах
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
Как раз и навсегда избавиться от интернет-рекламы
...а также многое другое!

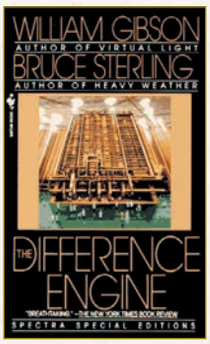
Это интересно

Вплане использования современных технологий Гибсон остается ретроградом иструдом воспринимает новшества. Например, пользоваться электронной почтой Гибсона научили его дочери.

«Льдом» уГибсона называется защита данных вкиберпространстве. «*...Ice from ICE, intrusion countermeasures electronics...*». Впосвящении «Нейроманта» Гибсон отводит специальное место Тому Мэддоксу как изобретателю этого термина.

Экранизация «Нейроманта» не состоялась всилу «технических» причин— кто-то еще всередине восьмидесятых выкупил права на книгу. Ходили слухи оскорой экранизации романа вначале этого века, ноони пока не оправдались.

нодля любителей киберпанка стал заметным событием.

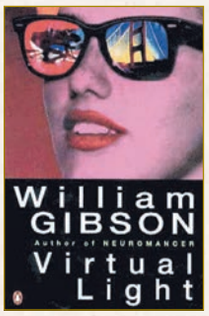


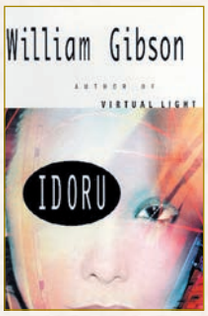
В 1990 в соавторстве сБрюсом Стерлингом писатель создает «Дифференциальный исчислитель» («Машину различий»). Викторианская Англия, Чарльз Бэббидж изобретает механический компьютер, икибернетический этап научно-технической революции начинается всередине девятнадцатого столетия, совсеми вытекающими последствиями.

Кслову— со Стерлингом Гибсона связывает долгая дружба, начавшаяся впериод литературных войн с«гуманистами», когда они вместе завоевывали место под писательским солнцем. Поутверждению самого Гибсона, когда он хочет проконсультироваться по тем или иным техническим деталям, он первым делом спрашивает Стерлинга.

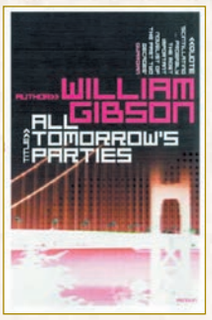
Трилогия Моста

«Трилогия Моста» обозначает отход от «классического» киберпанка сего беспросветным настоящим инеопределенным будущим. Мир, описанный Гибсоном здесь, более человечен иприближен кнашим реалиям. Технологии больше не являются основным предметом его исследований. Гибсон уделяет больше места рассмотрению культурных феноменов, рожденных этими технологиями.





Недалекое будущее. Сан-Франциско разрушен ивосстановлен после сильного землетрясения. Знаменитый мост «Золотые ворота» становится прибежищем бездомных имаргиналов, которые не хотят жить по правилам общей игры. Главная героиня Шеветта Вашингтон— одна из обитательниц Моста. Она работает курьером, целый день мотаясь по городу на велосипеде. Однажды, передавая пакет очередному клиенту, Шеветта оказывается на вечеринке, где вее руки попадают очки, через которые можно получить доступ квиртуальности. Очки— собственность одной из латиноамериканских преступных группировок...



Такова сюжетная канва «Виртуального света», вышедшего в1993 году. Тремя годами позже вышел «Идору», косвенно связанный сМостом иперсонажами «Виртуального света». Главными героями второй части становятся известный музыкант ивиртуальная поп-звезда японского происхождения, которые хотят связать себя узами брака. Завершают трилогию Моста «Все вечеринки завтрашнего дня», где Гибсон возвращается кгероям «Виртуального света».

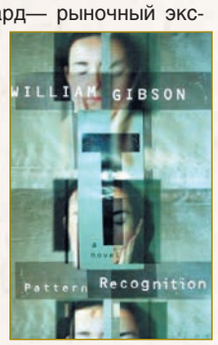
Рубеж столетия

Уильям Гибсон на обложке журнала «Wired».

Конец 20 века. Сеть стала привычной повседневностью, плоские аркадные игры мутировали втрехмерные пространства скачеством картинки, близким кфотографическому, клонированием никого особо не удивишь.

Кгранице между тысячелетиями Гибсон подошел состоявшимся писателем ссолидным багажом наград, армией поклонников, постоянным местом на страницах «Wired» идругих научно-популярных журналов. Литературные битвы остались впрошлом, вместо пишущей машинки писатель купил компьютер ипользуется электронной почтой. Чем живет иочем пишет Уильям Гибсон начала нового века?

В2003 выходит последний на сегодняшний день роман Гибсона— «Распознавание образов». Эта книга во многом знаковая для автора. Впринципе, фантастическим роман можно назвать весьма условно. Действие происходит внашем непосредственном настоящем, все описанные технологии— привычные составляющие нашей каждодневной жизни. Главная героиня Кейс Поллард— рыночный эксперт, которая зарабатывает на жизнь, консультируя рекламные имаркетинговые агентства. Ее услугами пользуются ведущие игроки рынка: Поллард обладает уникальным чутьем на дизайн торговых марок изнаков. Обратной стороне ее способностей знают только родственники иличный психиатр. Кейс страдает от уникального расстройства психики: неудачная торговая символика иреклама вызывают унее приступы страха.



Героиня романа— «вольный стрелок», кочевник без семьи идолгосрочных планов на жизнь. Текущий смысл жизни Кейс заключается вобсуждении фрагментов кинофильма, которые анонимный автор регулярно выгружает всеть на всеобщее обозрение. Дело принимает неожиданный оборот, когда Кейс получает задание найти автора фрагментов...

«Распознавание образов» — широкий шаг внаправлении мейнстрима. Внем нет игры стехнологиями: Гибсон жонглирует современными рыночными символами, «брендами», которые навязывают нам СМИ имассовая культура. Товарные знаки илоготипы двигают людьми ифинансовыми потоками. Информация— это власть, итот, кто найдет новый способ ее создания ираспространения, тот иустановит новый миропорядок.

Новый Гибсон отошел от киберпанка, ноне потерял себя. Книга написана все тем же тонким иузнаваемым гибсоновским стилем. Пусть сюжет не так крут, как в«Нейроманте» или «Идору», новромане стало больше философской глубины иразмышлений отом, чем является Система сейчас, внашем настоящем.

●●●

Гибсон писал «Распознавание образов» почти четыре года. Судя по календарю, сейчас он находится где-то на полпути кзавершению очередного романа. Будем надеяться, что старый киберпанк останется верен себе ичерез пару лет порадует поклонников очередной книгой.

ИСТОРИЧЕСКАЯ АВАНТЮРА

ИЗДАТЕЛЬСТВО «КРЫЛОВ» ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

Алексей ВОЛКОВ

Мастер непредсказуемости!

Продолжение книги «Командор».

Российский круизный лайнер провалился в прошлое, в конец XII века. Вокруг Карибское море. В схватках с британскими флибустьерами погибли почти все пассажиры и члены команды корабля. Уцелевшие же смогли победить и захватить парусное судно. Но что дальше? В чужом жестоком времени, без средств к существованию, с женщинами и детьми… И тогда, чтобы вернуться на родину, мужчины сами поднимают «Веселый Роджер».

Плещутся вокруг волны, а над головой развевается пиратский флаг с кабаньей мордой. Своего рода визитная карточка нечаянных путешественников во времени…

NEW!

БУДЬ МУЖЧИНОЙ

ЧИТАЙ НОРМАЛЬНЫЕ КНИГИ

www.vkrylov.ru

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

Борис Невский

ЕЁ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ВЕЛИЧЕСТВО

«ЖЕНСКАЯ» ФАНТАСТИКА

Женщины — это какая-то загадка природы!

Оскар Уайльд

«Женская фантастика»... Последнее время упоминания об этом явлении можно часто встретить на интернет-форумах и в интервью известных писателей. Женская фантастика служит темой конвентов и семинаров. При этом толком никто не может объяснить — что это такое?

Секрет в том, что никакой «женской фантастики» как единого жанра или направления просто не существует! Есть фантастика, *сочиняемая* женщинами. Имеется фантастика, которую пишут *про* женщин или *для* женщин. И, наконец, *romance* — любовный роман. Объединить их невозможно, да и бессмысленно. Но разобраться, что к чему, — стоит.

Амазонки фантастики

В ранний период развития фантастики женщины туда не допускались. В массовой литературе существовало очень четкое деление по половому признаку. Истории о приключениях лихих суперменов-авантюристов писали мужчины, а читали мальчишки. Девицам и дамам подобало взахлеб зачитываться мелодраматическими историями Лидии Чарской, Джейн Остин и сестер Бронте, в крайнем случае — Жорж Санд. Какая фантастика, помилуйте? Верн, Уэллс, Бэрроуз, Говард, Лавкрафт — женщинам в этот мир вход был заказан!

И абсолютно немыслимо, чтобы дама посмела писать фантастику! Конечно, официального запрета не существовало. Более того, первый НФ-роман сочинила Мэри Шелли («Франкенштейн»). Однако женщин-фантастов долго не издавали, потому что их книги никто не стал бы покупать. Само сочетание понятий — женщина и фантастика — выглядело дико, даже неприлично! Максимум, на что пишущая особа могла рассчитывать, — сочинить детскую сказку, как

Мур, Брэккет, Ле Гуин — они были первыми!

Эдит Нэсбит, чья фэнтезийная история «Пять детей и Нечто» пользовалась немалым успехом.

Ситуация менялась крайне медленно, вместе с обществом. Но стереотипы были сильны — поэтому некоторые талантливые женщины вынужденно скрывались под мужскими псевдонимами. Так, Кэтрин Мур многие вещи писала вместе с мужем Генри Каттнером под общим брэндом Льюис Пэджетт, сольно выступая под нейтральным именем К. Л. Мур. Одна из самых замечательных писательниц Урсула Ле Гуин поначалу подписывалась так же неопределенно, инициалами. А Мэри Элис Нортон начала литературную карьеру, прибавив к фамилии мужское имя Андрэ.

Исключение составляла только Ли Брэккет (впрочем, имя Ли тоже может сойти за мужское). Главная заслуга Брэккет в том, что она отважно вторглась в «святая святых» мужской фантастики — мир космической оперы. И оказалась здесь лучше большинства мужчин, работавших в жанре, даже признанного «короля» космооперы и, по совместительству, ее мужа Эдмонда Гамильтона! Космооперу Ли Брэккет отличало особое внимание к внутренним переживаниям персонажей и некая возвышенная романтичность стиля. При этом ее герои, как правило, оч-чень крутые мужики — скажем, супермен Эрик Старк ничем не уступит самому Конану.

Кэтрин Курц — женщина, которая пишет о рыцарях.

В пятидесятых дамы робко, с оглядкой стали прокрадываться в фантастическую цитадель, давно и привычно оккупированную мужчинами. А затем грянули бурные шестидесятые — время ломки многих устоявшихся табу. Западное общество начало стремительно перестраиваться. Женщины все смелее заявляли о себе в фантастике, пока уже в семидесятых не произошел массовый прорыв: «Волшебник Земноморья» Ле Гуин, «Колдовской мир» Нортон, «Перн» Энн Маккэффри, «Дарковер» Мэрион Зиммер Брэдли, «Дерини» Кэтрин Курц проторили дорогу прекрасному полу.

С тех пор ситуация в корне переменилась. Теперь уже женщины диктуют моду во многих фантастических направлениях, особенно в фэнтези. Однако миры, которые творит большинство писательниц, никак нельзя отнести к «женской фантастике». Лучшие произведения Кэролайн Черри, Лоис Макмастер Буджолд, Робин Хобб, Линн Флевеллинг и многих других нацелены на душу и мозги читателей вообще, а не на их половую принадлежность.

Наша фантастика развивалась примерно так же, как и западная — только с очень большим хронологическим запозданием. В советские времена половая принадлежность авторов значения не имела — все писали примерно одинаково (с учетом таланта, естественно). Первая ласточка «женской» фантастики — Ольга Ларионова, чьи книги поражали, по тем временам, особым лиризмом и романтичностью. Женщины ухватили удачу за хвост лишь в девяностых, и сейчас можно говорить об их фантастической экспансии и у нас. Книги Елены Хаецкой, Марии Семеновой, Элеоноры Раткевич, Веры Камши, Анастасии Парфеновой и других писательниц пользуются горячей любовью разнополых поклонников хорошей фантастики.

Вы в меньшинстве, миледи!

Лесбийская фантастика до России пока не добралась — однако она существует. *Lesbian SF/F* не отличается от обычной фантастики ничем, кроме сексуальных пристрастий ее героинь, да довольно негативного настроя по отношению к мужикам-злодеям. Неудивительно, ведь подобные книги почти всегда пишутся авторшами-лесбиянками для читательниц подобной же ориентации. Среди наиболее известных писательниц, регулярно работающих в данном подвиде женской фантастики, есть несколько именитых авторов — Октавия Батлер, Сюзи Макки Чарнас, Мелисса Скотт.

Кстати, в англо-американской фантастике имеется даже специальная премия «Лямбда», которая ежегодно присуждается за лучшие произведения НФ/фэнтези, где освещаются проблемы и жизнь сексуальных меньшинств — лесбиянок, гомосексуалистов и бисексуалов.

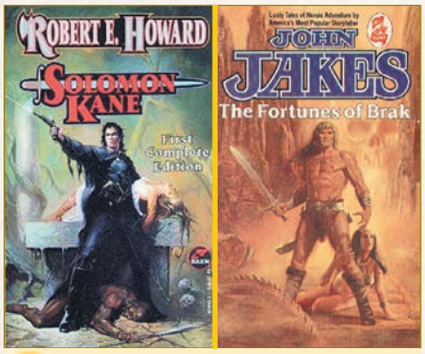
Бывает и такая женская фантастика...

Итак, что же мы имеем в итоге? НФ и фэнтези, написанное женщинами, отличает подчеркнутое внимание к внутренним переживанием героев с созданием их психологически достоверных портретов, а также детализация, вплоть до мелочей, придуманного мира и описываемых событий. Есть, конечно, и мужчины, которые пишут в похожей манере (Гай Гэвриел Кей, например), однако различие между авторами-женщинами и авторами-мужчинами все же присутствует. Мужчины больше акцентируют внимание на действии и идее, им интереснее «как» и «зачем». Женщин же привлекает «почему» — внутренний мир людей и причины их поведения. Впрочем, общая черта настоящих фантастов — они не делят читателей по половому признаку, а просто придумывают истории, интересные для всех.

Супергерой? Женщина!

Образ женщины — героини фантастики с течением времени также претерпел значительные изменения. Первоначально, в произведениях, созданных, естественно, мужчинами, женщина играла роль *объекта*. Чаще всего ей выпадала участь невинной жертвы, трогательной бедной овечки, жалобно блею-

щей в лапах инопланетного монстра или темного колдуна. А когда мускулистый герой разрывал мерзавца на мелкие кусочки, стройной красавице полагалось, постанывая от восторга, доверчиво прильнуть к мужской груди и запечатлеть на героическом челе нежное лобзание. Чуть позже лилейные чмоканья в щечку сменились страстными объятиями и поцелуями взасос. При этом героиня должна быть минимально одетой — особенно зримо этот стереотип воплощался в голливудской киноштамповке.



Так было: Милый! Ты спас меня!

Иногда женщине позволялось маячить обок героя, подавать ему дельные советы и служить олицетворением популярного некогда клише: «За спиной у каждого великого человека стоит великая женщина». Якобы комплимент — фактически издевка. Даже Роберт Говард поместил рядом с Конаном отважную Зенобию, чьи достоинства только оттеняли подвиги великого воителя.

Все изменилось с феминистической революцией в общественном сознании, под влиянием которой женщина в фантастике превратилась в активную фигуру. Крутая амазонка, способная одним ударом меча навеки успокоить звероподобного варвара, — или звездный адмирал, ведущая залповый огонь из фотонных пушек по инопланетным монстрам, стали проходными героинями западной НФ/фэнтези. Колдунья-воин Уастис («Рожденная из пепла» Танит Ли), целеустремленная ведьма Дженни («Драконья Погибель» Барбары Хэмбли), отважная капитан Эсме Суиза из цикла Элизабет Мун — вот лишь несколько примеров.

Впрочем, наличие в книге главной героини не имеет к феминизму никакого отношения. Женщина становилась центральным персонажем фантастики и стараниями некоторых мужчин. Гениальный полководец Виктория Харринтон из объемного сериала военной НФ Дэвида Вебера, отважная Лира из трилогии Филиппа Пулмана «Темные начала» или стойкая Гуннхильда из романа Пола Андерсона «Королева викингов»... Хотя, справедливости ради, отметим, что женщины делают героями своих произведений лиц

Так есть: Не боись, паренек! Я тебя выручу!

противоположного пола гораздо чаще и с большим успехом, чем их коллеги-мужчины.

В общем, наличие активно действующей героини — вовсе не примета того, что фантастическая книга предназначена исключительно для дам. Мужчины тоже потребляют подобные опусы, и только облизываться успевают!

Дамские сказки

А вот феминистическая НФ/фэнтези предназначена для женской аудитории. Идея воинствующего феминизма — не простого равноправия женщин, а их доминирования, — завоевала прочные позиции в западном обществе, найдя отражение в литературе, в том числе фантастической. Ряд известных писательниц оказались подхвачены феминистической волной. Любопытна метаморфоза Урсулы Ле Гуин. Трилогия про Геда, волшебника Земноморья — умное, насыщенное психологизмом и философией произведение, — представляет традиционного героя-мужчину. Женские персонажи вроде Тенар, хоть и занимают заметное место в повествовании, все же находятся на заднем плане. Однако идейный переворот, произошедший в сознании писательницы, привел к появлению «Техану», где женское начало безоговорочно торжествует. Последующие книги Ле Гуин настойчиво продолжают феминистическую традицию.

Немалый вклад в становление подчеркнуто «женской» фантастики внесли Элизабет Линн и Барбара Хэмбли. Хотя их книги написаны «для всех», писательницы щедро используют в творчестве методы и приемы женского психологического романа, заставляя вспомнить его классические образцы — книги Дафны Дюморье и Франсуазы Саган.

В 1983 году появились «Туманы Авалона» Мэрион Зиммер Брэдли, где артурианский миф был переигран в феминистических декорациях. Роман стал международным мега-бестселлером, показав, что женское фэнтези весьма востребовано массовой публикой.

А в конце восьмидесятых взошла «звезда» Мерседес Лэки. Трилогия «Герольды Вальдемара» пользовалась колоссальным успехом, и большинство ее читателей составляла прекрасная половина человечества. Лэки сумела крайне удачно объединить фэнтезийное повествование с любовным романом, что привлекло к ее книгам многих женщин, доселе не жаловавших традиционную фантастику. Дальнейшее разработка темы принесла Лэки титул «королевы романтического фэнтези». Той же тропинкой отправились многие писательницы — Робин Маккинли, Тамара Пирс, Мидори Снайдер, П. С. Ходжелл, Кристин Бритейн, Диана Паксон. Центральные проблемы их книг — становление характера героини, поиски своего места в жизни и, конечно, любовь. Большинство фантастических книг, которые сознательно сочиняются в расчете на целевую женскую аудиторию, посвящены не кровавым боевым приключениям, а романтической любви или горячей страсти.

Самое главное для дамы — добрый меч!

Ну и, наконец, масса женщин с удовольствием читают книги, героями которых являются мужчины. Нет, не так — Мужчины!!! С большой буквы! Те самые мужчины, которых в реальной жизни — днем с огнем... Мускулистые и непобедимые... Мужественные и романтичные... Загадочные и всемогущие... Заботливые и внимательные... Самые разные — идеальный защитник Волкодав, преданный герой Геральт, цинично-романтичный Гаррет, таинственно-хитрый Сантьяга... Даже уродцы-коротышки Майлз Форкосиган и Тирион Ланнистер способны заставить сильнее забиться женское сердечко — хирургически острый ум также привлекает многих!

Вот она — «женская фантастика»! Бинго! Так оно и есть, хотя даже истории,

Ах, какие мужчины!

которые женщины пишут для женщин, преспокойно читают многие мужчины. Ноимеется еще одно литературное направление, даже целый жанр, потребители которого почти на 100%— дамы.

Любовь под копирку

«*Romance*» (любовный роман) — явление обособленное. Это жанр, который подчиняется собственным законам, здесь действуют четко определенные традиции истереотипы. Жанр имеет два обязательных критерия: любовь как смысловое наполнение сюжета имаксимальный хэппи-энд. Все остальное— лишь декорации. Если два главных условия не соблюдаются, значит, книга принадлежит кпограничным жанрам вроде женской психологической драмы или романтической фантазии.

Женское счастье — был бы милый рядом...

Внутри любовного романа имеются 10 общепринятых направлений, втом числе 4 фантастических— футуристическое, фэнтези, сверхъестественное, путешествия во времени. Футуристический роман— любовная научная фантастика, втом числе космоопера, даже киберпанк. Фэнтези— любовь вмагическом мире. Сверхъестественная история— любовь вокружении призраков, духов, вампиров. Путешествие во времени— героиня приключается илюбит виной эпохе. Новезде фантастика— лишь антураж, главное— чувственные отношения! Вмягком «romance» повествуется овозвышенной любви, есть еще более жесткий, эротический вариант, согромным количеством подробно описанных постельных сцен. ВРоссии этот жанр кто-то метко окрестил «лавбургером» — не литература, асознательно написанное чтиво, жвачка для женских мозгов идуш.

Чего-либо пристойного (всмысле не морали, алитературного качества) влавбургере найти трудно. Исключения очень редки— например, Диана Гэблдон, чей цикл «Изгнанник» написан вподжанре путешествий во времени: героиня переносится всредневековую Шотландию, где ивстречает свою великую любовь. «Изгнанник» обрел популярность не только среди поклонниц «romance», ноисреди любителей обычной фантастики, что позволяет отнести Гэблдон кавторам «романтической фантазии».

Романтическая фантазия существует на грани между НФ/фэнтези илюбовным романом. Фантастика здесь не просто внешний антураж, анеотъемлемая часть сюжета, без которого он может рассыпаться. Вот дилогия Розмари Эдхилл «Во имя Короля» (имя Андрэ Нортон на обложке— не более чем маркетинговый ход). Юная Сара из земного 19 века переносится впараллельный альтернативно-исторический мир, где оказывается вцентре политических, магических илюбовных приключений. Агерой «Легенд Элиты» Кейт Якоби, мужественный, хоть инесколько меланхоличный красавец граф Дуглас многие годы переживает р-р-роковую страсть вкупе сборьбой супротив врагов Отечества.

Любовь-морковь...

ВРоссии фант-лавбургера вчистом виде пока никто не пишет. Ближе всего кнему подобралась Оксана Панкеева. Девушка Ольга попадает вмагический мир. Ихотя героиня не может похвастать никакими особыми талантами идостоинствами (внешность, ум, знания, обаяние, харизма— все на среднем уровне), вокруг нее мигом начинают виться короли, принцы, авантюристы ипрочие привлекательные мужики. Мечта затюканной бытом домохозяйки! Да ибесконечные переживания героини вокруг да около вероятной потери девственности, сексуальные сцены, эротико-фетишистская болтовня— все признаки лавбургера налицо! Нотак как второстепенные персонажи вроде короля Шеллара постепенно оттесняют Ольгу на задний план, изцикла исчезает фундамент стандартного любовного романа— вцентре сюжета обязательно должна быть женщина.

Что до отечественной романтической фантазии, то наилучшие его образчики— некоторые произведения Натальи Ипатовой иАнастасии Парфеновой, которые отличаются высоким литературным уровнем иприличной разработкой характеров.

●●●

Горячие споры о«женской фантастике» характерны только для России, наЗападе это давно отыгранная тема. Ведь там выросло уже целое поколение женщин, длякоторой феминизм стал привычной нормой жизни. Что до фантастики... Как ивезде, есть умная, талантливая литература, есть коммерческая дребедень для чтения вобщественном транспорте споследующим метким броском вмусорную корзину. Икакая разница, **кто** и для **кого** пишет?

МИР ФАНТАСТИКИ

ищете старые номера?
Их нет ни на одном складе и ни в одном киоске.
Большинство из них стало раритетом!
но есть верный способ:
интернет-магазины:
www.igromania.ru/newshop
www.igromania.ru/?shop

Быстро, просто, удобно!
Доставка заказанных журналов в большинство регионов России занимает от 3 до 5 дней.
В интернет-магазине - также разные номера "Игромании", "Лучших компьютерных игр" и "Mobi"

ДРУГИЕ КНИГИ

«БЕСЧУДОВИЩНЫЙ» РОМАН УЖАСОВ

ГЛЕН ХИРШБЕРГ. ДЕТИ СНЕГОВИКА
GLEN HIRSHBERG. THE SNOWMAN'S CHILDREN

Роман ● **Перевод:** *Л. Житкова* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* ● **Серия:** *«Espresso»* ● **448 стр.** ● **4000 экз.** ● **Жанр:** *Роман ужасов, психологический триллер*

Романы ужасов— жанр более предсказуемый, чем, допустим, НФ.Всамом деле, что нового можно придумать: монстров пожукоглазей? динозавров погодзиллистей? маньяков поганнибалистей? — полноте, все это было, было тысячу раз, просто менялись детальки конструктора, изкоторого складывался очередной «хоррор».

Все— да не все. Вовсяком случае, «Дети Снеговика» Глена Хиршберга только на первый взгляд похожи на «horror vulgaris». Здесь есть маньяк-детоубийца по прозвищу Снеговик, ноочень скоро выясняется: не он— главное зло, не на нем строится интрига романа. Снеговик— лишь фон, еще одна из деталек, которые воссоздают атмосферу Детройта середины семидесятых. Именно тогда рассказчик был молод, именно тогда случились некие события, разобраться вкоторых он хочет уже в1994, когда возвращается вгород своего детства...

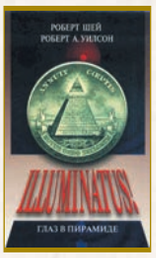
Итог: «Дети Снеговика» — очень жесткий, бескомпромиссный роман. Ижесткость эта создается не за счет нарочитого натурализма, ноблагодаря исследованию человеческой души. Досамой ее глубины— порою черной, изломанной, болезненной. Перефразируя фразу собложки, это роман Достоевского, написанный Стивеном Кингом. Ноон, безусловно, стоит прочтения.

Владимир Пузий

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ДОЛЛАРА

РОБЕРТ ШЕЙ, РОБЕРТ А. УИЛСОН. ILLUMINATUS! ГЛАЗ В ПИРАМИДЕ
ROBERT SHEA, ROBERT A. WILSON. ILLUMINATUS! THE EYE IN THE PYRAMID

Роман ● **Перевод:** *И. Митрофанова* ● **Издательство:** *«София», 2005* ● **Серия:** *«Сенсация года»* ● **368 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Конспирология, психоделия*



Произведения отайном мировом заговоре можно причислять кфантастике, аможно ине причислять. Содной стороны, слабо верится вто, что где-то под Гималаями уже вторую тысячу лет сидит всемирное правительство иглобально интригует. Сдругой стороны, — ачто мы знаем оГималаях, чтобы вэто не верить?

«Иллюминат» Уилсона иШея — культовая книга омировом заговоре. Здесь есть все признаки жанра идаже больше: нумерология, ассасины, разумные дельфины, курение марихуаны, тантрический секс, Алукард, желтая подводная лодка, сатанисты, Атлантида... Все это записано, разрезано на сотни кусочков, подброшено ввоздух искленено липкой лентой. Не пытайтесь найти в«Иллюминате» сюжет. Это скорее мозаика, которая складывается перед читателем постепенно, кусочек за кусочком. И, дочитав последние страницы «Глаза впирамиде» (аведь впереди еще две книги!), поневоле начинаешь подмечать совпадения, связанные счислом 23, изадумываться, зачем вмосковском метро стоят камеры слежения.

Итог: совершенно сумасшедшая книга, которую можно смело рекомендовать всем любителям постмодернизма и«Маятника Фуко».

Петр Тюленев

ЩИТ В ШЛЕМЕ

ВИКТОР ПЕЛЕВИН
ШЛЕМ УЖАСА. КРЕАТИФФ О ТЕСЕЕ И МИНОТАВРЕ

Повесть ● **Издательство:** *«Открытый Мир»* ● **Серия:** *«Мифы»* ● **224 стр.** ● **100000 экз.** ● **Жанр:** *Интернет-чат*

PeleWIN: Напишу книгу, которую купит тот, кто захочет ее прочитать. Изачем я это сказал?

Петро-сан: Надве сотни страниц— всего 4 прикола?! Что мне говорить завтра на концерте?

Чапаeff: Нехай опять про Пустоту? Уж больно на «Фокус-группу» из«ДПП (нн)» похоже.

ВлдмрСРКН: Да, ипочему вкниге столько эстетической символики? Сюрреализм— голубая мечта моего детства, не трогайте ее своими грязными лапами!

СокRat: Вот так всегда. Чуть что— так сразу оголубом. Нораз уж вы про меня вспомнили, я тоже выскажусь. Осилил фирменные авторские прогоны об устройстве Шлема Ужаса, почитал телегу овиртуальном шлеме— ивыпил йаду. Сейчас он подейству...

Buddah: Нормальный креатифф. Дляпреданных поклонников автора. Там ведь столько зашифровано— даже представить не можете! Книгу можно читать десятки раз. Одни афоризмы чего стоят!

PeleWIN: (считает деньги): Раз, два, три... А? Что? Вам еще не надоело? Ладно, сейчас по-быстрому накатаю концовку.

Minotaurus: Мууу!

Итог: старые песни оглавном. Только на этот раз— мало, уныло ибез фантазии.

Михаил Попов

СКАЗКА О ТРОЙКЕ. НУЛЕВОЙ ВАРИАНТ

НЕИЗВЕСТНЫЕ СТРУГАЦКИЕ. ОТ «ПОНЕДЕЛЬНИКА...» ДО «ОБИТАЕМОГО ОСТРОВА»

Черновики, рукописи, варианты ● **Составитель:** *С. Бондаренко* ● **Издательство:** *«Сталкер», 2006* ● **Серия:** *«Миры братьев Стругацких»* ● **528 стр.** ● **5000 экз.**

Во второй том проекта «Неизвестные Стругацкие», который ведется исследователем творчества писателей Светланой Бондаренко, вошло немало любопытных материалов. Среди них не только черновики, рукописи ирисунки братьев, снабженные подробными комментариями, ноитри завершенных произведения.

«Машина времени» — замечательный юмористический рассказ, который, ксожалению, не был включен авторами всостав повести «Понедельник начинается всубботу». Кроме него, нельзя не упомянуть сценарий «Чародеи», тот самый, покоторому был поставлен одноименный двухсерийный фильм. Атакже «Сказку оТройке. Нулевой вариант».

Едко-сатирическая «Сказка оТройке» (СОТ-0) была завершена вмарте 1967 года. Ноона показалась создателям недостаточно проработанной. Посему вмае того же года был написан окончательный чистовик— СОТ-1, впервые опубликованный лишь в1987 году вжурнале «Смена». Наконец, третья версия повести (СОТ-2), основательно переделанная воктябре 1967, вышла в1968вжурнале «Ангара».

Итог: безусловно, эту книгу стоит прочитать всем поклонникам творчества Аркадия иБориса Стругацких.

Сергей Неграш

корпорация
Сомбра

www.sombra.ru

New

Алексей
Смирнов

Дмитрий
Резаев

Приобрести
книги можно
в Интернет-магазинах

www.colibri.ru
www.ozon.ru
www.zone-x.ru

www.sombra.ru

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

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

Выбор читателей. Январь 2005

Вголосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **366 человек**. Всего было отдано **1060 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1.	Вадим Панов	Царь горы	9,9%
2.	Вера Камша	Лик победы	8,8%
3.	Алексей Пехов	Искатели ветра	8,2%
4.	Майкл Суэнвик	Кости Земли	7,3%
5.	Сергей Лукьяненко	Черновик	6,9%

ВАДИМ ПАНОВ
ЦАРЬ ГОРЫ

Городское фэнтези. 11 роман из цикла «Тайный город» посвящен масанам— семье ночных кровососов. Команда человских наемников должна разыскать артефакт, который положит конец разногласиям внутри этой немаленькой семейки. Погони, перестрелки, убийства инеподражаемые Красные Шапки— прекрасное чтение на пару вечеров.

Оценка МФ: 8

Рецензия— вэтом номере «МФ».

ВЕРА КАМША
ЛИК ПОБЕДЫ

Фэнтези. Третий том нового «исторического» фэнтези «Отблесков Этерны». Две блестящие военные кампании, набор из дворцовых интриг, многоходовых комбинаций ипоединков, ивсе это сдобрено хорошей порцией мистики. И, разумеется, блистательный Рокэ Алва... Чего еще ждать? Правильно, продолжения.

Оценка МФ: 9

Рецензия— вN№10(26) за2005год.

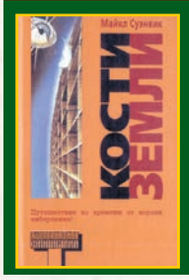
АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ
ИСКАТЕЛИ ВЕТРА

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

Оценка МФ: 9

Рецензия— вN№12(28) за2005год.

МАЙКЛ СУЭНВИК
КОСТИ ЗЕМЛИ



Фантастика. Один американский палеонтолог получает холодильник... сзамороженной головой настоящего стегозавра. После такого подарочка читателя ждут путешествия во времени, робинзонада вмезозое, интересные научные идеи— иживые, выпуклые персонажи. Атакже неоднозначный финал этой нетривиальной хронооперы..

Оценка МФ: 8

Рецензия— вN№9(25) за2005год.

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
ЧЕРНОВИК

2005 КНИГА ГОДА МИР ФАНТАСТИКИ

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

Оценка МФ: 10

Рецензия— вN№11(27) за2005год.

СТИВЕН КИНГ
ТЕМНАЯ БАШНЯ

2005 МИР ФАНТАСТИКИ ЗАРУБЕЖНОЕ ФЭНТЕЗИ ГОДА

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

Оценка МФ: 10

Рецензия— вN№1(29) за2006год.

СЕРГЕЙ ЧЕКМАЕВ
БРЕМЯ СТАГНАТОРА

РЕКОМЕНДУЕТ МФ

Фантастика. Прогрессоры— это люди, которые искусственно двигают прогресс. Соответственно, стагнаторы— те, кто его насильно замедляет. Напланете Надежда вопрос колонизации встал остро: допоры до времени аборигены не угрожают землянам, новот если пересекут океан... Истагнаторам приходится взвалить на плечи свое нелегкое бремя.

Оценка МФ: 8

Рецензия— вN№1(29) за2006год.

ОЛЕГ ДИВОВ
У БИЛЛИ ЕСТЬ ХРЕНОВИНА

Фантастика. Заглавная повесть сборника— об американских астронавтах, которых вбуквальном смысле лишили неба. Итеперь они, прошедшие горнило Великой Пустоты, готовы разобраться иземными напастями. Вторая повесть, «Другие действия» — осетевом фэнклубе Василия Пупкина. Повести разные, нопо-дивовски острые ибескомпромиссные.

Оценка МФ: 8

Рецензия— вN№1(29) за2006год.

ВИДЕОДРОМ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

Новости киноиндустрии: *ФЕВРАЛЬ* 50

Съемочная площадка:
КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 51

В феврале нас ждут: рафинированный ужастик **«Хрупкость»**, вампирская история **«Бладрейн»** и экранизация постапокалиптических комиксов Алана Мура и Дэвида Ллойда **«V значит Вендетта»**.

После финальных титров: *КИНОРЕЦЕНЗИИ* 54

Отличная экранизация книги К.С. Льюиса **«Хроники Нарнии: Лев, колдунья и платяной шкаф»**. Новый шедевр маэстро Питера Джексона — приключенческий фильм **«Кинг Конг»**. Очередная серия похождений Гарри Поттера и компании **«Гарри Поттер и Кубок Огня»**. Футуристический боевик **«Эон Флакс»** и фантастический фильм **«И грянул гром»** по мотивам известного рассказа Рэя Брэдбери. А также классика кино: мистический триллер **«Сияние»** по одноименному роману Стивена Кинга.

Сериал: *LEXX* 60

«Лекс» — пожалуй, самый сумасшедший сериал в истории телевизионной научной фантастики. Интересный сценарий, эксцентричные персонажи, черный юмор и непередаваемая атмосфера сделали эту ленту настоящим шедевром. Если вы еще не знакомы с ним — «МФ» дарит вам шанс познакомиться.

Фильм на DVD: *«САКУРА: ВОЙНА МИРОВ»* 64

Вселенная **«Сакуры»** мало известна за пределами Японии, а между тем она включает добрый десяток видеоигр, телесериалы, спектакли, мюзиклы и полнометражный фильм. **«Сакура: Война миров»** — один из красивейших фильмов в истории японской анимации.

НОВИНКИ ЛИЦЕНЗИОННОГО ВИДЕО 66

Новости аниме: *ФЕВРАЛЬ* 68

ДРУГОЕ КИНО 69

Что посмотреть? 70

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

Александр Чекулаев

НОВОСТИ КИНО-ИНДУСТРИИ

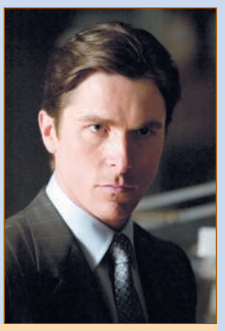
Странное дело инспектора Глебски

Книги Аркадия иБориса Стругацких уверенно занимают первое место по популярности среди отечественных кинематографистов, желающих экранизировать научную фантастику. Стало известно, что вянваре должны начаться съемки 8-серийной экранизации повести **«Отель «Упогибшего альпиниста»** — детектива орасследовании странного убийства на горном курорте, которое внезапно оборачивается контактом спришельцами. Режиссером фильма станет *Владимир Мирзоев*, аглавную роль— инспектора полиции Глебски— сыграет Максим Суханов. Также ожидается участие Александра Калягина, Виктора Сухорукова, Сергея Маковецкого, Игоря Дмитриева, Марии Мироновой.

Надеемся, Максим Суханов икомпания заставят нас забыть оквелой эстонской киноверсии «Отеля» 1979 года.

Магический поединок

На время отложив планы заняться следующими подвигами Человека-летучей мыши, автор отличного «Бэтмэна: Начало» *Кристофер Нолан* сперва выдаст на-гора кино по бестселлеру Кристофера Приста «**Престиж**» освирепой вражде двух великих иллюзионистов вЛондоне начала 20 века. Главные роли вэтом «магическом ретротриллере» студии «***Тачстоун Пикчерз***» исполнят Кристиан «Бэтмэн» Бэйл иХью «Росомаха» Джекман. Небольшая роль изобретателя ифизика Никола Тесла предложена Дэвиду Боуи, а ассистентку одного из чудотворцев сыграет Скарлетт Йоханссон.



Из Бэйла вышел отменный Бэтмэн. Поглядим, какой из него получится Дэвид Копперфильд!

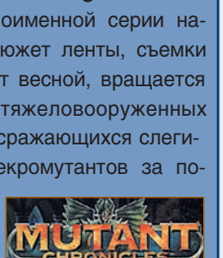
Открытие века-2

Не успели мы отчитаться отом, что Олег Фесенко ставит англоязычную версию «Вия» (вглавной роли вместо выбывшего из проекта Дмитрия Дюжева— Валерий Николаев), как унее появился, хм, «братик». Съемки чего-то среднего между римейком исиквелом истории опанночке влетучем гробу уже завершает *Олег Степченко* («Мужской сезон: Бархатная революция»). Посюжету фильма, спустя некоторое время после несчастного случая сХомой Брутом впроклятую церковь заглядывает некий ученый казак (Алексей Петрухин), дабы изучить ее паранормальные феномены иразобраться: не связаны ли они сцепью убийств, случившихся вокруге. Ожидается, что новый «**Вий**» выйдет всвет весной 2006.

Чтение молитв— главный научный метод защиты от нечисти; Алексей Петрухин на съемках «Вия».

Люди XYZ

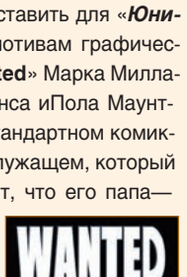
Забудьте гуманных «Людей Икс» иприготовьтесь встретить орду генетических выродков, мечтающих натянуть вашу шкуру на барабан. Приятное знакомство состоится втехнофэнтезийном боевике «**Хроники мутантов**» студии «***Voltage Pictures***» помотивам одноименной серии настольных игр. Сюжет ленты, съемки которой стартуют весной, вращается вокруг группы тяжеловооруженных солдат 23 века, сражающихся слегионами лютых некромутантов за последние ресурсы на Земле. Главную роль лидера земных бойцов получил Томас Джейн («Глубокое синее море», «Каратель»).



Судя по тому, что творится в23 веке, вэтом столетии свою войну сМагнето добрейший Профессор Икс проиграл.

Доктор Зло-младший

Хотя режиссер *Тимур Бекмамбетов* вроде бы собирался ограничить отношения сГолливудом англоязычной версией своего «Ночного дозора», его дебютом на Западе, видимо, станет другой фильм. Постановщик собирается поставить для «***Юниверсал***» кино по мотивам графического сериала «**Wanted**» Марка Миллара, Джей Джи Джонса иПола Маунтса. Речь вэтом нестандартном комиксе идет опростом служащем, который внезапно открывает, что его папа— самый авторитетный суперзлодей планеты! Исыну вскоре придется унаследовать семейный бизнес, дабы продолжить династию королей преступного мира.



Тяжела инеказиста жизнь криминального артиста. Всегда быть вмаске— судьба его...

В ДВУХ СЛОВАХ

Шведский режиссер *Михаэль Хафстрем* экранизирует новеллу Стивена Кинга «**1408**» прономер отеля, убивающий своих постояльцев... ● *Питер Джексон* («Властелин Колец») выступит продюсером футуристического боевика «**Halo**» поодноименной видеоигре... ● Постановщиком римейка зомби-триллера Джорджа Ромеро «**День мертвецов**» (1985) станет *Стив Майнер* («Чернокнижник»)... ● Следующим 3D-проектом студии «***Vanguard Animation***» после «Вэлианта» станет мультфильм «**Gnomes!**» отайной жизни садовых гномов... ● Студия «***DreamWorks***» купила права на экранизацию нового романа Джонатана Летэма («Амнезия Творца», «Пистолет смузыкой») «**Ивот она вскарабкалась на стол**», речь вкотором идет олюбовном треугольнике между мужчиной, женщиной и... разумной «черной дырой»!..

Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ХРУПКОСТЬ
FRAGILE

Производитель: *«Castelao Producciones S.A.»* • **Прокат в РФ:** *«Пирамида кино»* • **Режиссер:** *Хауме Балагуэро («Тьма»)* • **В ролях:** *Калиста Флокхарт, Ясмин Мерфи, Елена Анайа, Джемма Джонс, Ричард Роксбур, Колин Макфарлэйн*

Сюжет: Новый ужастик от режиссера атмосферной «Тьмы» (2002). Хауме Балагуэро уже успел поработать в испанской студии «Fantastic Factory», снявшей такие интересные вещи, как «Арахнид», «Дагон», «Возвращение реаниматора», «Ромасанта» и «Ротвейлер». Теперь он отправился в вольное плавание со своим собственным проектом.

Сюжет вполне типичен для инфернальных ужастиков: медсестра Эми (Флокхарт) нанимается на работу в старинную детскую больницу. Естественно, это медицинское учреждение оказывается не простым, а с фокусом. Какие-то страшные потусторонние силы периодически нападают на пациентов. Галлюцинации, истерики и таинственные происшествия — нормальные явления среди содержащихся там детей.

На первый взгляд перед нами — заурядная «страшилка», правда, с очень приличным бюджетом (30 миллионов евро). Однако, учитывая опыт Хауме, можно с уверенностью сказать: нас ждут чистый, рафинированный саспенс, филигранная работа камерой и выдрессированные режиссером актеры.

Премьера в России: 2 февраля 2006.

Что ожидаем: Крепкий европейский ужастик.

Девочка, ты что — видишь мертвых людей? — Да, тетенька. Ясно вижу, что вам скоро кранты.

Мистика какая-то... Как ни кину кубики с буквами — все слово «кранты» выпадает.

БЛАДРЕЙН
BLOODRAYNE

Производитель: *«Boll Kino Beteiligungs GmbH&Co KG»/«Herold Productions»* • **Прокат в РФ:** *«Лизард Синема»* • **Режиссер:** *Уве Болл («Дом мертвых», «Один в темноте»)* • **В ролях:** *Кристанна Локен, Бен Кингсли, Мишель Родригес, Уилл Сэндерсон, Удо Кир, Мэттью Дэвис, Майкл Мэдсен, Мит Лоаф, Майкл Паре, Билли Зейн*

Сюжет: Об этой экранизации серии видеоигр мы уже рассказывали в ноябрьском номере «Мира фантастики» за 2005 год. По некоторым причинам премьера была перенесена на февраль. Это событие мы не можем обойти своим вниманием.

Упрощенно говоря, Рейн (Локен) — Блейд в женском обличье. Получеловек-полувампир, рожденная в результате изнасилования ее мамы королем вампиров Каганом (Кингсли). Неудивительно, что главным хобби Рейн стало заколачивание осиновых колов поглубже в своих кровососущих родственников. Пройдя курс молодого бойца в секретном агентстве «Brimstone Society», она начинает охоту за своим папашей — самым сильным из когда-либо живших вампиров. В этом ей помогут два опытнейших истребителя нежити — Себастьян (Дэвис) и Владимир (Мэдсен).

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Вот он, проказник.

- Ради этого фильма Уве Болл отказался от съемок «Дома мертвецов 2».
- Фильм отличается от игр тем, что, кроме вампиров, в нем не будет никакой нечисти. Он представляет из себя предысторию видеоигр, где все действие происходило в первой половине 20 века (здесь же сюжет разворачивается на 240 лет раньше).
- Бюджет фильма — 17 миллионов долларов. Съемки проходили в Румынии (замок Бран, Трансильвания), что позволило значительно снизить расходы.
- Для некоторых сцен Уве Болл нанимал настоящих проституток. Режиссер остался ими страшно доволен. Он говорил: «Вы не поверите! Они гораздо лучше профессиональных актрис! За 150 евро раздеваются перед камерой и делают все, что я им скажу!».
- В настоящее время Уве Болл добивается права на экранизацию... (вдохните поглубже) игр «Half-Life» и «Metal Gear Solid». Кроме того, в интервью он признавался, что не прочь наложить лапы на «Fallout» и «Castlevania».
- Скромности Уве не занимать — он сравнивает себя с режиссерами Серджио Леоне и Дэвидом Линчем.
- Уве пытался уговорить компанию «Terminal Reality», производящую игры серии «Бладрейн», сделать главную героиню похожей на Кристанну Локен.
- Все удивляются — откуда Уве умудряется брать деньги на новые фильмы, если предыдущие с треском проваливаются? Режиссер находит инвесторов в родной Германии (в Голливуде эти финансы уже окрестили «глупые немецкие деньги»).
- Как недавно выяснилось, Уве неплохо зарабатывал даже на своих провальных фильмах: в немецком налоговом праве был пробел, позволявший режиссеру в конце года возвращать немалую часть уплаченного налога. Однако в налоговое законодательство были внесены поправки, и с 2006 года этот фокус уже не пройдет. Многие предрекают скорый финансовый крах Уве.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

РАЗГОВОР С РЕЙН КАГАН

Не так давно **Кристанна Локен** дала обширное интервью, приуроченное к предстоящему выходу фильма «Бладрейн». В беседе с актрисой принял участие и **«Мир фантастики»**. Исполнительница главной роли рассказала о своей работе с Уве Боллом и поделилась некоторыми интересными фактами.

Модель T-X («Терминатор 3») — поворотная роль в карьере Кристанны

- Кристанна — большой фанат «вампирских» фильмов. Ее любимая лента — «Интервью с вампиром» (1994). Она видела игру «Бладрейн», но ни разу не играла в нее, так как не слишком интересуется этим видом развлечений.
- На съемках у нее было два костюма Бладрейн — оба красно-черные: один из ткани, а другой из кожи. Двигаться в последнем было весьма неудобно.
- Румыния актрисе понравилась, но условия работы там она оценивает как «очень плохие». Да, там были живые декорации и настоящие цыгане в качестве статистов, но вместе с этим — плохая, однообразная еда, посредственный сервис и неожиданное отсутствие самых привычных для нее мелочей (например, пищевой лед).
- Кристанна говорит, что Уве Болл — замечательный человек, добрый и отзывчивый. В Румынии было очень много бродячих собак. Почти вся съемочная группа подобрала с улицы какое-нибудь животное. Лично Кристианна взяла щенка — метиса колли.
- Любимая сцена Кристанны в «Бладрейн» — когда ее героиня, терзаемая жаждой крови, впервые устраивает кровавую бойню, но позднее осознает, что же на самом деле она натворила.
- Два бутафорских меча, которыми орудовала Кристианна, были тяжелы и несбалансированы, что доставляло ей сложности во время съемок боевых сцен.
- В только что снятом фильме Уве Болла «Во имя короля!» (по игре «Dungeon Siege») Кристанна сыграла роль Элоры — девушки, живущей в лесу и возглавляющей группу воительниц.
- Кристанна планирует выступить продюсером нескольких фильмов, снятых по сценарию ее отца.

Рейн — вовсе не поборница добра, как можно подумать. В ее крестовом походе все средства хороши, да и характер у девушки еще тот... Насилия, обнаженки, крови, эротики и прочих мелких радостей жизни в этом фильме будет навалом, иначе бы ему не присвоили строгий возрастной рейтинг «R» (лица до 17 лет допускаются только в сопровождении взрослых).

Прогнозы насчет «Бладрейн» делать очень сложно. На одной чаше весов — неудачник-режиссер. На другой — хорошие актеры и приличная сюжетная основа. Главное, чтобы фирменные «фишки» этого фильма — эротизм и жестокость — на проверку не оказались стандартным набором банальностей и пошлостей.

Премьера в России: 16 февраля 2006.

Что ожидаем: По умолчанию следует ожидать нечто в духе «Блейда» — динамичный вампирский боевик для совершеннолетних зрителей.

Натурные съемки происходили в одной из самых старых жилых деревень Европы.

Тот самый неудобный костюм и два меча «а-ля тонфа».

По свидетельству Кристанны, в фильме будет много скачек на лошадях.

А пить из горла, между прочим, некультурно!

Хочешь творить добро? Вынула саблю — и рубай!

Забегая вперед...

Эрагон
ERAGON

- **Производитель:** «20th Century Fox»
- **Премьера в России:** 14 декабря 2006
- **Прокат в РФ:** «Гемини фильм»
- **Режиссер:** Стефен Фангмейер (дебют, работал над спецэффектами фильмов «Терминатор 2», «Парк Юрского периода», «Ловец снов», «Лемони Сникет: 33 несчастья»).
- **В ролях:** Джимон Хонсу, Эдвард Спилерс, Джереми Айронс, Джон Малкович, Роберт Карлайл

Сюжет: Экранизация одноименного бестселлера талантливого пятнадцатилетнего подростка Кристофера Паолини — первой книги трилогии «Наследие». Мальчик по имени Эрагон путешествует по волшебной стране Элогезии, принимает участие в эпических сражениях, спускается в королевство гномов, — словом, делает все, что положено герою хорошего фэнтези. У парня есть свой ручной дракон Сапфира, и он имеет все шансы стать легендарным наездником драконов — могучим воином, способным свергнуть тирана Гальбаторикса. Бюджет фильма — 100 миллионов долларов.

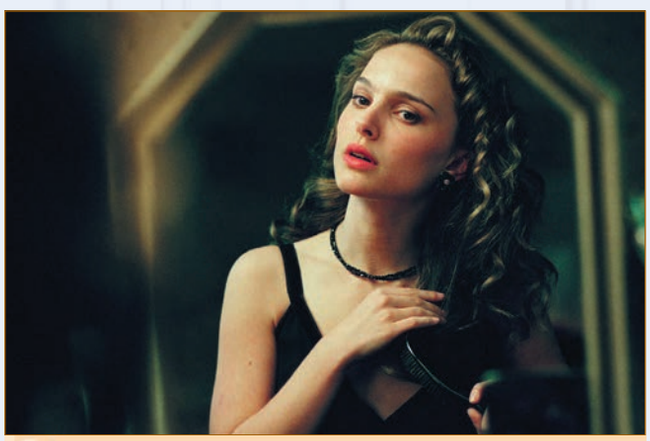
Это интересно: По признанию автора, имя «Эрагон» имеет двойное значение — «Эра прошла» (era gone), а также, если заменить первую букву, — «дракон» (dragon).

V ЗНАЧИТ ВЕНДЕТТА
V FOR VENDETTA

Производитель: *«Warner Bros.»/«Silver Pictures»* • **Прокат в РФ:** *«Каро премьер»* • **Режиссер:** *Джеймс Мактиги (режиссерский дебют, работал в команде «Матрицы 1—3», «Звездных войн 2—3», «Темного города»)* • **В ролях:** *Натали Портман, Хьюго Уивинг, Синед Кьюсак, Стивен Фрай, Руперт Грейвс*

Сюжет: Фильм основан на комиксах Алана Мура и Дэвида Ллойда. Представьте себе Великобританию после ядерной войны. Страна уцелела, но к власти пришла фашисты. Теперь она называется «Величайшая Британия»: однопартийный режим, полный контроль над СМИ, планируемая экономика, тайная полиция, концлагеря для расовых и сексуальных меньшинств — причем все это каким-то невероятным образом наложилось на традиционный британский дух.

Вдруг появляется анархист, зовущий себя «V» (Уивинг). Он носит маску Гая Фокса, обладает совершенно невероятными знаниями и талантами, имеет доступ к обширным ресурсам. Против правительства начинается широкомасштабная, хорошо продуманная террористическая война. «V» начинает убивать чиновников, взрывает несколько крупных объектов и захватывает правительственную волну, транслируя по ней свои собственные «новости». Портман играет роль девушки Иви, которую «V» спас от секретной полиции и сделал соратницей по борьбе.



Иви еще не познакомилась с «V», поэтому временно при волосах.

«V» и Иви: сходи купи мыла и азотной кислоты, сделаем нитроглицерин.

Гай Фокс — католический экстремист, в 1605 году пытавшийся взорвать Палату Лордов и убить короля Джеймса I при помощи 2500 килограммов пороха.

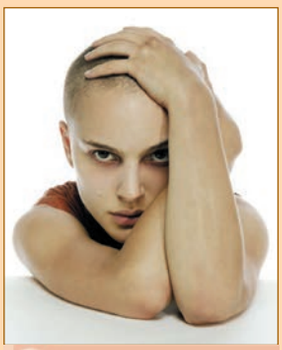
Фильм без видимых недостатков, грядущий суперхит. Легендарные продюсеры — Джоэл Сильвер и братья Вачовски. Музыка — «Massive Attack». Возрастной рейтинг — категорический «R». Звезды — Хьюго Уивинг (самые известные роли — агент Смит и Элронд), а также Натали Портман (в реальности — Натали Хершлаг, сыгравшая в «Леон — убийца» и новой трилогии «Звездных войн»).

Премьера в России: 20 апреля 2006.

Что ожидаем: По всем параметрам — зажигательная бомба весеннего кинопроката в прямом и переносном смысле.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Премьера сначала была назначена на 5 ноября — 400-летнюю годовщину заговора Гая Фокса. Однако из-за взрывов в Лондоне 7 июля 2005 года показ было решено перенести на 2006 год, чтобы избежать обвинений в пропаганде терроризма.
- Алан Мур очень недоволен сюжетом, обвиняя его в «дырявости». Однако его соавтор Дэвид Ллойд, заявляет, что комикс воплощен на экране очень удачно.
- Для роли юной террористки Натали Портман побрилась налысо. С этим впоследствии был связан один интересный случай. 8 июля 2005 года полиция Нью-Йорка задержала ее автомобиль в подземном тоннеле. Офицеры утверждали, что девушка «слишком подозрительно выглядела». Они проверили ее документы, успокоились, но все равно попросили выехать из тоннеля и следовать по наземной дороге.



Натали Портман в образе Иви. Что там, по поговорке, спасет мир?

На киноэкранах России в феврале

С 2 февраля:

Другой мир 2 (Underworld: Evolution) — вампирский боевик.

Хрупкость (Fragile) — мистика, ужасы.

С 16 февраля:

Бладрейн (Bloodrayne) — вампирский боевик.

Темные силы (The Dark) — ужасы.

РЕЦЕНЗИИ

ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

ХРОНИКИ НАРНИИ: ЛЕВ, КОЛДУНЬЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ
THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Жанр: *приключения, фильм ужасов о гигантских монстрах, римейк* ● **Источник:** *одноименный фильм 1933 года* ● **Производство:** *Universal Pictures, WingNut Films* ● **Режиссер:** *Питер Джексон* ● **В ролях:** *Наоми Уоттс, Эдриен Броуди, Джек Блэк* ● **Премьера в России:** *14 декабря 2005 года* ● **Прокатчик в России:** *United International Pictures*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
«Легенда» (1985) ● «Десятое королевство» (2000) ● «Унесенные призраками» (2001)

В канун Нового Года мы получили сразу три мега-блокбастера. Новый «Гарри Поттер» — лучший фильм во всей серии, «Кинг Конг» — рафинированный драйв и Зрелище с большой буквы, а также «Хроники Нарнии» — ошеломительно красивую, чистую и добрую сказку.

Да, конечно, «Walt Disney» остался в своем репертуаре. Фильм вышел стопроцентно «семейный» — но разве следовало ожидать чего-либо другого от классического образца «христианского фэнтези» для детей? Говорящие бобры, греческие фавны, настоящий Санта Клаус (он же Отец Рождество) — все это адресовано младшему поколению и обязательно испортит впечатление от фильма у тех, кто не знаком с первоисточником.

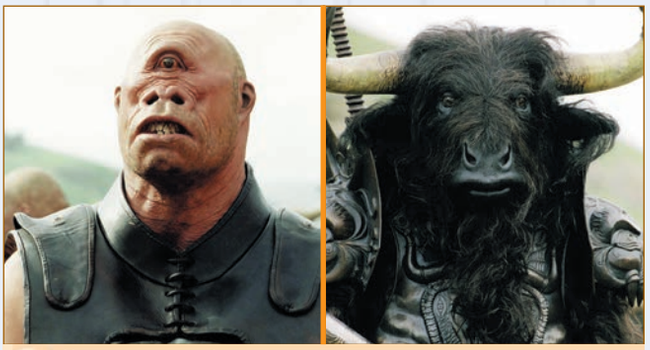
Однако картину не зря прозвали «младшим братом «Властелина Колец». Уровень милитаризма и агрессивности в ней не по-детски высок (боевые сцены вообще балансируют на грани рейтинга «старше 13 лет»). Некоторые кадры по своей красоте могут поспорить даже с «Кинг Конгом». О спецэффектах следует говорить лишь в превосходной степени — правда, и здесь не обошлось без огрехов (например, пар от дыхания детей на морозном воздухе был виден крайне редко).

Главная ахиллесова пята «Хроник» — актерская игра. Назвать Белую Ведьму злодейкой можно лишь условно, хотя в сражении она выглядела весьма достойно. Среди всех детей по настоящему выкладывался лишь Кейнс (Эдмунд) — он слегка изменил книжный образ своего героя, превратив нарцисса и сладкоежку в гораздо более человечного, живого и эмоционального парня.

Толкин и Льюис были друзьями. Видимо, поэтому у них даже чудовища похожи? (слева — кадр из «Властелина колец», справа — из «Хроник Нарнии»).

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Тильда Свинтон (Белая Ведьма) не стала читать «Хроники Нарнии» перед съемками фильма.
- Сопродюсер фильма Дуглас Грэшэм приходится Клайву Льюису пасынком.
- В одной из сцен фильма профессор Дигори берет табак из золотой табакерки в форме яблока. Это прямая отсылка к «Племяннику чародея» — предыстории «Хроник Нарнии».
- Зимние пейзажи снимались в Чехии и Польше, некоторые сцены — в Гватемале, а остальная (и наибольшая) часть фильма — в Новой Зеландии.
- Спецэффекты создавались на оборудовании двух компаний — «Industrial Light & Magic» и «Weta Digital», прямых конкурентов на рынке кинематографической анимации экстра-класса.



Некоторые волшебные существа — настоящий подарок для любителей игр серии «Heroes of Might and Magic».

Создатели фильма очень рисковали, вложив в откровенно детскую картину такие сумасшедшие деньги (180 миллионов долларов) и запустив ее одновременно с двумя сильнейшими конкурентами — «Кинг Конгом» и «Гарри Поттером». А ведь от доходности этого проекта напрямую зависит судьба экранизации остальных шести книг «Хроник Нарнии».

Итог: несложная, захватывающая, безумно красивая и доступная для любой аудитории история о добре и зле. При более качественной актерской игре и режиссуре «Хроники Нарнии» стали бы настоящим шедевром. Но в любом случае это — лучшее кинофэнтези 2005 года.

Мистер и Миссис Бобер. Несмотря на их приколы — умнейшие существа.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9
СЮЖЕТ	7
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	8
РЕЖИССУРА	6
АКТЕРСКАЯ ИГРА	6

ОЦЕНКА МФ **8**

Михаил Попов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ОСТРОВ ЧУДОВИЩ

КИНГ КОНГ
KING KONG

Жанр: *приключения, фильм ужасов о гигантских монстрах, римейк* ● **Источник:** *одноименный фильм 1933 года* ● **Производство:** *«Universal Pictures»/«WingNut Films»* ● **Режиссер:** *Питер Джексон* ● **В ролях:** *Наоми Уоттс, Эдриен Броуди, Джек Блэк* ● **Премьера в России:** *14 декабря 2005 года* ● **Прокатчик в России:** *«United International Pictures»*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

«Индиана Джонс и Храм Судьбы» (1984) ● «Парк Юрского периода» (1993) ● «Годзилла» (1998)

Объяснять, про что снят «Кинг Конг» — все равно что рассказывать сюжет «Золотого ключика». Перечислять заслуги Питера Джексона на ниве фантастического кино — не умнее, чем говорить о вкладе Толкина в культуру фэнтези. Здесь речь не о том и не об этом.

Перед нами новая классика приключенческого кино. Подобного не снимали с 1989 года, когда Спилберг и Лукас завершили трилогию об Индиане Джонсе. Идеальная операторская работа, режиссура высшего класса, даже актерская игра не портит общего впечатления, что для блокбастеров — исключение. Спецэффекты выше похвал — они станут образцами для подражания, подобно замедлению времени в «Матрице» и схваткам «Тай-файтеров» и «Икс-вингов». Динамика погонь и сражений уронит вашу челюсть на пол. Если графика в «Мести ситхов» делалась по формуле «тех же щей, да побольше влей», то студия «Weta Digital» демонстрирует подлинный переход на новый уровень. В общем, не фильм, а цистерна меда, и привкус дегтя почувствует только гурман.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НАШ ПОСТЕР

Джексон бережно отнесся к сценарию 1933 года. «Кинг Конг» — пожалуй, самый аккуратный фантастический римейк. Авторы фильма за это заслуживают уважения, но, к сожалению, тщательный перенос старой ленты в 2005 год стал и главной проблемой картины. Подобно фильму-прототипу, работа Джексона разваливается на два неравнозначных аттракциона, склеить которые воедино сценаристам не удалось: мало логики, много натяжек.

Первый аттракцион — скармливание команды корабля различным чудовищам на острове Черепов. Матросы гибнут десятками, но команда не редеет, как будто на судно «Венчур» загрузили экипаж линкора «Октябрьская Революция». Второй аттракцион — буйство мегагориллы в Нью-Йорке и атака истребителей, боеприпас которых бесконечен. Между частями фильма зияет провал, и в «нью-йоркских» эпизодах теряются причинно-следственные связи и мотивации персонажей.

По «Властелину Колец» мы знаем, что Джексону иногда отказывает чувство меры. Фильм мог бы уместиться в два, а не в три часа, если бы режиссер не стеснялся использовать ножницы. Например, сцена с нападением гигантских членистоногих выбивается даже за рамки реальности Острова Чудовищ. Впрочем, она работает — девушки визжат от ужаса. Что и требовалось от «Кинг Конга».

Итог: самый зрелищный аттракцион в истории синематографа. Классика кино, которую с удовольствием посмотрят ваши внуки.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	10
СЮЖЕТ	7
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	10
РЕЖИССУРА	10
АКТЕРСКАЯ ИГРА	8

ОЦЕНКА МФ **10**

Николай Пегасов

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Фильм снят в Новой Зеландии, что характерно для творчества Джексона. Нью-Йорк 30-х годов изображают декорации, построенные на куске территории бывшего химзавода (200 на 160 метров). А панорамные планы города, включая эпизод финальной схватки с истребителями, целиком нарисованы на компьютере. Реальный Нью-Йорк не годился для съемок: за 70 лет облик мегаполиса изменился.
- Остров Черепов, его скалы, джунгли и провалы созданы искусственно.
- В фильме задействовано около 100 автомобилей выпуска 20-30-х годов.
- Пистолет-пулемет системы Томсона в начале 30-х годов стоил столько же, сколько и хороший автомобиль. Вряд ли капитан Энглхорн смог бы вооружить «томми-ганами» полкоманды: это неоправданно дорого. Зато зрелищно!
- Самое заметное расхождение в сюжетах оригинального и джексоновского фильмов — персонаж Эдриена Броуди, *Джек Дрисколл*. В 1933 году он был бравым помощником капитана. В новой ленте Дрисколл превратился в сценариста-интеллектуала, и потому неубедительно смотрится в джунглях с автоматом в руках.
- В фильме много скрытой рекламы («продакт-плейсмента»): от марки виски до зубной пасты. Правда, Джексон подает ее ненавязчиво.

Джексон внимательно изучил спилберговский «Храм Судьбы».

ЦИТАТЫ

- **Режиссер Денхэм, после гибели очередного члена съемочной команды:**
  — Мы закончим фильм, а прибыль от проката отдадим его жене и детям!
- **Он же, в финале нового фильма и ленты 1933 года:**
  — Его убила красота...

Два поддельных Нью-Йорка: нарисованный и фанерный.

Ни одно из показанных чудовищ не имеет реальных аналогов в палеонтологии. Впрочем, как и в ленте 1933 года.

ПРИНЦ ГАРРИ

ГАРРИ ПОТТЕР И КУБОК ОГНЯ
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Жанр: *детское фэнтези* ● **Источник:** *роман Джоан К. Ролинг «Гарри Поттер и кубок огня»* ● **Производство:** *«Warner Bros.»/«Heyday Films»* ● **Режиссер:** *Майкл Ньюэлл* ● **В ролях:** *Дэниел Рэдклифф, Руперт Гринт, Эмма Уотсон, Ральф Файнс, Майкл Гэмбон, Гари Олдмэн, Миранда Ричардсон* ● **Премьера в России:** *22 декабря 2005 года* ● **Прокатчик в России:** *«Каро Премьер»* ● **Возрастной рейтинг:** *PG-13 (дети до 13 лет допускаются с ведома родителей)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

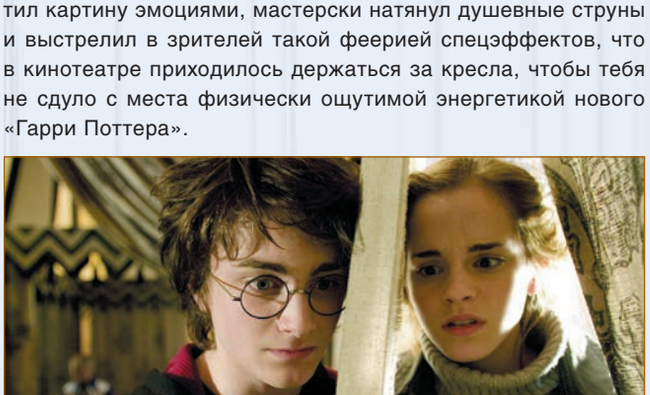
«Уиллоу» (1988) ● «Десятое королевство» (2000) ● «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф» (2005)

С премьеры «Узника Азкабана» прошел всего год — и вот уже на экраны вышла следующая серия. Обычно перерыв между столь крупными и дорогостоящими фильмами составляет не менее двух лет (к примеру, «Орден Феникса» назначен на 2007). Естественно, у фанатов возникали опасения — что смог снять мистер Ньюэлл такими рекордными темпами?

Да, как мы и опасались, от книги остались рожки да ножки. Иногда даже складывается впечатление, что Гарри Поттер просто плывет по этой истории, делая все, что ему скажут. Столь явные сокращения оригинала возмущали «поттерианцев» еще задолго до премьеры.

Отсмотрев фильм, думаешь — а разве можно было сделать иначе? Уложить столь богатую на события книгу в 150 минут — задача нереальная. Ньюэлл принял единственно верное решение и передал общий **дух** первоисточника, причем сделал это на удивление хорошо.

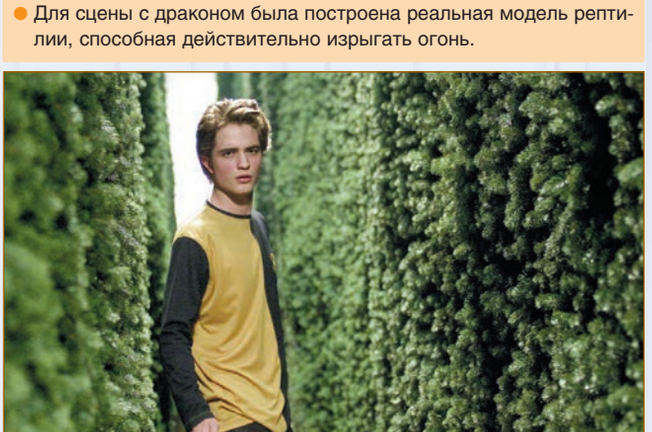
Фильм адресован в первую очередь поклонникам книжной серии — а уж их-то не собьешь с толку пробелами в сюжете. Интересная ситуация: каждый новый режиссер делает «Гарри Поттера» все лучше и лучше, причем индивидуальный стиль работы, присущий всем им, почти не отражается на конечном продукте. Коламбус делал добрую, увлекательную сказку. Куарон нагонял страх. Ньюэлл до предела насытил картину эмоциями, мастерски натянул душевные струны и выстрелил в зрителей такой феерией спецэффектов, что в кинотеатре приходилось держаться за кресла, чтобы тебя не сдуло с места физически ощутимой энергетикой нового «Гарри Поттера».

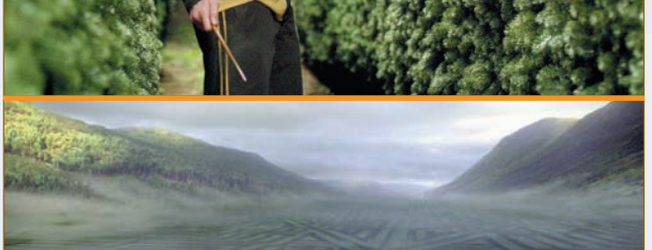


Фильм снят так, что отношения Гарри и Гермионы кажутся гораздо более тесными, чем в книге.

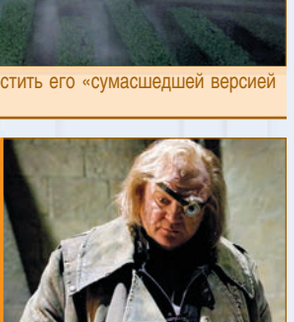
ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Дэниел Рэдклифф получил две инфекции уха (отит) из-за съемок подводных сцен.
- Во время съемок своей части фильма Майкл Гэмбон (Дамблдор) постоянно носил под одеждой волшебника повседневный костюм.
- Для сцены с драконом была построена реальная модель рептилии, способная действительно изрыгать огонь.





Лабиринт. Критики уже успели окрестить его «сумасшедшей версией лабиринта из «Сияния».



Профессор Аластор Хмури (Брэндан Глисон) — подходящий кандидат для номинации «приз зрительских симпатий».

Основной акцент был сделан на юных героях — взрослым уделяется меньше внимания. Уровень актерской игры заметно вырос. Будет даже жаль, если для следующих картин ребят заменят более молодыми: ведь сейчас у них стало получаться не только двигаться в кадре, но одинаково успешно создавать как комедию, так и драму. Ральф Файнс справился с образом Вольдеморта «на пять». И даже новые персонажи не выглядели деревянными болванчиками в обойме «проверенных» героев.

Итог: по сумме впечатлений — лучший фильм о Гарри Поттере среди вышедших. По кассовым сборам — самый успешный. По крайней мере, теперь у нас есть причина простить Ньюэлла за кастрированный сценарий.

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Михаил Попов

ШАРЛИЗ КЛОН

ЭОН ФЛАКС
ÆON FLUX

Жанр: *фантастический боевик* • **Источник:** *анимационный сериал компании «MTV»* • **Производство:** *«MTV Productions»/«Paramount Pictures»/«Lakeshore Entertainment»* • **Режиссер:** *Карин Кусама* • **В ролях:** *Шарлиз Терон, Мартон Чокаш, Джонни Ли Миллер, Софи Оконедо, Амелия Уорнер* • **Премьера в России:** *2 декабря 2005 года* • **Прокатчик в России:** *«United International Pictures»* • **Возрастной рейтинг:** *PG-13 (дети до 13 лет допускаются с ведома родителей)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

«Бразилия» (1985) • «Гаттака» (1997) • «Эквилибриум» (2002) • «Остров» (2005)

Бывает, выходишь из кинотеатра после очередного фильма и думаешь — «Что это было?». Женщина-режиссер взяла извращенческий мультик с канала «MTV» и сделала из него поучительную картину о любви, свободе и всем остальном.

Примерно половину экранного времени в кадре выпячивают-ся всякие интересные части тела Шарлиз Терон — «одной из красивейших женщин планеты» и, в общем-то, неплохой актрисы. Но играть здесь ей пришлось крайне редко — лишь прыгать с кочки на кочку, менять фетишистские костюмы не реже одного раза в пять минут и стараться выглядеть поаппетитнее. Замысел понятен — все остальное дофантазирует мужская часть аудитории.

Скучноватые, вялотекущие драки, несложные спецэффекты, вычурные костюмы и доминирование Терон в кадре слегка портят первое впечатление от фильма. Однако минут через 20-30 становится гораздо веселее: плоская сюжетная линия начинает обрастать ворохом загадок и лихо закручивается, главная героиня перестает вести себя, как на красной ковровой дорожке, и становится гораздо более убедительной, на экран вываливается целый ворох приятных бытовых мелочей, заметно оживляющих фантастический мир.

Глаз-алмаз: «А водка-то... Паленая!».

Интересно, подаст ли компания «DreamWorks» в суд за использование ее логотипа?

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- К выходу фильма компанией «Terminal Reality» была сделана одноименная игра для платформ Xbox и Playstation 2. Фирма «Dark Horse Comics» также выпустила серию комиксов — своеобразную предысторию фильма, объясняющую, например, как Эон получила чернокожую напарницу, с которой ее связывают не только дружеские отношения.
- В конце 2005 года корейский аниматор Питер Чанг, создававший оригинальный мультсериал на «MTV», объявил, что он работает над еще одним продуктом по этой истории. Пока не ясно, что именно это будет — фильм, анимация или игра.

Во всякой приличной антиутопии должен быть Большой Брат, который, как известно, следит за тобой.

Трюковые съемки. Ассистентам повезло — они могут поиграть в куклы с самой Шарлиз Терон.

Пижонский боевик в стиле «убей их всех» превращается в смесь драмы, антиутопии и детектива на модную в наши дни тему «долой клонирование!». Сценарий насыщен событиями, история развивается стремительно, поэтому огрехи актерской игры и бедность декораций почти не бросаются в глаза (последние хоть и однообразны, зато сразу понятно, что над ними поработал хороший дизайнер).

Конечно, это не тянет на высший балл, но при тотальном дефиците картин подобного рода фильм выглядит очень даже достойно. И, слава богу, наши прокатчики решили отказаться от самого первого варианта перевода его названия: «Флакс: Правил нет» (в оригинале это «Вечное движение»).

Итог: твердый «середнячок», полностью оправдывающий потраченные на билет деньги.

Почесать спину, получить дозу галлюциногена из имплантанта и общаться с начальством в иллюзорном мире... Хорошая работа, правда?

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

ОЦЕНКА МФ **6**

Михаил Попов

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

СЛАБО БАБАХНУЛО

И ГРЯНУЛ ГРОМ... A SOUND OF THUNDER

Жанр: *темпоральный экшен-триллер* • **Производство:** *«Franchise Pictures»/«Crusader Entertainment LLC»* • **Режиссер:** *Питер Хайамс* • **В ролях:** *Эдвард Бернс, Бен Кингсли, Кэтрин Маккормак, Джемима Рупер, Дэвид Ойелово* • **Премьера в России:** *24 ноября 2005 года* • **Прокатчик в России:** *«Гемини Киномир»* • **Возрастной рейтинг:** *PG-13 (дети до 13 лет допускаются с ведома родителей)*

Идея превратить лаконичную новеллу Рэя Брэдбери вразмашистый блокбастер спальбой по монстрам была обречена ссамого начала. Вформате притчи отом, что малейшее действие может повлечь за собой грандиозные последствия, рассказ «Игрянул гром...» очень хорош. Нопришел дикий режиссер Хайамс— тот самый, укоторого Железный Арни гасил Сатану из пулемета («Конец света»), афранцузские дворяне 17 века выясняли, чье кунг-фу лучше («Мушкетер»), — изадавил пресловутую бабочку, да так, что хоть плачь.

Проколов уйма. Вбоевике логические прорехи сюжета, не важные для аллегории, мигом полезли наружу. Теория хроноволн, объясняющая постепенное, ане мгновенное изменение истории, абсолютно неправдоподобна. Инаблюдая за динопавианами, лихо скачущими по стенкам, несмотря на абсурдно тяжелые крокодильи хвосты, ловишь себя на мысли, что Мать-природа, создавая новые виды, поступает значительно умнее голливудских сценаристов.

Эх... Вернуться бы назад иотыскать ту инфузорию, откоторой Билл Гейтс произошел!

Особо отметим заслугу в«убийстве» фильма актера Бернса, нафоне которого даже апатичный Стивен Сигал смотрится не хуже Джима Кэрри. Асэр Бен Кингсли упорно наступает на любимые грабли, изображая очередного неважно прописанного злодея вдорогой кинофантастике.

Итог: глумление над классикой, удручающее глупостью сценария, дефицитом динамики иаморфными характерами.

Сафари во времени: «Исмотрите там, не давите микробов, ато Джордж Буш станет шахом Финляндии!».

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	6
СЮЖЕТ	4
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	4
РЕЖИССУРА	5
АКТЕРСКАЯ ИГРА	4

ОЦЕНКА МФ **5**

Александр Чекулаев

Как мы оцениваем фильмы

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

Зрелищность — то, насколько фильм держит зрителя внапряжении, насколько хорошо поставлены экшен-сцены иудачны спецэффекты.

Сюжет — интересность инепредсказуемость сценария.

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

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

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

НИЧЕГО СЕБЕ ОТДОХНУЛИ!

СИЯНИЕ
THE SHINING

Жанр: *мистический триллер* ● **Источник:** *одноименный роман Стивена Кинга* ● **Производство:** *«Warner Bros.»/«Hawk Films Ltd.»/«Peregrine»/«Producer Circle»* ● **Режиссер:** *Стэнли Кубрик* ● **В ролях:** *Джек Николсон, Шелли Дюваль, Дэнни Ллойд, Скэтмен Кроверс, Барри Нельсон, Филип Стоун, Джо Туркел* ● **Дата выпуска:** *23 мая 1980* ● **Возрастной рейтинг:** *R (зрители до 17 лет допускаются только с родителями или взрослыми сопровождающими)* ● **Длительность:** *119 минут (прокатная версия), 146 минут (оригинал), 154 минуты (версия для показа в Японии)* ● **Бюджет:** *19 миллионов долларов* ● **Кассовые сборы:** *44 миллиона долларов*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

«Призрак дома на холме» (1963, 1999) ● «Дом ночных призраков» (1999) ● «13-й призрак» (2001)

Знакомьтесь: Джек Торренс (Николсон), малоизвестный писатель с дурным характером. Бывший алкоголик, потерявший место школьного учителя и едва не разрушивший свою семью. Мужик он, в общем-то, неплохой. Пытается исправиться, но делает это очень необычным способом — нанимается сторожем в горный отель «Overlook» на зимний сезон (когда снегопады отрезают его от остального мира), перевозит туда жену Венди и сына Дэнни.

КЛАССИКА 1980 год

Отель просто огромный. В нем полно еды. Кругом ни одной живой души — отличная возможность общаться с семьей, написать давно задуманную пьесу и стать знаменитым. Правда, здание построено на месте старого индейского кладбища, а Дэнни проявляет повышенную чувствительность ко всему паранормальному («сияет»).

Отель пять звездочек. Вернее, пентаграмм.

Хрестоматийная сцена с потоком крови. Ее не обстебал разве что ленивый режиссер.

ЦИТАТЫ

- «Некоторые места — они как люди... Одни сияют, а другие — нет».
- (вламываясь в комнату жены) «Венди, я дома!».
- (заглядывая в пробоину на двери) «А вот и Джонни!».
- «Женщины... Не можем ужиться с ними, не можем жить без них...».

Это интересно

- В «Сиянии» сыграла дочь режиссера, Вивиан Кубрик.
- Декорации отеля «Overlook» до сих пор считаются крупнейшими из всех, которые когда-либо были построены.
- «Сияние» — один из первых фильмов, где использовалась ручная камера «Steadicam», конструкция которой позволяла избежать вибрации при перемещении оператора.

Дорогая, отдай биту. Я тебя не обижу, нет... Я просто вышибу тебе мозги!

Долгими зимними вечерами Джонни стучит печатной машинкой, шляется по дому и постепенно сходит с ума, поддавшись недобрым чарам этого места. Он вновь начинает пить, ссорится с женой, общается с призраками... Постепенно в его голове зарождается мысль о том, что с семейными проблемами следует разобраться раз и навсегда, причем сделать это радикально.

Киса, куку!

Гениальный фильм Стэнли Кубрика — и один из лучших мистико-психологических ужасов за всю историю кино — сегодня известен немногим. Между тем, перед нами редчайший случай ювелирной, безукоризненной игры актеров. Почему так? Если верить книге рекордов Гиннеса, «Сияние» — рекордсмен по числу дублей. Например, одну из сцен Кубрик переснимал 127 раз, стремясь сделать ее идеальной во всех отношениях.

Итог: невероятно правдоподобные эмоции, тонкая игра на нервах зрителей, лавинообразное нарастание ужаса и мощнейший финал — вот что такое «Сияние». Подарок для любителей хорошего кино. Если вы еще его не видели — как можно скорее исправьте это.

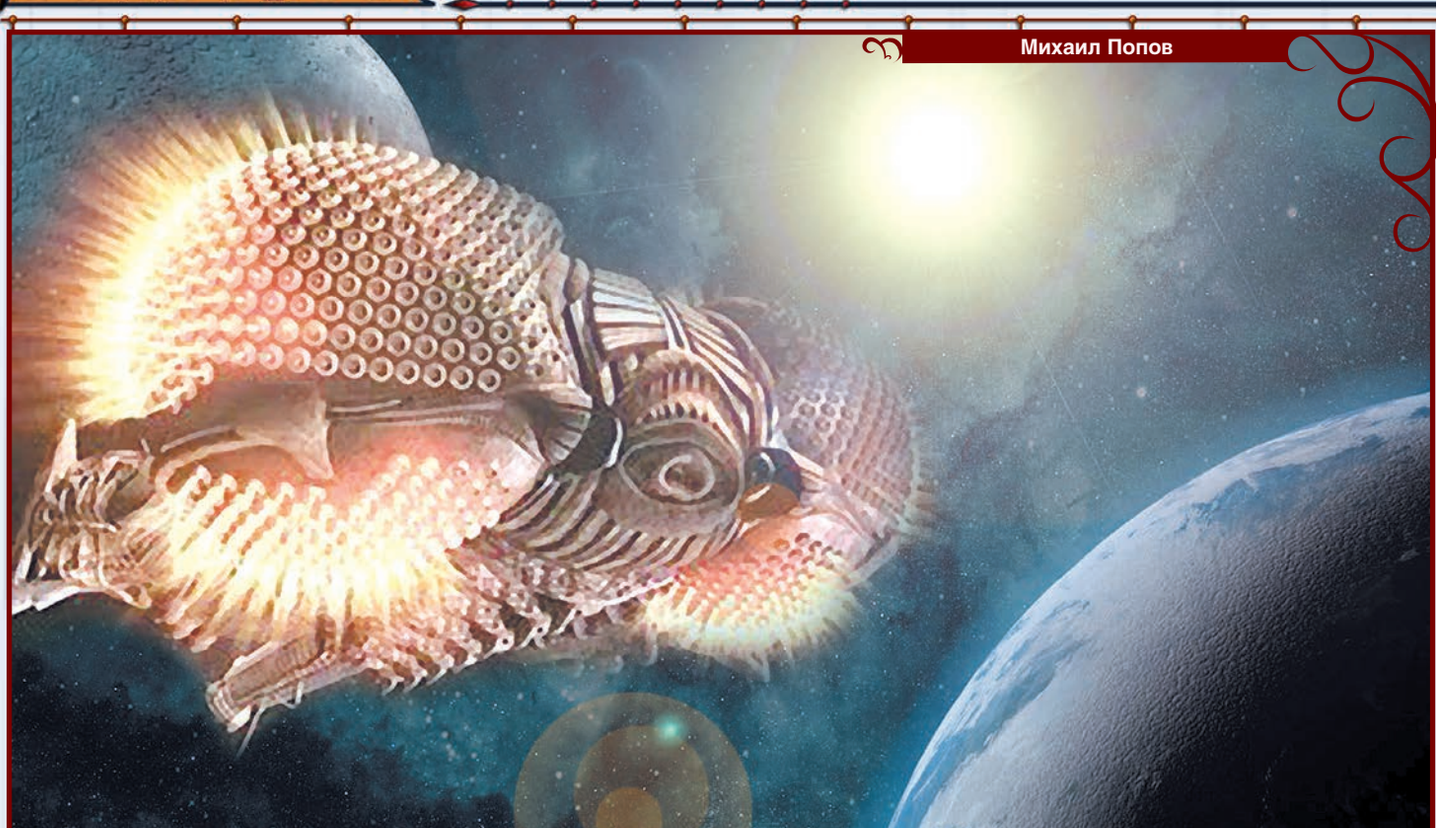
Присутствуют	Отсутствуют
● изоляция	● тепло
● потусторонние силы	● добрые шутки
● нарастающий психоз	● радужный финал

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

ОЦЕНКА МФ **10**

Михаил Попов

Михаил Попов



ВСЕЛЕННАЯ ТЬМЫ

LEXX

«Лекс» — злобный близнец сериала «Стар Трек».
Пол Донован, сценарист и продюсер «Лекса»

В нашей рубрике «Сериал» мы описываем наиболее интересных представителей кинофантастики, снятых за смешные деньги, «нарубленных» на мелкие части, несколько раз показанных по телевидению и по большей части обделенных вниманием массового зрителя. Сегодня, по неоднократным просьбам наших читателей, «Мир фантастики» расскажет о сериале «Лекс». Вы узнаете о еретиках Астрала-Б, о Божественной Тени, Пророчестве и, конечно же, о самом Лексе — самом необычном космическом корабле, который когда-либо был создан руками человека... Или не совсем человека. Вернее, даже совсем не человека. В общем, увидите сами.

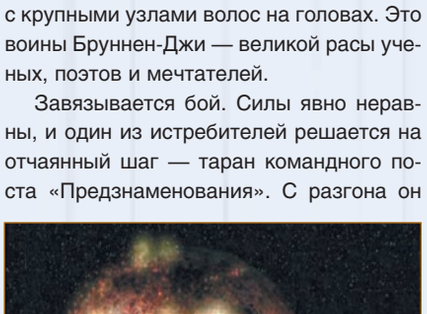
«Лекс» — научно-фантастический сериал, созданный канадскими и немецкими кинопроизводителями при финансовом участии британского «Канала 5». «Лекс» изначально не был рассчитан на показ в США (правда, впоследствии он был куплен компанией «Sci-Fi Channel»). Именно поэтому он оказался совершенно непохожим на десятки однотипных американских «космических сериалов» про какой-нибудь суперзвездолет и его отважную команду. Что же такого необычного было в этом, казалось бы, самом заурядном телевизионном проекте?

Последний из Бруннен-Джи

Космос. Россыпь ярких звезд, маленькая голубая планета, укутанная облаками, и какой-то огромный уродливый корабль на ее орбите. Это «Предзнаменование» («Foreshadow») — флагман Его Тени, точнее говоря, Его Божественной Тени (His Divine Shadow) — могущественного диктатора, лидера Божественного Порядка и правителя Лиги 20000 планет.

Навстречу агрессору летит группа необычных истребителей. Отчасти это машины, а отчасти — живые насекомые, приспособленные к безвоздушному пространству. Ими управляют не менее экзотичные люди в ярких радужных одеждах, с крупными узлами волос на головах. Это воины Бруннен-Джи — великой расы ученых, поэтов и мечтателей.

Завязывается бой. Силы явно неравны, и один из истребителей решается на отчаянный шаг — таран командного поста «Предзнаменования». С разгона он



Планета Брунис 2 гибнет.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Кай. Даже мертвый убийца может быть опасен.

врезается в отсек управления, от удара пилот вылетает из рубки истребителя и падает на мостик флагмана. Пробоина в обзорном куполе быстро закрывается защитными створками.

Знакомьтесь — Кай. Один из главных героев сериала. Сейчас он ранен и оглушен. Над ним склоняется фигура в жутковатом черном одеянии. Это Его Тень собственной персоной. Злой властелин обеспокоен пророчеством, согласно которому его Божественный Порядок («Divine Order», что также можно перевести как название религиозной организации «Божественный Орден») падет от руки одного из Бруннен-Джи. Именно из-за пророчества он и захотел уничтожить эту древнюю расу и ее планету Бруннис 2.

Но бой уже завершился, а планета взорвана. Сейчас у ног Его Тени лежит последний из Бруннен-Джи. Правитель Лиги 20000 планет без лишней суеты убивает Кая ритуальным ножом и с помощью сверхспособностей крадет его память (яркий энергетический сгусток, перешедший из головы жертвы в руку Его Тени).

Будучи полностью уверенным в ложности пророчества, Его Тень решает оставить Кая «на память» и приказывает отдать тело пилота своим ученым, чтобы те «декарбонизировали» его (иначе говоря, извлекли весь углерод), удалили все органические материалы и оснастили кибернетическими имплантами. Именно так Кай стал «Божественным Убийцей» — неодушевленной куклой, разновидностью зомби, уничтожающим людей по приказу Его Тени.

Знакомство с Лексом

События сериала «Лекс» разворачиваются через 2000 лет после этого случая. Божественный Порядок процветает. Его столица находится на Кластере (Cluster — планета, название которой также можно перевести как «Созвездие»). Быт в мире Божественного Порядка крайне оригинален и слегка напоминает атмосферу фильма «Бразилия» Терри Гиллиама — примерно такая же экстравагантная смесь тоталитарного режима и техносюрреализма.

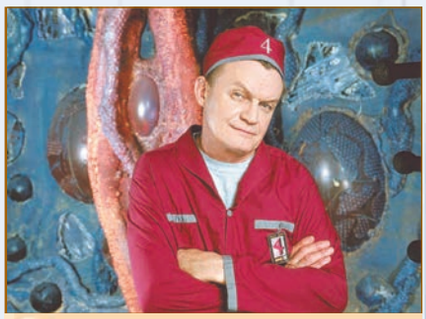
Все относительно благополучно, кругом царит жесткий порядок, поддерживаемый с помощью драконовских законов. За малейшую провинность вам начисляются штрафные баллы. Если их количество превышает определенный предел, вы обязаны пожертвовать государству какой-либо ценный орган (глаз, почку или даже кое-что более интимное).

Естественно, такие фашистские расклады нравятся далеко не всем. Против них восстают целые звездные системы, например — двойная планета системы Астрал-Б. Их обитатели известны как «еретики», противящиеся Божественному Порядку. Один из них — наш следующий герой: Стэнли Твидл.

О важности его персоны можно судить по должности, занимаемой им в рядах еретиков, — младший помощник вспомогательного заместителя курьера.

Однажды Стэн возвращался из космического борделя на базу еретиков. Но одновременно с ним к базе прибыл флагман Его Тени и разнес ее в пух и прах. Стэнли осталось лишь дрейфовать в космосе, грустно разглядывая счетчик оставшегося кислорода. Внезапно на его сигнал бедствия откликнулся какой-то подозрительный корабль, и наш герой был вынужден принять его помощь.

Лучше бы он этого не делал. Корабль-спаситель оказался притоном Фэппо и Смура — двух наемников, мерзких извращенцев с подозрительной сексуальной ориентацией. Что произошло со Стэном дальше, в сериале рассказывается очень смутно (вынужденное общение с этой «сладкой парочкой» явно было долгим и отнюдь не платоническим). Так или иначе, эти два негодяя нашли в зубе Стэнли спрятанную капсулу с ДНК, в которой была зашифрована секретная информация, и передали ее режиму Его Тени. Благодаря этим сведениям были уничтожены 94 восставшие планеты, Его Тень начал строительство Лекса — супероружия по технологии еретиков, а Стэнли Твидл прославился как «архипредатель» — именно под этим громким титулом его узнала вся вселенная.

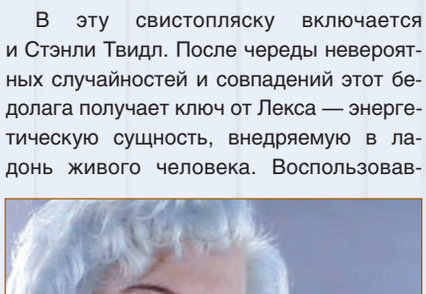


Великий и ужасный Стэнли Твидл!

К счастью, бюрократическая машина Божественного Порядка оказалась настолько громоздкой и неразборчивой, что Стэн, которого наемники отпустили за ненадобностью, смог прилететь на Кластер и устроиться на должность охранника 4 класса. Отличная работа, особенно если учитывать то, что понизить тебя не могут: более мелкого звания просто не существует.

Прошло несколько лет. Стэн спокойно работает охранником и проверяет коды доступа кораблей, прибывающих на Кластер. Вдруг все переворачивается с ног на голову. Беглый еретик Тодин устраивает хаос на Кластере. Преступница Зев, приговоренная к трансформации в «рабу любви» (упрощенно говоря, сексуально озабоченную красавицу), превращается в длинноногую фотомодель, но избегает последней стадии наказания — «промывки мозгов». Она подставляет вместо себя голову робота с кодовым именем 790, и тот навеки влюбляется в нее.

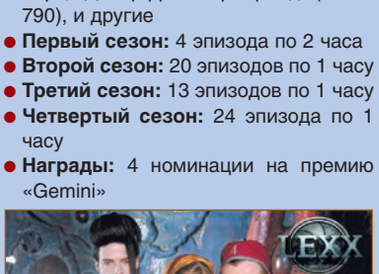
В эту свистопляску включается и Стэнли Твидл. После череды невероятных случайностей и совпадений этот бедолага получает ключ от Лекса — энергетическую сущность, внедряемую в ладонь живого человека. Воспользовав-



Зев: отличница, красавица, спортсменка... и чудовище.

Lexx-картотека

- **Другие названия:** «Dark Zone», «Tales From a Parallel Universe»
- **Производитель:** «Salter Street Films International»/«Chum Television»/ «Silverlight Ltd»
- **Страна производства:** Канада, Германия
- **Годы показа:** 1997—2002
- **Режиссеры:** Стивен Мануэль, Брюс Макдональд, Стефан Роновиц, Крис Болд, Пол Донован и другие
- **В ролях:** Брайан Дауни, Ева Хабермann, Майкл Макманус, Ксения Зиберг, Джеффри Хиршфилд (голос 790), и другие
- **Первый сезон:** 4 эпизода по 2 часа
- **Второй сезон:** 20 эпизодов по 1 часу
- **Третий сезон:** 13 эпизодов по 1 часу
- **Четвертый сезон:** 24 эпизода по 1 часу
- **Награды:** 4 номинации на премию «Gemini»



Вся команда в сборе.

шись им, он угоняет новую игрушку Его Тени. Оказывается, что Стэнли досталось гигантское насекомое и одновременно сверхмощный космический корабль, способный играючи взрывать планеты.

Узнав о происходящем, Его Тень оживляет нашего старого знакомого — Кая, дав тому приказ убить всех зачинщиков беспорядков. Погони, перестрелки, сражения, космические бои, древние тайны и их разоблачения — в результате всего этого экипажем Лекса становятся два человека: Стэн (капитан корабля), красавица Зев, а также два неживых существа — робот 790 и мертвец Кай, получивший назад свои воспоминания и взбунтовавшийся против Его Тени. Кажется, что история и без того закручена дальше некуда? Но на самом деле приключения только начинаются!

Старт Лекса. Корабль взлетает на реактивных двигателях.

Два человека, робот и мертвец

Чем же так уникален сериал «Лекс»? Прежде всего — героями. Обычно в таких картинах экипаж космического корабля — как на подбор красавцы, герои, храбрецы, гении, таинственные обладатели сверхспособностей или, на худой конец, благородные инопланетяне.

«Лекс» ломает все стереотипы космических сериалов. Его команда — сборище неудачников и нестабильных личностей, у каждого из которых есть свой «сдвиг по фазе». Они оказались вместе случайно и используют могучего Лекса не для борьбы за мир во всем мире, а лишь для того, чтобы найти себе новую планету, новый дом.

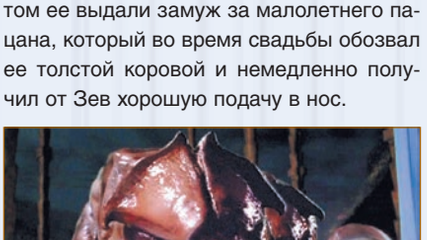
Центральные персонажи абсолютно не совместимы друг с другом. Но именно этот факт открывает перед ними невероятно огромное поле для приключений. Возникают необычные сюжетные ходы, смены ролей и перевоплощения. Добавьте сюда грамотно подобранных актеров, каждый из которых полностью сливается со своим персонажем и играет так здорово, будто ему за это был обещан «Оскар», — и вы поймете, почему у «Лекса» столько поклонников в России, Европе и США.

Стэнли Твидла играет Брайан Даунн — барабанщик группы «Thin Lizzy», случайно попавший на телевидение и ставший сравнительно успешным театральным актером. По жизни он — весельчак и умница, однако в «Лексе» Брайану удалось создать сложнейший образ трусливого ничтожества.

Стэнли не так прост, как кажется. В нем органично уживается целый набор противоречивых качеств. Он слабоволен, вздорен, нетерпелив, труслив, глуповат, зануден, и вдобавок ко всему проявляет явные признаки сексуальной озабоченности. Учтите, что этот экстремальный вариант Трусливого Льва из «Волшебника Страны Оз» управляет самым мощным кораблем на свете. Но, вместе со всем, Стэн периодически проявляет твердость характера, отвагу и даже благородство (особенно если загнан в угол).

С первой серии «Лекса» Стэнли начинает одолевать плотская страсть к Зев. Однако и здесь ему не везет — девушка считает Стэна чем-то вроде мебели и совершенно неадекватно реагирует на его приставания.

Зев Беллрингер родом с планеты B3K — персонаж, в общем-то, трагичный. В детстве она была жирной уродиной. Родители продали ее в приют по воспитанию верных жен, и девочка росла в обществе голографических программ, лишенная живого человеческого общения. Потом ее выдали замуж за малолетнего пацана, который во время свадьбы обозвал ее толстой коровой и немедленно получил от Зев хорошую подачу в нос.

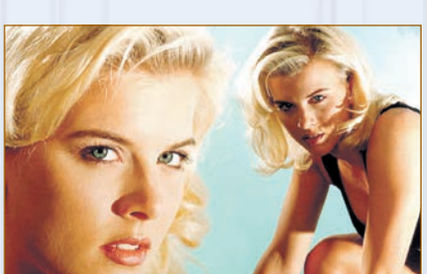


Ящеры Кластера очень любят человеческие мозги.

За это толстушку приговорили к превращению в «рабу любви» со внешностью топ-модели и запрограммированной вечной любовью к своему хозяину. Из-за теракта, устроенного еретиком Тодином, в процедуру трансформации вмешались ящеры Кластера (злобные твари, похожие на маленьких песчаных червей из «Дюны» Герберта и используемые Его Тенью для расправы с еретиками). Их гены оказались внедренными в тело Зев, из-за чего та стала импульсивной, слегка диковатой, а также получила некоторые уникальные способности.

Роль Зев в первом сезоне «Лекса» исполнила немецкая актриса Ева Хаберманн. Эта девушка редкостной красоты на сто процентов вписывалась в свою роль, однако в 1997 году она была вынуждена уйти из сериала.

В начале второго сезона Зев «умерла» и была возвращена к жизни как Ксев (более агрессивная и извращенная версия Зев) — роль Ксении Зиберг.



Ева Хаберманн.

Кай, последний из Бруннен-Джи. О его прежней жизни и привычках почти ничего не известно. После превращения в ходячий труп Кай оказался начисто лишенным эмоций и чувств. Он существует благодаря «протокрови». Последняя представляет из себя таинственную жидкость, вырабатываемую где-то в глубинах Кластера и действующую на трупы лишь непродолжительное время, поэтому после очередных приключе-

Это интересно

- По отношению к Зев робот 790 ведет себя как мужчина. Однако на самом деле в нем — женский мозг.
- Источником вдохновения для создателей сериала стал фильм Джона Карпентера «Темная звезда» (1974).
- В некоторых эпизодах спецэффекты занимают до 75% экранного времени — рекорд не только для сериалов, но и для полнометражного кино.
- Мир «Лекса» — типичная антиутопия. Он состоит из двух частей: Вселенной Света (упорядоченный и якобы добрый мир, где правит Его Тень) и Вселенной Тьмы, где царит хаос и может случиться все что угодно. Эти вселенные — не разные измерения, они находятся в одной и той же реальности, но переход между ними возможен только через «фрактальное ядро» (разновидность черной дыры). Возможно, что они — две удаленные друг от друга галактики.
- В съемках «Лекса» участвовали приглашенные знаменитости: Малькольм Макдауэлл, Рютгер Хауэр и Тим Харри (озвучивал такие компьютерные игры, как «Gabriel Knight» и «Wing Commander 3»).

Подготовка декораций: столовая Лекса и транспортный мотылек.

Ксения Зиберг в роли Ксев. Ее первоначальный облик (слева) и новый имидж в третьем сезоне.

ний Кай вынужден ложиться в криогенную камеру, чтобы продлить свое существование. Протокровь также позволяет восстанавливать повреждения и даже сращивать разрубленные части тела. Кай малочувствителен к энергетическому оружию. Ему не требуются кислород и пища, он спокойно переносит вакуум и может падать с огромной высоты.

По части вооружения Кай небогат. Его главный боевой аргумент — маленький механический «скорпион» на тросе, выбрасываемый из руки. Это позволяет нашему герою зацепляться за поверхности, подниматься и опускаться с большой высоты, притягивать к себе предметы, обездвиживать противников или сносить им головы.

Характерное движение рукой — Кай выбрасывает гарпун-скорпион.

Роль Кая исполнил канадский актер Майкл Макманус. Его основная специализация — театральное искусство. Он хорошо поет, играет на гитаре и рояле. Работает в Лондонском (город Лондон, провинция Онтарио, Канада) театре, изредка снимается в кино.

790 — голова робота, съеденного ящером Кластера. По упомянутым выше причинам 790 насмерть влюблен в Зев (Ксев). Характер — возвышенно-депрессивный. Постоянно признается Зев в любви, в свободное время сочиняет ей стихи. К своим потенциальным соперникам относится с сарказмом и скрытой враждебностью (особенно это касается Стэна, домогающегося Зев).

Плохие и хорошие

Вне всякого сомнения, самый необычный персонаж сериала — сам **Лекс**, огромный космический корабль, состоящий из металла и живой плоти и напоминающий стрекозу без крыльев. Для пополнения запасов своей энергии он может в буквальном смысле слова пожирать любые полезные вещества (например, остатки взорванных им планет).

Будучи живым существом, Лекс обеспечивает свой экипаж всем необходимым: его внутренние органы производят воздух, воду и пищу. Перемещение по Лексу и снаружи него происходит на миниатюрных насекомых кораблях, более всего напоминающих мух или мотыльков.

Оружие Лекса — параболические излучатели («глаза» стрекозы). Они генерируют крупицы желтой энергии, фокусирующейся на носу корабля и выстреливаемой вперед в форме широкой дуги. Мощность «главного калибра» Лекса такова, что один выстрел сразу же разносит на клочки практически любые препятствия — даже планеты.

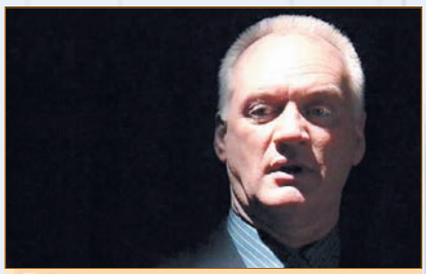
Его Божественная Тень.

Его Тень — человек, который, по своей сути, представляет из себя лишь тень какого-то другого, неведомого и страшного существа. Отличительная особенность Его Тени — гофрированная одежда черного цвета с жутковатым капюшоном, из-под которого не видно лица. На самом

ПОЦЕЛУЙ СМЕРТИ

Культ Его Тени — Божественный Порядок — обслуживается жрецами. Именно они осуществляют ритуал пересадки сущности Его Тени из отжившего тела в другое, новое и молодое. Сперва у жертвы (о добровольности речи не идет) при помощи мощного энергетического разряда стирается личность, затем происходит так называемый «поцелуй» — ярко-голубая сущность Тени вылетает изо рта старого носителя и переходит в нового. После этого у старого тела удаляется мозг. Он — хранилище знаний, приобретенных Его Тенью. Мозг помещается в специальный контейнер, поддерживающий его жизнедеятельность, и становится одним из Священных Предков — «консультантов» Его Тени.

«Поцелуй» и его последствия.



Принц — самый харизматичный злодей сериала.

деле она состоит из темной энергии, способной превращаться в подвижный рой частиц, и может применяться как оружие.

Другие важнейшие герои сериала «Лекс» — коварный ученый **Мантрид**, мистический злодей **Принц** (он же Изамбард Принц — воплощение дьявола) и таинственная инопланетянка **Лайека** настолько интересны, что заслуживают отдельной статьи. Однако, если вы заинтересовались сериалом «Лекс», то гораздо проще и интереснее будет просто посмотреть его на видео или DVD.

Шедевры не стареют

Если взглянуть на «Лекс» с позиций большого кинематографа, зрелище будет откровенно жалкое. Декорации сделаны из тряпок, кожи и крашеного картона. Спецэффектов много, но они стоят на уровне советского блокбастера «Отроки во вселенной». Сериал откровенно плюет на законы физики, изобилует логическими нестыковками, но...

Но это — шедевр. Таковым его делают интересный сценарий, эксцентричные персонажи и их взаимоотношения, а также особый стиль и атмосфера, которые придумали сценаристы Пол Донован и Лекс Гигерофф (последний сыграл татуированного кандидата на «должность» Его Тени в первом эпизоде сериала).

Кроме этого, «Лекс» пропитан специфическим «юмором висельника». Это не просто гэги и плоские шутки ниже пояса, а поведенческие и ситуационные приколы, оригинально вписывающиеся в общую картину вымышленного мира — живого, скользкого и опасного.

В стилистике доминирует тема насекомых. Везде — от дизайна оружия до внешнего облика космических кораблей. Сексуальность, извращения и фетишизм — норма. Это и военно-эротические костюмы персонажей, и «обнаженка» — например, голая Зев в первом эпизоде. Туалет на Лексе — живой рот в полу. Он съедает фекалии и пытается облизать зад человека, сидящего на нем. Клинический случай? Возможно. Стильная выдумка? Несомненно.

«Лекс» — сериал в своем роде уникальный. Такие экземпляры появляются не каждый день. Несмотря на все его безумие, он затягивает. Увлекает. Он непредсказуем, его действительно интересно смотреть, а это, уж поверьте, дорогого стоит.

Ксения Аташева

РОЗОВЫЕ ТАНКИ И ДЕВОЧКИ-ЦВЕТЫ

САКУРА: ВОЙНА МИРОВ

Отряд Цветов Императорского Трона защитит Токио от сил Тьмы!

Краткое содержание фильма

«Sakura Taisen» («Sakura Wars», российское название— «Сакура: Война миров») — одна из самых обширных аниме-вселенных последних лет. Она включает всебя девять игр, телесериал, четыре сериала на видео, полнометражный фильм, спектакли, мюзиклы ирадиопостановки. Ксожалению, запределами Японии «Сакура: Война миров» осталась практически незамеченной. Сегодня мы предлагаем нашим читателем познакомиться согромным миром «Сакуры».

Цветочные войны

Вселенная «Sakura Taisen» берет начало водноименной видеоигре, выпущенной компанией Sega вавгусте 1997. Это была смесь стратегии, игры про боевых роботов исимулятора свиданий. Игроку предстояло отправиться вальтернативный Токио начала 20 века истать командиром Отряда Цветов Армии Императорского Трона, самого сильного исамого необычного отряда вяпонской армии. Все его бойцы— очаровательные девушки, наделенные особыми духовными силами, которые позволяют им пилотировать Кобу— огромные паровые «доспехи» — иуправлять ими, как собственным телом. Норазве может такой мощный отряд работать без прикрытия? Конечно, нет: всвободное от военных действий время девушки работают актрисами местного театра. Однако свободного времени уних немного— непонятно откуда взявшиеся злобные демоны пытаются захватить мир иразрушить Токио. Итолько Отряд Цветов может спасти родной город...

Борьба сдемонами была лишь малой, стратегической частью «Sakura Taisen». Как симулятор свиданий игра была куда живее иинтереснее. Параллельно сбоями игроку предстояло построить отношения содной из девушек-бойцов отряда, очень разных ипосвоему привлекательных. Всего девушек шестеро, иукаждой из них— неповторимый характер, способности, проблемы ибогатая биография. Изначально вОтряде Цветов служили: самоуверенная красавица Сумирэ Канзаки, мужественная каратистка Ханна Киришима, избалованная маленькая телепатка Исис Шатобранд, хладнокровная шпионка Мария Тачибана, китайская изобретательница Ли Коуран имилая девочка-самурай Сакура, душа всей этой разношерстной компании. Вовторой игре котряду присоединяются еще двое неординарных бойцов— высокомерная итальянка Солетта Орихиме итихая немка Рени Милштрассе. Именно эти восемь красавиц истали героинями первых трех игр серии «Sakura Taisen», трех сериалов на видео, телесериала иполнометражного фильма.

Сакура— классическая главная героиня. Добрая, наивная инеуклюжая.

Представление начинается

Действие картины разворачивается сразу после окончания третьей игры, когда главный герой уехал на стажировку вПариж, предоставив девушкам самостоятельно защищать город. Навремя его отсутствия командующей становится американка Лашетт Альтаир, бывшая глава Отряда Звезды, приехавшая для обмена опытом сяпонскими коллегами. Конечно, такой поворот событий пришелся не по душе девушкам из Отряда Цветов. Лашетт во всем устанавливает свои порядки, прислу-

Из картотеки

«САКУРА: ВОЙНА МИРОВ» («Sakura Taisen Katsudou Shashin»), 2001

- **Жанр:** приключения, боевые роботы, драма, мюзикл, паропанк
- **Режиссер:** Мицуру Хонго
- **Другие создатели:** сценарист— Хироюки Нишимура («Shamanic Princess», «Gad Guard»), дизайн персонажей— Хиденори Мацубара («Ah! My Goddess!», «Bubblegum Crisis»), дизайн боевых роботов— Ацуши Такеучи («Ghostin the Shell», «Sol Bianca»), композитор— Кохей Танака («Angelic Layer», «Bastard!!», «One Piece»)
- **Продолжительность:** 80 минут
- **Производство:** Production I.G
- **Официальный сайт:** sakura-taisen.com/sakura_movie

Красотку Лашетт вЯпонии ждал не самый теплый прием.

Какие милые роботы! Теперь ифиолетовые!

шивается только ксобственному мнению исовершенно не умеет работать вкоманде. Последнее особенно опасно, ведь для эффективного управления мистическими доспехами Кобу нужен сильный командный дух иабсолютное доверие ксослуживцам.

Вэти не лучшие для Отряда Цветов времена вЯпонию приезжает мрачный бизнесмен Брент Фурлонг, собирающийся продать японским вооруженным силам новые, улучшенные модели паровых доспехов. Одновременно вТокио появляются демоны, идевушкам снова приходится вступить вбесконечную битву за любимый город изадно доказать, что они достойны чести защищать его.

Как иво многих экранизациях видеоигр, сюжет играет далеко не самую важную роль вфильме. Больше всего внимания уделено погоням ибатальным сценам. Идействительно приятно наблюдать за отлично прорисованными динамичными битвами между шагающими паровыми танками икровожадными летающими демонами. Не забыли авторы фильма иоб актерской карьере девушек— театральных сценок, песен итанцев вфильме предостаточно, иисполнены они на очень приличном уровне.

Неплохо показана иповседневная жизнь героинь, их маленькие приключения, проблемы ирадости. Вот только характеры их раскрыты далеко не полностью, иомотивах их действий мы можем только догадываться. Ажаль, ведь образы девушек неплохо проработаны идовольно оригинальны. Несколько огорчают отсутствие любовной линии искомканная концовка. Главный герой игр, Ичиро Огами, возвращается из Франции только вразгар финального боя итолько чтобы помочь девушкам разобраться сместным «боссом».

Нежданные гости

Но не зря «Сакуру» всвое время считали одним из красивейших фильмов вистории японской анимации. Надграфикой кфильму работала легендарная студия «Production I.G», принимавшая участие всоздании таких шедевров, как «Призрак вдоспехах», «Евангелион» и«Ходячий замок». Картинка действительно получилась потрясающая— яркая ивто же время достаточно реалистичная, согромным количеством трехмерной графики имодных спецэффектов.

Дизайны персонажей итехники также приятно удивляют. Заполтора часа экранного времени девушки сменяют множество нарядов— повседневные платья, сценические костюмы, военную униформу. Паровые доспехи на первый взгляд могут показаться примитивными игромоздкими, ноименно такая техника идеально вписывается вмир альтернативного паропанковского прошлого.

Музыка красива иотлично подобрана. Она звучит вполне современно ивто же время идеально вписывается вретро-атмосферу фильма.

Будь вселенная «Sakura Taisen» более популярной за пределами Японии, фильм по ее мотивам можно было бы рекомендовать кпросмотру всем поклонникам одноименных игр исериалов. Вот только вряд ли унас наберется много таких поклонников. Ноидля остальных «Сакура: Война миров» станет красиво снятым фильмом ссимпатичными девушками, оригинальной техникой инесколько невнятным сюжетом. Ну, аесли мир довоенной Японии, разноцветных танков исмелых девушек впаровых доспехах придется вам по вкусу, этот фильм станет отличным поводом познакомиться сбогатой историей «Sakura Taisen».

«Войны Сакуры» вовсех проявлениях

Аниме

- Sakura Taisen Ouka Kenran (OVA 1), 1997—1998
- Sakura Taisen Gouka Kenran (OVA 2), 1999—2000
- Sakura Taisen (TV), 2000
- Sakura Taisen Katsudou Shashin (movie), 2001
- Sakura Taisen Sumire Kanzaki Intai Kinen ~Su Mi Re~ (special), 2002
- Sakura Taisen ~Ecole de Paris~ (OVA 3), 2003
- Sakura Taisen: Le Nouveau Paris (OVA 4), 2004

Игры

- Sakura Taisen (PC, Dreamcast, Saturn), 1997
- Sakura Taisen 2: Kimi, Shinitamou koto Nakare (Dreamcast, Saturn), 1998
- Sakura TaisenGB (Game Boy Color), 2000
- Sakura Taisen 3: Pari wa Moette iru ka? (PC, Dreamcast), 2001
- Sakura Taisen 4: Koi seyo, Otome (Dreamcast), 2002
- Sakura Taisen: Atsuki Chishio Ni (PlayStation 2), 2003
- Sakura TaisenV Episode 0: Arano no Samurai Musume (PlayStation 2), 2004
- Sakura Taisen Monogatari: Mysterious Paris (PlayStation 2), 2004
- Sakura TaisenV: Saraba Itoshiki Hito yo (PlayStation 2), 2005

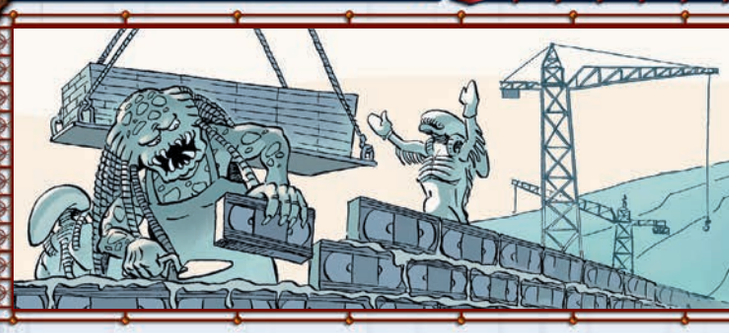
Кадр из игры по «Sakura Taisen».

Также по мотивам «Sakura Taisen» поставлено более десятка спектаклей, мюзиклов ирадиопостановок ивыпущена коллекционная карточная игра.

То ли чаепитие, то ли военный совет...

Демоны вфильме получились совсем не страшные.

Александр Чекулаев, Ксения Аташева



НОВИНКИ ВИДЕО

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

ДУМ
DOOM

VHS, США/Чехия, 2005 • Дистрибьютор: *«Юниверсал Пикчерс Рус»* • **Режиссер:** *Анджей Бартковяк* • **В ролях:** *Карл Урбан, Дуэйн «Скала» Джонсон, Розамунд Пайк*

Фантастический боевик по мотивам компьютерной игры «DOOM 3». Недалекое будущее. Команда спецназа, работающая на мегакорпорацию «UAC», подымается по тревоге. Получен сигнал SOSсзакрытого научного комплекса Олдувай на Марсе, ибравые вояки телепортируются на объект, чтобы навести там порядок. Нодаже профи не готовы ктакому жуткому сюрпризу— толпам монстров, заполонивших коридоры станции. Силы неравны, однако позади Земля, отступать некуда. Позволить чудовищам прорваться вметрополию никак нельзя... Признаться, отэкранизации великого «Дума» мы ждали большего, ноито, что получилось, выглядит неплохо.

ОЦЕНКА МР: 6

Фильм оказался больше похож на обычный зомби-триллер, чем на игру-оригинал.

Также на видео и DVD

- «**Полярный экспресс**» («The Polar Express»), рождественская 3D-фантазия. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- «**Охота на демонов**»(«Demon Hunter»), мистический экшен. **Дистрибьютор:** «Лизард».
- «**Остров**» («The Island»), НФ-боевик. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- «**Приключения Шаркбоя иЛавы в3D** » («The Adventures of Sharkboy & Lava Girlin 3-D»), семейная комикс-фантастика. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- «**Константин**» («Constantine»), мистический комикс. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- «**Братья Гримм**» («The Brothers Grimm»), квазиисторическая фантазия. **Дистрибьютор:** «Вест Видео».
- «**Мало Корриган 2: Предчувствие войны**» («Malo Korrigan 2»), фантастический мультсериал. **Дистрибьютор:** «R.U.S.C.I.C.O. «
- «**Мадагаскар**» («Madagascar»), 3D-мультфильм. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- «**Космический дозор, эпизод 1**» («(T)Raumshiff Surprise— Periode 1»), фантастическая пародия. **Дистрибьютор:** «Екатеринбург Арт».
- «**Рой**» («Swarmed»), НФ-триллер. **Дистрибьютор:** «Вест Видео».
- «**Чарли иШоколадная фабрика** » («Charlie and the Chocolate Factory»), сюрреалистическая семейная фантазия. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».

ДЕНЬ КАТАСТРОФЫ
CATEGORY 6: DAY OF DESTRUCTION

VHS, США, 2004 • Дистрибьютор: *«Екатеринбург Арт»* • **Режиссер:** *Дик Лоури* • **В ролях:** *Брайан Деннехи, Томас Гибсон, Рэнди Куэйд, Дайанн Уист*

Фильм-катастрофа. США на пороге национальной катастрофы: глобальное потепление вызвало климатический коллапс. Огромные смерчи разносят Лас-Вегас, тайфуны смывают юг страны идаже соседняя Канада завалена снегом посреди лета. Кульминацией буйства стихий должна стать гибель Чикаго. Наизнуренный невероятным зноем иобесточенный супермолниями город ползет самый мощный ураган вистории Америки... Малобюджетное «Послезавтра» вформате мини-сериала, меркнущее на фоне реальных ужасов «Катрины». Мало разрухи, много пустой болтовни и погодных благоглупостей.

ОЦЕНКА МР: 4

Экранизация песни «Полгода плохая погода, полгода— совсем никуда».

КОЛДУНЬЯ
BEWITCHED

VHS, США, 2005 • Дистрибьютор: *«Видеосервис»* • **Режиссер:** *Нора Эфрон* • **В ролях:** *Николь Кидман, Уилл Феррелл, Майкл Кейн, Ширли Маклейн*

Романтическая фэнтези-комедия. Космически глупая звезда Голливуда Джек Уайатт соглашается на роль вримейке старого телешоу «Колдунья» проведьму, вышедшую замуж за простого смертного. Нотребует впартнерши неизвестную актрису, дабы она не затмила его тускнеющую харизму. Выбор падает на наивную Изабель Бигелоу, которой, как уверен Джек, легко манипулировать. Герой еще не знает, что милейшая Изабель скрыла от него один факт: она на самом деле потомственная колдунья! Исама легко может вертеть Джеком как хочет— даже влюбить его всебя! Провал по всем фронтам: кино не смешное, не романтичное ине волшебное. Очевидно, что гламурная Кидман иклоун Феррелл попросту не пара.

ОЦЕНКА МР: 4

Экзамен на очарование зрителей эта «Колдунья» завалила вчистую.

КЛЮЧ ОТ ВСЕХ ДВЕРЕЙ
THE SKELETON KEY

DVD, США, 2005 • Дистрибьютор: *«Юниверсал Пикчерс Рус»* **• Режиссер:** *Иэн Софтли* **• В ролях:** *Кейт Хадсон, Джина Роулендс, Питер Сарсгаард, Джон Херт*

Мистика/ужасы. Медсестра Кэролайн нанимается в стоящий среди болот особняк — ухаживать за дедом-паралитиком. И лишь ее материализм вкупе со стальными нервами не позволяют героине удрать из этой жуткой избы, пропитанной магией Зла. Мало того, она полна решимости узнать все тайны проклятого дома с помощью выданного ей ключа от всех дверей здания. Ну, сама напросилась... Угрюмая готика юга США с неизменным негритянским колдовством. Кино впечатляет, но нельзя не заметить: все затеяно ради убойного финала-сюрприза. Атмосферный DD5.1-звук пробирает до костей, широкоэкранный же трансфер, увы, темен и неразборчив. Бонусов нет.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 7, ДИСК 5

Экзамен на очарование зрителей эта «Колдунья» завалила вчистую.

БИБЛИОТЕКАРЬ: В ПОИСКАХ КОПЬЯ СУДЬБЫ
THE LIBRARIAN: QUEST FOR THE SPEAR

DVD, США, 2004 • Дистрибьютор: *«Союз»* **• Режиссер:** *Питер Уинтер* **• В ролях:** *Ной Уайл, Соня Валгер, Кайл Маклахлен, Келли Ху*

Авантюрно-фантастическая комедия. Книгочей-всезнайка Флинн Карсен получает работу в спецхране Национальной библиотеки, где собраны магические раритеты вроде Экскалибура или ящика Пандоры. Но сокровища под угрозой: злодеи крадут из хранилища часть знаменитого Копья Судьбы. И лишь умница Флинн способен найти остальные детали мощного артефакта, чтобы глава мерзавцев не мог с их помощью поработить весь мир. Проблема в том, что в реальной жизни герой не всегда находит собственные карманы... Занимательная пародия на «Индиану Джонса» и «Секретные материалы» разом. Впрочем, легкомысленная. Кадр формата 1,77:1 не назвать четким, а цвета верными. И звук (DD5.1) скорее мощный, чем точный. Бонусы? О чем вы?

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 6, ДИСК 6

Кнутом этот наследник Индианы Дж. не владеет. Зато о пряниках он знает все!

МАЛЬЧИКИ ЕДЯТ ДЕВОЧЕК
BOY EATS GIRL

DVD, Ирландия/Великобритания, 2005 • Дистрибьютор: *«ЦП Диджитал»* **• Режиссер:** *Стивен Брэдли* **• В ролях:** *Дэвид Леон, Саманта Мамба, Лоуренс Кинлан, Тэдж Мерфи*

Мистическая хоррор-комедия. Смазливый ирландский школьник вешается от несчастной любви. К счастью для героя, его мама находит книжку «Вуду для «чайников» и оперативно воскрешает отпрыска. К несчастью для всех прочих, свежий кадавр тут же закусывает заклятым врагом, чем кладет начало неслабой зомби-эпидемии местного масштаба. А парню уже хочется сожрать собственную пассию!.. Злая шутка про гастрономические аспекты любви — специально для поклонников черного юмора. DVD предлагает качественное изображение формата 4:3 и «бюджетный» 5.1-звук. В дополнениях — фильмографии и анонсы.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 6, ДИСК 6

Словосочетание «Всепоглощающая любовь» в этом кино обретает буквальный смысл.

ТУМАННОСТЬ АНДРОМЕДЫ

DVD, СССР, 1967 • Дистрибьютор: *«Твистер»* **• Режиссер:** *Евгений Шерстобитов* **• В ролях:** *Сергей Столяров, Николай Крюков, Вия Артмане, Людмила Чурсина*

Коммунистическая утопия по одноименному роману Ивана Ефремова. Светлое будущее. Все проблемы граждан решаются путем либо трудового подвига, либо испытания чувств — под аккомпанемент речей про Долг, Пользу, Призвание и т. п. Именно так решают свои научные и любовные заморочки капитан корабля «Тантра» Эрг Ноор на загадочной планете Железной звезды — и бывший главный энергетик мира Дар Ветер на Земле... Не удалось построить коммунизм в реальности — не вышло создать даже макет. Фанерные декорации, плоские персонажи, неживые диалоги. Диск прибыл тоже не из светлого завтра. Заявленный звук DD5.1 — фикция, хотя обещанная на обложке «квадратная» картинка оказалась на деле широкоэкранной. Впрочем, состояние пленки ужасное. Бонусов нет.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 3, ДИСК 3

Наглядное доказательство того, что коммунизм — утопия. Причем дико скучная.

МАНУСКРИПТ НИНДЗЯ. НОВАЯ ГЛАВА.
JUBEI NINPUCHO: RYUHOGYOKU-HEN

DVD, Япония, 2003 • Дистрибьютор: *«MC Entertainment»* **• Режиссер:** *Тацуо Сато*

Самурайский боевик. Продолжение фильма «Манускрипт ниндзя». Победив четырнадцать лет назад приспешников Сегуна Тьмы, легендарный самурай Дзюбэй Кибагами продолжает путешествовать по стране в поисках работы и приключений. Вскоре он встречает девушку-ниндзя Сигурэ, обладающую таинственными силами Девы Света. Но чтобы пробудить эти силы, нужен Камень Дракона, за которым охотятся демоны кланов Кимон и Хируко, мечтающих использовать способности Сигурэ в своих целях. И только Дзюбэй может спасти девушку от преследования кровожадных монстров и заполучить Камень Дракона. В отличие от фильма, сериал не столь мрачен и более красив. Из бонусов на диске: анимированное меню и пара видеороликов.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 6, ДИСК 7

Новые монстры, новые битвы, старый сюжет.

НОВОСТИ АНИМЕ

Ксения Аташева

Новости игровых фильмов

Корпорация **«Itochu»** официально объявила свои планы по экранизации поздних произведений Шотаро Ишимори всотрудничестве американской компанией **«Comic Book Movies»**. Первым совместным произведением должен стать фильм по научно-фантастической манге **«Cyborg 009»**. Надфильмом работает Майкл Улсан, продюсер «Константина», «Сокровища нации», инескольких фильмов исериалов по «Бэтмену». Съемки фильма начнутся вэтом году, апремьера запланирована на 2008год.

Готовится ккиноадаптации манга Тезуки Осаму **«Dororo»**. Бюджет уфильма немалый— более двух миллиардов йен (порядка 16,7 миллионов долларов). Съемки будут проходить вНовой Зеландии. Режиссером фильма станет Акихито Шиота, апостановкой боев займется известный гонконгский режиссер Чин Сютун («Охота на Зверя»). Премьера фильма состоится в2007 году.

Студия **«Gonzo»** решила заняться съемками игровых фильмов по аниме. Первым ее проектом станет фильм по сериалу **«Последняя субмарина»**. Пока известен только примерный бюджет фильма— 10 миллиардов йен (84 миллиона долларов).

«Последняя субмарина» — стильный боевик снесложным сюжетом. Отличный выбор для съемок живого фильма.

Higurashi-no Naku Koro Ni

Студия **«Deen»** приступила ксъемкам нового аниме-сериала **«Higurashi-no Naku Koro Ni»** помотивам одноименной компьютерной игры. Ее сюжет вращается вокруг Кеичи Маехары, обыкновенного японского школьника, живущего внебольшом тихом городке. Его мирной жизни приходит конец, когда водин июньский день вгороде совершается таинственное убийство. Вскоре Кеичи выясняет, что такие же убийства втот же самый день происходят уже на протяжении четырех лет, иберется за расследование... Премьера сериала должна состояться вэтом году. Всего планируется снять 26 серий.

Награды для аниме

Последний фильм Хаяо Миядзаки, **«Ходячий замок»**, был номинирован на три премии «Энни» за2005год. Фильм имеет шанс стать лучшим анимационным фильмом года, атакже получить награды за лучшую режиссуру илучшую экранизацию. Носоперники у **«Ходячего замка»** весьма достойные. Зазвание «лучшего анимационного фильма» наравне сним будут бороться такие хиты, как «Труп невесты» и«Мадагаскар». Получит ли фильм какие-либо из этих наград, станет известно 4 февраля.

Американская Академия киноискусств огласила список десяти возможных претендентов на премию «Оскар» вноминации «лучший анимационный фильм года». Среди них два аниме-фильма: **«Стимбой»** Кацухиро Отомо и **«Ходячий замок»** Хаяо Миядзаки. Список номинантов будет оглашен 31 января, аимена победителей станут известны 5 марта.

«Унесенные призраками» получили свою награду в2003 году. Повторит ли «Ходячий замок» его успех?

ОДНОЙ СТРОКОЙ

На конец января намечено начало показа **«Ayakashi»**, хоррор-сериала встиле традиционных японских историй опризраках. Наддизайном персонажей для этого аниме работает легендарный художник Еситака Амано ● Показ аниме-сериала по манге арт-группы ***CLAMP*** «**XXXHOLiC**» начнется шестого апреля. Режиссером станет Цутому Мизушима («Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan», «Genshiken»), дизайнер персонажей— Казучика Кисе («Jin-Roh: The Wolf Brigade», «Otogi Zoshi») ● Вапреле также состоится премьера комедийного сериала ожизни ниндзя «**Himawaritsu**!» студии «***Arms***» ● На весну намечена премьера комедийного телесериала «**Renkin San Kyu Magical? Pokaan**», повествующего оприключениях незадачливого юного мага ипринцесс из параллельного волшебного мира ● Компания «***Art Asylum***» получила лицензию на создание аниме иигрушек по мотивам сериала «**Speed Racer**». Первые игрушки появятся впродаже вфеврале, ановые эпизоды аниме выйдут этим летом ● Вначале этого года состоится премьера второго сезона телесериала «**Ah! My Goddess**» ● Готовятся ксериализации графические романы Ямабучи Нобору «**Zero no Tukaima**» иЮичи Кувакимы «**Kamisama Kazoku**» ● На следующий год запланирован выход сериалов по научно-фантастическому роману Ясутаки Цуцури «**Toki Wo Kakeru Shoujo**» ипо манге Юкино Саи иЮры Каири «**Saiunkoku Monogatari**» ● Компания «***Gravity Interactive***» объявила овыходе своей новой онлайновой ролевой игры под названием «**Rose Online**». Предыдущее творение «Gravity Interactive», «Ragnarok Online», было иостается одной из самых популярных анимешных MMORPG ● Известный дизайнер видеоигр иодин из создателей «Kingdom Hearts II» Тецуя Номура объявил, что, возможно, помотивам игр серии «**Kingdom Hearts**» будет снят полнометражный аниме-фильм ● На конец этого года намечена премьера четырехсерийного аниме по мотивам популярной японской видеоигры «**Ancient Ys Vanished Omens**» ● Коллекционная карточная игра по мотивам аниме иманги « **Naruto**» откомпании «***Bandai***» появится впродаже вмарте.

ДРУГОЕ КИНО

Михаил Попов

НОВЫЙ СВЕТ
THE NEW WORLD

Это важно! Большая часть фильма снята на дорогую 70-мм пленку.

Прокатчик «КАРО ПРЕМЬЕР»

Пожалуй, самая достойная картина февраля, рассказывающая о драматичных взаимоотношениях английских поселенцев и коренного населения Америки. Центральная линия сценария — основание капитаном Джоном Смитом города Джеймстаун в Вирджинии — базируется на реальных событиях. Терренс Малик — режиссер «Тонкой красной линии» — собрал очень приличную команду актеров. В «Новом Свете» играет продвигаемый продюсерами «молодой талант» Колин Фаррел (Джон Смит), а также Кристиан Бейл («Бэтмен: Начало», «Эквилибриум»), девушка с непростым именем Кью'Орианка Килхер (по сюжету — индейская принцесса Покахонтас), и, что интересно, молодой украинец Юрий Черепня в небольшой роли туземного воина. Можно предположить, что без любовной линии между Смитом и Покахонтас никак не обойдется. На самом деле, кстати, легендарная принцесса не имела почти никаких отношений с капитаном: если верить его мемуарам, девчушке было 11-13 лет, и она якобы бросилась на защиту белого человека, когда тот попал в плен к индейцам и был приговорен ими к казни. Бюджет у картины средний — 30 миллионов долларов.

Прогноз: Красиво, зрелищно, профессионально.

Премьера: 23 февраля 2006

БУМЕР. ФИЛЬМ ВТОРОЙ

Это важно! Детям до 16 не смотреть!

Прокатчик «НАШЕ КИНО»

Продолжение хитового фильма 2003 года. Два прежних героя (роли Владимира Вдовиченкова и Андрея Мерзликина), все тот же саундтрек от Сергея Шнурова. Но время изменилось. Лихие 90-е прошли. Вместо бейсбольной биты — ручка «Монблан», вместо наезда — деловая оферта, а на «черных бумерах» теперь катаются разве что депутаты. После гибели своих друзей Костя («Кот») тоже изменился. Он нашел девушку и попытался начать новую жизнь. От нее отделяет самая малость: Косте нужно выполнить обещание, данное другу. А заодно и проверить, не скрываются ли под маской солидных бизнесменов все те же отморозки, хорошо известные нам по бандитским сериалам? По всем прогнозам, второй «Бумер» будет мало чем отличаться от первого: все та же мрачноватая стилистика, подзаборный лексикон, простые герои и удивительно живая атмосфера. Популяризованная блатная лирика вряд ли привлечет в кинотеатры новых зрителей, поэтому особых прорывов от «Бумера 2» ждать не приходится. Музыкальная тема первого фильма в свое время была едва ли не на каждом третьем мобильнике. А это значит, что «Бумер 2» заинтересует немало зрителей.

Прогноз: Ничего нового. Но посмотреть стоит хотя бы из интереса.

Премьера: 16 февраля 2006

АФЕРИСТЫ ДИК И ДЖЕЙН
FUN WITH DICK AND JANE

Это важно! Возрастной рейтинг фильма — PG-13.

Прокатчик «КАСКАД ФИЛЬМ»

Наши герои — муж и жена, образцовая семья, настоящая американская мечта. Все у них есть. Дом, работа, машина, друзья... Однако благополучие оказалось только внешним. Когда на жизненном горизонте сгустились тучи, денег стало не хватать. Выход прост — супруги решают переквалифицироваться в преступников. Римейк романтической комедии 1977 года с участием Джорджа Сигала и Джейн Фонды. В версии 2006 года будут зажигать Джим Керри и Теа Леони (на роли второго плана — Алек Болдуин). Если к девушке особых вопросов нет, то к Джиму стоит присмотреться повнимательнее. Ему уже 44 года — таких мощных кривляний, как в «Эйсе Вентуре» или «Маске», ждать уже не приходится. Актер постоянно пытается преодолеть свое клоунское прошлое, терпит фиаско и вновь возвращается «к корням». Джим Керри любит рассказывать о своей трудной жизни, однако сейчас он процветает: у этого фаната (по собственному признанию) убойной группы «Cannibal Corpse» есть собственный реактивный самолет «Гольфстрим 5», а также гоночный суперкар «Saleen S7» стоимостью свыше полумиллиона долларов. Посмотрим, что наш богатый шутник выдаст на этот раз.

Прогноз: Нечто вроде «Лжец Лжец» с немалой долей романтики.

Премьера: 16 февраля 2006

САМЫЙ БЫСТРЫЙ «ИНДИАН»
THE WORLD'S FASTEST INDIAN

Это важно! Основано на реальных событиях

Прокатчик «ГЕМИНИ ФИЛЬМ»

Герберт «Барт» Монро (1899—1978) — человек удивительной судьбы. Однажды этот новозеландец, живший в маленьком городке на самом юге страны, купил себе мотоцикл марки «Индиан» 1920 года выпуска («Индианы» — предшественники и — до недавнего времени — прямые конкуренты «Харлеев»). Наш герой задался целью превратить этого железного коня в гоночный болид и разогнаться на нем так, как этого еще никто не делал. Он потратил несколько десятков лет на самообучение инженерному делу и переоснащение мотоцикла (все это — без денег и нормальных технических средств), после чего в 1967 году на гонках в штате Юта выжал из него 200 миль в час, поставив мировой рекорд скорости передвижения на мотоциклах. И это при объеме двигателя менее тысячи кубов и 68-летнем возрасте гонщика! В следующем году он побил рекорд. Через год — снова. А потом еще раз и еще раз! И так до тех пор, пока старость не взяла свое. Роль простого человека, добившегося своей мечты, исполнит блистательный Энтони Хопкинс. Бюджет картины — 25 миллионов долларов. Длительность — 127 минут. В проекте участвует русская актриса Лана Антонова.

Прогноз: Увлекательное и душевное кино.

Премьера: 2 февраля 2006

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

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

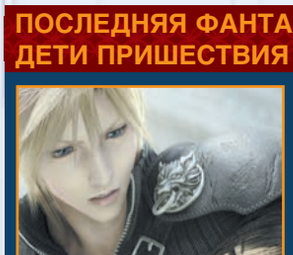
Выбор читателей. Январь 2006

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие 287 человек. Всего было отдано **832 голоса** (один читатель может проголосовать максимум за три фильма).

1.	**Последняя фантазия VII: Дети Пришествия**	**12,7%**
2.	Миссия «Серенити»	11%
3.	Doom	9,6%
4.	Война миров	8,6%
5.	Мадагаскар	7,4%

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

ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ VII: ДЕТИ ПРИШЕСТВИЯ



Первая киноадаптация серии видеоигр «Final Fantasy» обанкротила ее создателей. Однако компания «Square» умудрилась остаться на плаву и выпустила еще одну ленту. Фильм начинается через два года после событий седьмой части игры. Фотореалистичная графика, зубодробительная музыка и адреналиновый драйв— вот что такое «Дети Пришествия».

Рецензия— №1(29) за 2006.

МИССИЯ «СЕРЕНИТИ»

Бюджет: 39 миллионов долларов. Кассовые сборы: 38 миллионов долларов.

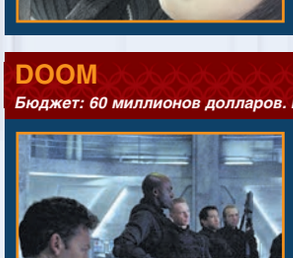
«Миссия «Серенити» — самый неожиданный НФ-сюрприз, преподнесенный нам в прошлом году. Телесериал в жанре «космический вестерн», перенесенный на большой экран средним талантом и трудолюбием. Незатасканные реплики, гармоничные диалоги, отличная компьютерная графика. То, что вы обязательно должны посмотреть.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ 9

Рецензия— №12(28) за 2005.

DOOM

Бюджет: 60 миллионов долларов. Кассовые сборы: 51 миллион долларов.



Фильм, которого мы ждали долгих 12 лет, был снят по мотивам третьей части игры. Вместо техногенного сатанизма нам предложили стандартные игры в прятки а-ля «Чужой». Лишь концовка вытягивает фильм до уровня «выше среднего». Простенький сюжет, вялая любовно-трагическая линия... Но перед нами «Дум», и против этого не попрешь.

Оценка МФ: ●●●●●●○○○○ 6

Рецензия— №1(29) за 2006 год.

ВОЙНА МИРОВ

Бюджет: 132 миллиона долларов. Кассовые сборы: 588 миллионов долларов.

Фильм о семейных проблемах, снятый по мотивам романа Уэллса великим и ужасным Спилбергом. Простой крановщик оказывается в самом центре вторжения пришельцев. Он пытается отвезти своих непослушных отпрысков к бывшей жене, избегая шаловливых щупалец инопланетных треног. Фильм дорогой, зрелищный, но неоднозначный.

Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

Рецензия— №9(25) за 2005 год.

МАДАГАСКАР

Бюджет: 75 миллионов долларов. Кассовые сборы: 525 миллионов долларов.

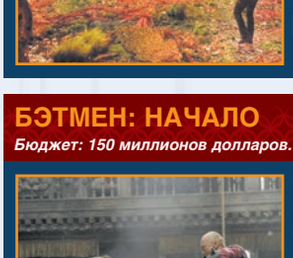
Один из лучших мультфильмов прошлого года ценен не своим сюжетом (четверо животных сосланы из зоопарка на Мадагаскар), а добрыми шутками и колоритными персонажами. Постоянные отсылки и пародии на другие фильмы не дадут заскучать родителям, а танец «I like you move it, move it!» вообще можно издавать на отдельном диске.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ 9

Рецензия— №8(24) за 2005 год.

БЭТМЕН: НАЧАЛО

Бюджет: 150 миллионов долларов. Кассовые сборы: 372 миллиона долларов.



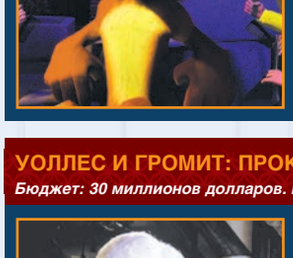
Этот фильм превзошел все наши ожидания и вернул былую славу кинобрэнду «Бэтмен». История превращения юного наследника бизнес-империи Уэйнов в хладнокровного борца с преступностью могла выйти какой угодно. Но режиссер Кристофер Нолан сделал очень серьезный, темный, пугающий и атмосферный фильм.

Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

Рецензия— №8(24) за 2005.

УОЛЛЕС И ГРОМИТ: ПРОКЛЯТЬЕ КРОЛИКА-ОБОРОТНЯ

Бюджет: 30 миллионов долларов. Кассовые сборы: 177 миллиона долларов.



Пластилиновый комедийный ужастик. В городе грядет овощной фестиваль— но урожаю угрожают «нападения» странного зверя. Изобретатель Уоллес и его пес Громит работают охотниками на вредителей. Их задача— разобраться в происходящем, изловить злодея, а заодно и поповеселить зрителей сдержанными английскими шутками.

Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

Рецензия— №1(29) за 2005 год.

БРАТЬЯ ГРИММ

Бюджет: 88 миллионов долларов. Кассовые сборы: 99 миллионов долларов.

Комедийно-сюрреалистическая сказка от Тима Бертона, снятая по общему духу историй братьев Гримм. Здесь они не энтузиасты-фольклористы, а обычные жулики, промышляющие созданием псевдочудовищ и «спасением» от них доверчивых жителей. Новодин прекрасный день пройдохам пришлось столкнуться с настоящим злом.

Оценка МФ: ●●●●●●●○○○ 7

Рецензия— №11(27) за 2005.

ИГРОВОЙ КЛУБ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ

Новости компьютерных игр: *ФЕВРАЛЬ* 72

Очередная “игроизация” по роману братьев Стругацких **“Обитаемый остров”**, заманчивый космосимулятор **“Предтечи”,** необычная ММОРПГ **“Age of Conan”**, а также пара интересных шутеров — **“Mutant”** и **“Future Killer”**.

Лучшие компьютерные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 73

“The Matrix: Path of Neo” предложит вам пройти путь самого мистера Андерсона. Если же в вашем списке предпочтений на первом месте стоит мальчик-со-шрамом — обратите внимание на игру **“Harry Potter and the Goblet of Fire”**. Раздел онлайн-игр познакомит вас с удивительным миром **“Ragnarok Online”**. “Классическая” рецензия порадует всех любителей хороших стратегий — в этом номере мы печатаем обзор двух последних серий **“Heroes of Might and Magic”**. И, конечно, долгожданные **“Корсары 3”**.

Новости настольных игр: *ФЕВРАЛЬ* 80

В конце прошедшего года состоялся целый ряд крупных турниров по отечественным настольным играм. Горячий запуск полноценной настольной версии футуристического боевого симулятора “**Диктатор. Контроль**”. “Битва за Маяк Блисса”, подводящая итоги кампании по варгейму “**Кольцо Власти**”. И крупнейший в российской истории релиз нового сета “**Magic The Gathering**”.

Лучшие настольные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 81

В январе прошел релиз очередного доп-сета ККИ “**Берсерк**” — 36-карточных “**Когтей Хаоса**”. Это первое расширение к третьему “большому” сету игры, “Воля Храма”. Читайте подробный обзор “Когтей Хаоса” на страницах нашего журнала.

ДРУГИЕ ИГРЫ 82

Индустрия игр постоянно пополняется новыми интересными проектами, которые, хоть и не относятся однозначно к фантастическим жанрам, но представляют интерес для всех любителей компьютерных развлечений. С этого номера “МФ” рубрика “Другие игры” станет регулярной.

Светлана Карачарова

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

Разработчик: *Wargaming.net*
Издатель: *Акелла*
Дата выхода: *1 квартал 2007*
Сайт игры: *нет*

Компания ***«Акелла»*** анонсировала очередную игру по мотивам произведений А. иБ.Стругацких. Насей раз под обстрел попал роман «Обитаемый остров», который вруках многоопытных разработчиков из ***Wargaming.Net*** должен втечение года превратиться впошаговую стратегию.

Мир игры будет со всем возможным тщанием скопирован из «бумажного» варианта. Действие развернется впериод после поражения армии Страны Отцов иуничтожения Максимом Главного Гипноизлучателя. Лишившись воздействия прибора, большая часть населения страны впала вкому. Хонтийцы воспользовались удобным для ответного вторжения моментом инеудержимым потоком хлынули встрану через северные границы. Игроку предстоит отразить хонтийское вторжение на севере, противостоять нашествию варваров сюга ихитростью преодолеть значительно превосходящие силы Островной Империи.

Напомним, что ***«Акелла»*** в прошлом году уже отправила вразработку три игры по известнейшим произведениям Стругацких— «Трудно быть богом», «Отель упогибшего альпиниста» и«Понедельник начинается всубботу». Судя по всему, ближайшие два года будут для поклонников советской фантастики простотаки золотым временем.

ПРЕДТЕЧИ

Разработчик: *Deep Shadows*
Издатель: *Руссобит-М / Play Ten Interactive*
Дата выхода: *2007*
Сайт игры: *нет*

Выпустив неплохой во всех отношениях **«Xenus: Точка кипения»**, компания ***«Deep Shadows»*** решила не останавливаться на достигнутом, иобъявила освоем желании представить нашим взорам еще более амбициозный имасштабный проект. Игра называется **«Предтечи»**, ипо жанру представляет собой развесистый космический симулятор, грамотно приправленный экономическими иролевыми элементами, ищедро сдобренный всеми прелестями типичного шутера. Напросторах огромного инеизведанного космоса нам доведется не только водить могучие крейсеры, участвовать вмасштабных космических баталиях ибрать противника на абордаж, ноизаниматься торговлей, развивать своего героя, исследовать десятки планет иобщаться сих обитателями.

Сюжет игры завязан на противостоянии двух могущественных рас, насторону одной из которых нам, повсей видимости, придется встать. Игра предложит две сотни разнообразных миссий, хороший выбор оружия, включающий не только традиционные, ноинекие «органические» виды, ицелый ворох инопланетных врагов самых экстремальных размеров ирасцветок. Полная свобода выбора «а-ля Xenus» прилагается.

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Разработчик: *Funcom*
Издатель: *Funcom*
Дата выхода: *2 квартал 2006*
Сайт игры: *ageofconan.com*

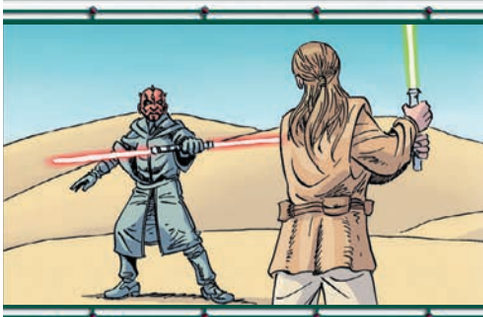
«Age of Conan: Hyborian Adventures» поначалу выглядит как самая обычная ролевая игра. Мы создаем персонажа, прокачиваем его, выбираем специализацию, проходим одну из четырех возможных

сюжетных линий, смотрим ролик. Конец? Авот инет, это была лишь завязка.

После прохождения однопользовательской компании нам предложат перенести своего персонажа на сервер ипогрузиться всамую настоящую MMORPG-вселенную. Одиночная игра, таким образом, превращается во что-то подобное тренировочной миссии, вовремя которой нам надлежит научиться управлять своим протеже иуяснить для себя основы игрового процесса. Выбравшись в«большой мир», мы сможем дальше развивать своего персонажа, участвовать вмасштабных боях, атакже почувствуем на своей шкуре все прелести технологии «Real combat» (позволяет указывать направление удара— то есть, если вы хотите отсечь противнику голову, вы ибудете метить вголову; ауж куда попадете, зависит от ваших способностей). Также вигре обещаны интересная система крафта (создания предметов) ивозможность купить собственный дом. Ивсе это— вкоролевстве, управляемом Конаном. Да-да, тем самым.

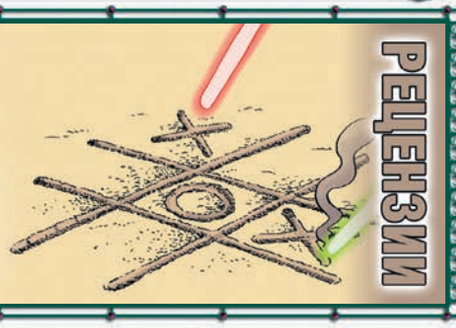
ВДВУХ СЛОВАХ

- Новый фантастический шутер **«Mutant»** от чешской компании ***«Napoleon Games»*** однозначно привлечет внимание всех любителей необычного. Главный герой врезультате жуткого эксперимента становится, как нетрудно догадаться, тем самым мутантом, причем главным его отличием от нас свами будет наличие лишней пары конечностей. Теперь, пока снижней пары рук вы расстреливаете маячащих вотдалении монстров, верхняя вполне может надавать оплеух тому, кто умудрился подобраться вплотную. Скрестив на груди все четыре конечности, ждем выхода «Мутанта» кконцу года.
- Авот в **«Future Killer»** (разработчик — ***«Futrix Studios»***) нам предложат не то что какую-то лишнюю пару рук, ацелую новую планету под оригинальным названием Новая Земля. Заниматься придется все больше отстрелом злокозненных пришельцев, которые так иноровят сорвать планы по колонизации. Когда— история умалчивает, ибо издатель для проекта еще не найден.



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

РЕЦЕНЗИИ



МАТРИЦА: ДЕФРАГМЕНТАЦИЯ

The Matrix: Path of Neo

Разработчик: *Shiny Entertainment* ● **Издатель:** *Atari* ● **Системные требования:** *P4-1,8 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 128 Mb (***желательно:** *P4-3 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта уровня GeForce 6800/Radeon X800 и выше)* ● **Сайт игры:** *atari.com/thematrixpathofneo* ● **Жанр:** *киберпанк, антиутопия* ● **Тип игры:** *аркада, файтинг* ● **Возрастное ограничение:** *Teen (13 лет и старше)* ● **Знание английского языка:** *желательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Enter the Matrix ● Bloodrayne ● Prince of Percia: Warrior Within

Потоки зеленых цифр снова заполоняют наши экраны. Примерьте черные очки и длинный плащ — вам предстоит пройти путь самого Нео. Забудьте Ниобе и Призрака: перед вами житие мистера Андерсона, и его долгая дорога от ламера до Избранного. Ваша дорога.

Бешеный, рваный ритм игры захватывает с первой же схватки, которая на самом деле оказывается... определением уровня сложности. Сюжет подается в виде отрывочных видеороликов из кинотрилогии, и не претендует на самостоятельность. Миссии сменяют одна другую с головокружительной быстротой, и встают на свои места подобно осколкам паззла. Даже набор опыта и разучивание новых комбо выглядят здесь абсолютно к месту. Мы действительно наблюдаем становление Избранного. Новые открытия буквально ошеломляют: я могу видеть строчки кода Матрицы! Я могу останавливать пули! Я могу летать!

ЦИТАТА
The Matrix has you!

Оружие в игре — вещь зачастую бесполезная. Но автоподбор отключить нельзя.

Стрелять в агентов бесполезно. Уворачиваться от пуль умеет не только Нео.

Схватки на мечах, расстрел небоскреба с вертолета, беготня по стенам и гиперпрыжки — все это отлично выглядит и приятно разнообразит геймплей, который и сам по себе весьма и весьма неплох. Красочные сцены, обилие зрелищных комбо и групповые побоища «один против всех» на фоне тотально разрушаемых декораций — что еще нужно человеку для счастья? Засветив очередному Смиту тяжелым ботинком в подбородок, понимаешь — жизнь удалась.

С сожалением отметим, что графика игры бедновата и до неприличия требовательна к ресурсам, а от управления настойчиво веет консольным духом. Разрекламированные «сотни агентов Смитов на одном экране» выглядят неплохо, но мы ожидали большего. Обещанная нелинейность тихо умирает в самом начале.

Тем не менее «The Matrix: Path of Neo» однозначно стоит пары-тройки ностальгических вечеров. Схватка в тренировочном зале с Морфеусом, иррациональный особняк Меровингера, эксклюзивная концовка от самих братьев Вачовски запомнятся даже тем, кто не является ярым фанатом фильма.

Итог: неплохой динамичный экшен, в котором вы и только вы соберете в единое целое фрагменты жизни Томаса Андерсона. Почувствуйте себя Избранным!

Супермен спешит к своей Тринити.

Охрана Меровингена игнорирует все законы гравитации.

Агентов и правда много. К сожалению, одновременно нападают лишь пятеро-шестеро.

Сражаясь против нескольких противников, Нео может, помимо стандартных комбо, вытворять просто сногсшибательные вещи.

Присутствуют
- ураганный геймплей
- оригинальный финал

Отсутствуют
- потоки крови
- достойная графика

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ГРАФИКА	7
ЗВУК	7

ОЦЕНКА МФ **8**

Роман Островерхов

Знаете ли вы, что

В оригинальном сценарии братьев Вачовски знаменитая бойня в холле была описана всего одним предложением: «Тринити и Нео заходят в здание, выстрелы, свист сюрикенов, все охранники мертвы». Скупая фраза в результате превратилась в один из самых ярких и захватывающих эпизодов фильма.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ МАЛЬЧИКА В ОЧКАХ — 4

Harry Potter and the Goblet of Fire

Разработчик: *Electronic Arts* ● **Издатель:** *Electronic Arts* ● **Системные требования:** *P4-1.2 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB (желательно: P4-2.2 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB)* ● **Сайт игры:** *harrypotter.ea.com/hpgof* ● **Жанр:** *детское фэнтези* ● **Тип игры:** *аркада* ● **Продолжение:** *серии игр «Harry Potter»* ● **Возрастное ограничение:** *E (6 лет и старше)* ● **Знание английского языка:** *желательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

The Lord of The Rings: The Return of the King

Популярность истории о Гарри Потере поистине феноменальна во всех своих проявлениях: книги расходятся астрономическими тиражами, фильмы щеголяют огромными кассовыми сборами, а игры отлично продаются. Но вот качество последних сложно сравнить с литературными и кинематографическими произведениями о юном волшебнике со шрамом на лбу. В принципе, оно и понятно: зачем прилагать дополнительные усилия, делать действительно сильный, но дорогой проект, если денежки все равно стабильно текут в карман.

Действие четвертой игры крутится вокруг турнира Трех Волшебников, в котором, по странному стечению обстоятельств, приходится участвовать Гарри Поттеру, по идее, не проходящему даже возрастной ценз. К сожалению, сюжет подается очень скомкано, и человеку непосвященному будет достаточно сложно что-либо понять. В игре три главных героя: Гарри, Рон и Гермиона. Некоторые локации можно будет проходить любым из них, ну а на нескольких уровнях Гарри придется сражаться в одиночестве.

Всю игру мы будем собирать волшебные бобы, на которые можно приобретать карточки, дающие определенные преимущества конкретному персонажу; правда, на один уровень их можно выбрать всего три. Ну а основным нашим занятием в игре, само собой, будет колдовство. Заклинаний не так уж много, но применять их придется довольно часто, комбинируя и сочетая в различных вариациях.

Смена движка пошла игре на пользу: происходящее на экране монитора действо иногда действительно радует глаз. Но самых нелицеприятных слов заслужили интерфейс и управление: неудобно, нефункционально и неинформативно. Впрочем, чего еще можно ждать от игры, портированной на PC только для галочки?

Итог: игра совершенно откровенно позиционирована как «пищевая добавка» к основному блюду — книге или фильму. Фанаты получат свои несколько часов счастья, а те, кто к ним не относится, могут с чистой совестью пройти мимо.

ЦИТАТА

— Я думаю, следующее существо вы найдете...хм... интересным! (Профессор Грюм).

— Интересным? Интересным?! Меня это совершенно не радует! (Рон).

В поисках щитов

Одной из главных целей в игре становится поиск щитов — Triwizard Sheilds. Щиты раскиданы по локациям и находятся подчас в самых неожиданных местах; кроме того, некоторые из них можно получить лишь после изучения определенных заклинаний. Каждый новый уровень игры будет доступен лишь после того, как вы собрали необходимое количество щитов.

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.

На карточках изображены кадры из фильма.

Не обошлось и без полетов на метле. С драконом в качестве преследователя

Испытание левитацией от профессора Грюма.

Войдя в раж, герои способны устраивать натуральные светопреставления.

Те самые карточки, приобретаемые на бобы Берти Боттс.

Экран выбора локаций.

Присутствуют

- три главных героя
- полтора десятка заклинаний
- отличная музыка

Отсутствуют

- удобное управление
- настройки графики и звука
- достойный искусственный интеллект

СЮЖЕТ	7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	7
ЗВУК	9

ОЦЕНКА МФ **7**

Александр Куляев

ПИРАТЫ НАСТУПАЮТ И... ВЫИГРЫВАЮТ?

Корсары 3

Разработчик: *Акелла* ● **Издатель:** *1С* ● **Системные требования:** *P4-1,5 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB, кроме MX-серии (***желательно:** *P4-2 GHz, 512 Gb RAM, видеокарта 128 MB)* ● **Сайт игры:** *akella.com/k3* ● **Жанр:** *средневековая фантастика* ● **Тип игры:** *ролевая игра* ● **Возрастное ограничение:** *нет* ● **Знание английского языка:** *не нужно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Пираты Карибского моря

Свистать всех наверх! Мы поднимаем паруса и выходим из этой захудалой бухты — навстречу приключениям и удаче, наперекор злодейке-судьбе и вопреки всем опасностям. Мы — корсары, и никто не посмеет остановить нас на пути к богатству и славе! Ну разве что некоторые мелкие неприятности, о которых, впрочем, чуть позже...

Итак, **«Корсары 3»**. Карибский бассейн 17 века, четыре державы, каждая из которых будет счастлива заполучить на службу нашего бравого капитана Блейза (или очаровательную Беатрис). Впрочем, любопытнее всего играть на стороне пиратов. Черные паруса, контрабанда, заговоры — одним словом, романтика, точно в том виде, как мы ее представляли. Спокойное синее небо, крики чаек, чуть подернутая рябью гладь океана — и вдруг шторм, свинцовые тучи, небо разрывают молнии, корабль взлетает на гребень волны и ухает вниз... Переходя на нормальный язык рецензентов, скажем просто: графика в игре — выше всяких похвал.

ЦИТАТА

Беатрис сказала, у нее суприс! Сундук с сокровищами не трогайте его юнга старажит (с листовки, раздаваемой на презентации игры).

В подзорную трубу хорошо видно изрешеченные нашими снарядами паруса противника.

Это интересно

В **«Корсарах 3»** появилась действительно новая и интересная возможность — захват колонии. Уничтожив форт и захватив поселение, вы можете назначить одного из своих офицеров губернатором и в дальнейшем пользоваться колонией как собственной базой — ремонтировать корабли, пополнять запасы и т.п.

Вот она, мечта пирата — только океан, корабль и ты.

Критическое попадание решило исход боя.

Жители острова щедро делятся с нами своими знаниями.

Карта Карибского архипелага.

На первом же острове, к которому пришвартовано судно нашего героя, можно пополнить команду бравыми матросами, слегка подрихтовать корабль (в пределах стартового капитала), заполнить трюмы товаром, взять на борт жаждущего перевозки пассажира и отправиться в путь. Хотите загадочных слухов о сокровищах? В любой таверне болтливый бармен развяжет язык за горстку золотых. Мечтаете о карьере адмирала? Подпишите контракт с губернатором. Хотите заработать денег честным трудом? Тогда вам в магазин. Желаете обогатиться поскорее и обзавестись парой-тройкой интересных вещиц? Тысяча чертей, на абордаж!

Так выглядит местный магазин.

Морские сражения занимают большую часть времени, проводимого за игрой. Если первая часть **«Корсаров»** не прошла мимо вашего взора, интерфейс и управление вас не удивят. Если же ваше знакомство с пиратской романтикой начинается только сейчас — приготовьтесь долго и вдумчиво читать инструкцию. Не забывайте, что оружие требует перезарядки, ветер дует, как правило, совсем не в нужном направлении, а корабли противника лучше догонять в автоматическом режиме, иначе баталия рискует растянуться на несколько часов.

Впрочем, истинного корсара трудности такого плана не остановят. Но есть такие моменты, о которых просто не хочется упоминать. В первую очередь, крайне нестабильная работа игры и целая кипа огрехов разной степени критичности. Разработчики оперативно исправили часть багов — уже вышли два патча, которые мы выкладываем на диск «МФ».

Итог: про **«Корсаров 3»** можно сказать много хороших слов — но только в том случае, если ***«Акелла»*** и ***«1С»*** не бросят свое детище на произвол судьбы и исправят все те недочеты, которые свойственны играм, выпущенным под девизом: «Скорее, люди ждут». В текущем варианте игру оценят только самые преданные поклонники, готовые мириться с любыми неудобствами ради возможности скорее окунуться в перипетии настоящей пиратской жизни.

Присутствуют

- пиратская романтика
- отличная графика
- реалистичные модели кораблей

Отсутствуют

- интуитивно понятное управление
- качественный сюжет
- стабильность в работе

СЮЖЕТ	7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ГРАФИКА	10
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Светлана Карачарова

СВИСТ КАТАРОВ, ЗВОН МЕЧЕЙ

Ragnarok Online

Разработчик: *Gravity Corp.* ● **Издатель:** *Новый Диск* ● **Системные требования:** *P2-400 МГц, 128 Mb RAM, видеокарта 16 Mb, 56к модем (***желательно:** *P3-800 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 32 Mb, ADSL)* ● **Официальный сайт:** *ragnarokonline.com* ● **Жанр:** *аниме, фэнтези* ● **Тип игры:** *MMORPG* ● **Знание английского языка:** *не обязательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Lineage 2: The Chaotic Chronicle ● Dark Age of Camelot

«Мир будет уничтожен после великой битвы, победителями в которой будут люди. И до часа этой битвы, называемой Рагнарок, остается все меньше и меньше времени...»

Мир, в котором должно произойти сие занимательное событие, называется Миртгард. Он создан из тела легендарного Имира, настолько огромного великана, что один только череп его стал небом. Зло, или «дети Ночи», представлено потомством озорного бога Локи. Порожденные им демоны не ведут переговоров, не любят, когда к ним приходят в гости, и очень недовольны соседством с людьми. А еще по миру бродят дикие звери, кровожадные орки, хитрые кобольды, злобные гоблины и множество прочих существ, встреча с которыми может стоить нам пары-тройки лишних шрамов.

Континент разделен на множество природных зон: джунгли, пустыни, каменные пустоши, леса и затерянные острова. Еще он продолжается в глубину: колоритный Нифельхейм — нижний, и Гластхейм — верхний уровень местного Ада.

Жадные люди все ищут и ищут легендарные обломки тела Имира, не догадываясь, что именно они несут погибель. Вот в этот критический для людей момент и происходит действие «Ragnarok Online». Мир игры, по сути, представляет собой переложение «Ragnarok the Animation» — комиксов о приключениях команды приключенцев в странном и загадочном мире Миртгарда.

Эта маленькая девочка на смешной коняшке — рыцарь 70-го уровня.

Экраны инвентаря, экипировки и умений.

Помолимся, друзья.

С магами в игре шутки плохи.

Начало всех начал

Мир **«Ragnarok Online»** велик и не всегда безопасен. Нейтральны только города, а за ними — бескрайние поля сражений и подземелья, в которых обитают весьма неприятные монстры. Сражаться против людей можно только на аренах или на еженедельных мероприятиях «War of the Imperium» — командных осадах замков.

Игрок начинает персонажем, не обладающим ровным счетом никакими особыми умениями. Только после достижения 9 уровня мастерства можно получить первую профессию: мечник, торговец, лучник, колдун, вор или дьякон. Достигнув 40 уровня и выполнив специальные задания, можно стать профессионалом в одной из веток развития.

Царские палаты. Люстры явно держатся на честном слове.

Игрок может развивать два вида навыков. Первый — базовый, отвечает за рост сложения, силы, разума, точности, ловкости и удачи. Второй называется «умения» и тратится на изучение заклинаний и сильнейших спецударов, например, «двойной залп» или «падающий молот». Простор для вариаций огромен, в то время как количество доступных очков весьма жестко ограничено и необходимо четко просчитывать, куда их вкладывать.

Есть в игре одна очень интересная особенность: при создании выбирается пол персонажа, и в дальнейшем можно создать семью — сыграть свадьбу и даже завести детей.

Экономики в мире игры, по большому счету, нет. Есть натуральный обмен особо ценными вещами напрямую между игроками, а местная валюта, «зени», необходима только для покупки расходных материалов в магазинах. Основной «разменной монетой» выступают карточки, сильнейшие артефакты. Вставленные в броню или оружие, они существенно улучшают их характеристики.

Разработчики **«Ragnarok Online»** постоянно удивляют игроков. Например, к Рождеству появляются сезонные новые породы монстров, на Хеллоуин становят-

ЦИТАТА
«Здесь покоится знамя доблестной гильдии, захватившей замок. Кто бы ты ни был, преклони колени перед их славным подвигом» (надпись на знаке трофейного замка).

В будни на городской площади мало народу.

ся доступны специальные квесты-задания, а в Новый год центральные площади городов украшают елки.

Мастера своего дела

Каждый персонаж, выбравший определенную специализацию, обладает собственным неповторимым стилем игры. Например, священники — это «ходячие аптеки», призванные стоять за широкой спиной «танка» — закованного в тяжелую броню крестоносца или рыцаря. Ассассины травят врагов отравленными катарами и, словно змеи, ускользают от прямых атак, а охотники нашпигуют противника стрелами быстрее, чем он успеет сделать пару шагов. Барды вдохновляют сотоварищей на подвиги балладами, а в ближнем бою неплохо дерутся... гитарой. Монахи яро исповедуют тезис «добро должно быть с кулаками», ну, а маги обожают устроить локальный Армагеддон, на месте которого моментально не остается ничего живого.

Создавать вещи могут только кузнецы и алхимики. Для этого необходимо выбивать из монстров руду, собирать травы и специальные составляющие (вроде рога Дьявола). Впрочем, некоторые реагенты есть в магазинах и у игроков. Но стоимость сверхценных компонентов на официальных торгах и «черном рынке» (да-да, тут он тоже есть) различается в десятки раз. Создавать можно лишь оружие; остальное вам придется добывать, самозабвенно убивая орды монстров или выполняя квесты.

После достижения предельного 99 уровня персонаж становится элитным. Ему дается третья профессия со множеством новых и совершенно умопомрачительных умений. Впрочем, путь до этого самого предельного уровня займет у вас от полугода и больше упорной каждодневной игры, так что если вы хотите играть в **«Ragnarok Online»**, а не работать в нем — воздержитесь ставить себе такие цели.

●●●

Человеку непривычному мир **«Ragnarok Online»** покажется детским и несерьезным. В самом деле, при виде кузнечика, грозящего вам скрипкой, или аморфного куска пыли, который непонятно чем вообще может угрожать, сперва хочется смеяться. Здесь никогда не заходит солнце, здесь милые «мультяшные» герои и забавные враги. Но, тем не менее, этот мир жесток и коварен, и даже элитный персонаж здесь может умереть, бродя в одиночку.

Музыка напоминает обычные для аниме-сериала ненавязчивые темы. Но хотя мелодии и не претендуют на оригинальность, они вполне подходят под обстановку, быстро западают в память и остаются там надолго.

Итог: в современном мире высоких игровых технологий, пиксельных шейдеров, полигональных моделей и полного 3D **«Ragnarok Online»** выглядит странно и несколько эксцентрично. Но в этой неповторимой атмосфере детского комикса разворачивается абсолютно недетский экшен. Игра одинаково способна удивить и упертых игроманьяков, стремящихся «накачаться до упора», и новичков, увидевших ее первый раз.

Темная изнанка

Задолго до появления официального сервера в России действовали (и существуют до сих пор) бесплатные пиратские сервера **«Ragnarok Online»**. Неизвестно, кто из хакеров украл оригинальные данные разработчиков, но они мгновенно разошлись «по рукам». Сейчас, когда на территории России наконец появился официальный сервер игры, ожидается ужесточение мер, принимаемых разработчиками к незаконному копированию их продукта.

Присутствуют

- характерная и узнаваемая вселенная
- полный русский перевод
- невысокие системные требования
- многообразие специальностей и видов персонажей

Отсутствуют

- удобная система передвижения
- современная графика
- достаточное количество экипировки
- стабильная экономика

СЮЖЕТ	6
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	5
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **7**

Евгений Олешко

ГЕРОИ: ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА

Heroes of Might and Magic III, IV

Разработчик: *New World Computing* ● **Издатель:** *Бука* ● **Год выхода:** *2000 (Heroes 3); 2002 (Heroes 4)* ● **Системные требования:** *P-166 MHz, 32 Mb RAM, видеокарта 8 Mb (Heroes 3); P2-300 MHz, 128 Mb RAM, видеокарта 32 Mb (Heroes 4)* ● **Жанр:** *героическое фэнтези* ● **Тип игры:** *пошаговая стратегия* ● **Продолжение игр:** *Heroes of Might and Magic (1995), Heroes of Might and Magic 2 (1996)* ● **Возрастное ограничение:** *нет* ● **Знание английского языка:** *желательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
King's Bounty ● Disciples 2 ● Демиурги 1,2

Сейчас, когда до выхода пятой части **«Heroes of Might & Magic»** остаются считанные дни, самое время вспомнить, чем же покорила нас эта серия игр, настоящий динозавр в ряду мелких и ничего собой не представляющих игр-однодневок. Впрочем, с точки зрения эволюции, более подходящим будет сравнение **«HoMM»** с акулой, черепахой или крокодилом — динозавры все же вымерли, а знаменитое имя **«Героев»** живет и дышит полной грудью.

КЛАССИКА 2000 год

Первая часть серии появилась в 1995 году. И хотя с тех пор прошло уже десять лет, за которые «героическая» серия получила три полноценных и полностью самостоятельных продолжения (а также целую стопку небольших аддонов), основы игры остались неизменны: герои путешествуют по карте мира, собирают сокровища и артефакты, захватывают и отстраивают замки, воюют друг с другом и с населяющими карту монстрами.

Heroes 3

Увидевшая свет пять лет назад третья часть стала, пожалуй, самой популярной в серии. Очень симпатичная, запоминающаяся и яркая картинка игрового мира дополнялась весьма удачными по дизайну игровыми меню и отличным меню строительства замка. Каждый замок стилистически выдержан в собственном уникальном стиле: так, демоны обитают в месте, полном озер кипящей лавы, замок ангелов похож на храм, а нежить, как ей и положено по статусу, населяет гробницы и мавзолеи.

Игровой процесс в третьих **«Героях»** остался точно таким, как был в первых двух частях, обрастя некоторыми довесками и деталями. Все так же на наш выбор три основных занятия — путешествия по карте, отстраивание собственного замка и бои. Герой, хоть и отображается на поле боя, в битве непосредственно не участвует, оказывая своей армии исключительно магическую поддержку. Также в игре впервые появилась возможность расставить своих юнитов перед боем в нужном порядке или переместить их ближе к противнику — за этот момент отвечал навык «Тактика».

Во время путешествий герои растут в характеристиках, обзаводятся различными артефактами и захватывают ресурсы — лесопилки, каменные шахты, месторождения золота, самоцветов, серы и пр. Ресурсы идут на отстройку замка и покупку новых рекрутов. Магическая составляющая третьих **«Героев»** фактически копирует вторую часть, добавив лишь достаточно большое количество новых заклинаний.

В общем и целом, новшества третьей игры по сравнению со второй носили откровенно косметический характер. Собственно, глобальные изменения в то время и не приветствовались: игроки требовали простой полировки геймплея и более качественной картинки, с чем разработчик вполне успешно справился.

Разумеется, в игре остались все виды классического мультиплеера, включая горячо любимый народными массами режим hot seat, т.е. игра за одним монитором. В зависимости от выбранной карты схлестнуться в бою могли до 8 оппонентов, и баталии затягивались иногда на сутки и больше. Эпидемия сетевой игры в «Героев 3» не кончалась очень долго — впрочем, она не закончена и по сей день, несмотря на то, что уже в 2002 году ***«New World Computing»*** выпустила очередную часть легендарной серии.

Героические цифры

- 86 одиночных миссий и 14 кампаний («Heroes 3» со всеми дополнениями)
- 16 классов героев и 145 боевых единиц («Heroes 3»)
- 8 типов ландшафта и 138 магических артефактов («Heroes 3»)
- 67 видов нейтральных существ и 48 классов героев («Heroes 4»)
- свыше 160 артефактов и 66 видов нейтральных монстров («Heroes 4»)
- 6 кампаний и 24 отдельных сценария («Heroes 4»)

Иногда героям приходится надолго забредать в подземелья.

Меню одиночных сценариев.

Ифриты малочисленны, но очень сильны.

Доступные в замке рекруты. Золота на всех, увы, не хватит.

Heroes 4

Изменения в четвертой части **«Героев»** были куда более революционными. Список городов сократился до шести, и за один ход стало можно строить столько зданий, на сколько хватит ресурсов (раньше — не более одного). Прибавилось и количество зданий — например, Caravan'ы, служащие для быстрой переброски войск между нашими городами.

Главное же — появился выбор в строительстве зданий. Причем выбор жесткий: построив, допустим, *Гнездо грифонов*, мы уже не можем строить *Логово бегемота*. Теперь мы не просто монотонно отстраиваем все, на что хватает ресурсов и денег, но должны хорошо представлять себе стратегию и тактику нашего войска.

Отряды союзных монстров теперь могут передвигаться по карте и захватывать города без героя, но при захвате шахт герой все-таки необходим, да и в серьезном сражении сильный персонаж — большое подспорье. Герой наконец перестал быть эфемерным духом и присутствует на поле боя во плоти и крови, помогая своим войскам не только магией, но и мечом или луком — в зависимости от класса. Появилась интересная возможность назначить героя губернатором города — если у него хорошо развит соответствующий навык, этот шаг принесет немалый дивиденд в виде денег и прироста населения.

Рекруты замка Might, единственного не практикующего собственной магии, — и без нее голыми руками дотянутся.

Отстроенный город Chaos — римейк классического Dungeon.

Меню героя. Красиво, функционально и понятно.

Осада замка. С большими потерями штурмующие одерживают верх.

Каждый отряд теперь может в своих стройных рядах приютить пару-тройку героев; при желании можно даже создать отряд, целиком состоящий из героев, хотя это решение и противоречит здравому смыслу. Замок, наконец, приобрел полноценную роль фортификации при осаде — сначала пехота должна разрушить ворота и только потом сможет приступить к уничтожению живой силы врага.

Магическая система обрела более логичную организацию: сохранились школы и магические гильдии в замках, но разучивание того или иного заклинания теперь требует наличия определенного навыка (например, Grandmaster Death Magic для заклинаний пятого уровня школы Death). Значительно прибыл и ассортимент артефактов, влияние большей части которых теперь распространяется главным образом на самого героя.

Графика четвертых **«Героев»** может похвастаться отличной анимацией, и даже сейчас выглядит чарующе. Отдельных слов заслуживает музыкальное оформление — композиции *Робина Кинга* выше всяких похвал.

КЛАССИКА 2002 ГОД

Добавим к этому традиционно отличный для всех игр серии редактор, который продлевает и без того долгую жизнь игры на наших компьютерах. Добавим прекрасно сбалансированные карты, интересную компанию и отточенный до последнего винтика игровой процесс — и получим в результате игру, которая с полным правом носит гордое имя одной из лучших стратегий за все время существования этого жанра.

Итог: серия «**Heroes of Might & Magic**» — тот самый уникальный случай, когда предыдущая часть игры остается на жестком диске даже после установки последующей и не теряет своей привлекательности еще очень долгое время.

Присутствуют
- неповторимая атмосфера фэнтезийного мира
- отменный саундтрек
- мощный редактор

Отсутствуют
- трехмерная графика
- быстрый и легкий мультиплеер
- динамизм

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	8
ЗВУК	10

ОЦЕНКА МФ **10**

Павел Ельченко

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Петр Тюленев, Антон Курин

Первые диктаторы

Горячий старт турниров по новой настольной игре «**Диктатор. Контроль**» был успешно дан 27 ноября прошлого года. Схватиться за киберпанковский мегаполис съехались 12 игроков из Москвы иПодмосковья. Втечение шести слишним часов они под бдительным оком судей иорганизаторов сыграли вобщей сложности 17 партий. Длязатравки— командные сражения двое на двое, апотом пошли идуэли, ипартии по новому сценарию «Холодное лето 2040».

Победителем турнира ипервым обладателем статуса «Координатор» вглобальном рейтинге стал Кирилл Кречетников из Москвы. Возглавив отряды Симбиотического Синклита, он привел их кпяти победам из пяти возможных иувез стурнира главный приз— CD-плеер. Второе место занял другой военачальник Симбионтов— Дмитрий Шильцов. Высшим достижением Новых Тамплиеров стало третье место— впрочем, Юрий Величковский стал вторым по числу одержанных побед. Призеры были награждены настольными играми «Князья» и«Колонизаторы», ККИ «Властелин Колец» иминиатюрами «Heroclix» и«Mage Knight».

Орки гибнут за маяк

Впервой половине 2005 года прошла масштабная военная кампания по фэнтезийному варгейму «**Кольцо Власти**». ЗаМергон сразились люди, орки, эльфы иПроклятые. Входе кампании определилась ключевая точка соперничества между зеленокожими инемертвыми— Маяк Блисса, необходимый для занятия острова Эрд. Сначала оркам удалось захватить иразрушить Маяк, нозатем силы Проклятого легиона выбили зеленокожих из провинции. Смогут ли некроманты восстановить ценное сооружение? Этот вопрос повис ввоздухе после окончания кампании. 10 декабря вмосковском клубе «Чемпион» прошел турнир, призванный разрешить ситуацию.

ВБитве за Маяк Блисса приняло участие шестеро полководцев: трое руководили орочьими кланами, трое— Проклятым легионом. Сражение протекало долго испеременным успехом. Перелом наметился, когда зеленокожие обратили вбегство дракона Проклятых инейтрализовали вражеских берсеркеров. Несмотря на потерю кавалерии, орки одержали убедительную победу сбольшим перевесом по очкам.

Помимо главного сражения, втот же день прошли две битвы, входе которых тестировались правила для эльфийской кавалерии. Ближе квечеру состоялся небольшой конкурс по конверсии моделей. Все победители по традиции получили наградные сертификаты от фирмы «***Звезда***».

Крупнейший релиз

За годы существования ККИ «**Magic The Gathering**» были проведены сотни итысячи турниров, крупных ине очень. Икаждый год вмире ставятся новые планки для преодоления— самый крупный **Гран При** вЕвропе, самый крупный **Pro Tour**, самый большой **Pro Tour Qualifier**... ВРоссии «Магия» впоследние годы шла на спад, нотеперь издесь настало время локальных рекордов.

4 декабря вМоскве, вздании «ДДТ на Таганке» был проведен общегородской релиз русского издания сета «**Равника**». Этот турнир собрал 157 участников, что стало абсолютным рекордом релизов ивообще самым крупным турниром, организованным местными силами. Больше удалось собрать только на **Гран При Москва** вдалеком 2001 году.

После долгих 8 туров состязания вформате *sealed deck* было выявлено 8 лучших игроков, которые продолжили сражение уже вформате *booster draft*. Вполуфинале Василий Цапко одержал победу на Арсением Розиным ипредложил заключить ничью Николаю Потовину иЛеониду Богачкину, начто те сродостью и согласились.

Поздравляем победителей иждем новых турниров, которые уже не за горами!

Россыпью

...Вфеврале выходит уже четвертый набор для пародийной настолки «**Munchkin**». Вкоробку под названием «*The Need for Steed*» уместятся 112 новых карт, втом числе нового типа— ездовых животных... ● Новым дополнением для универсальной ролевой системы «**GURPS**» станет 240-страничная книга «**Interstellar Wars**» — руководство по известной на западе НФ-вселенной «*Traveller*»... ● Компания «***Chaosium***» выпустила 256-страничный путеводитель, посвященный одному из самых известных мест из рассказов Говарда Ф.Лавкрафта— Мискатоникскому университету. Книгу можно использовать икак дополнение кролевой игре « **Call of Cthulhu**», апросто как источник информации... ● Геленджикский «***Технолог***» пополнил линейку своего варгейма «**Битвы Fantasy**» двенадцатью новыми наборами, вих числе «Гоблины», «Эльфы», «Викинги», «Амазонки»... ● Компания «***Decipher***» сообщила, что приостановленные ей ролевые линейки по «**Властелину Колец**» и« **Звездному пути**» обретут свою вторую жизнь ввиде электронных книг...

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

РЕЦЕНЗИИ

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

«КОГТИ ХАОСА» СДЕЛАЮТ «БЕРСЕРК» ОСТРЕЕ

БЕРСЕРК: КОГТИ ХАОСА

Жанр: *Коллекционная карточная игра* ● **Издатель:** *«Мир фэнтези»* ● **Сайт издателя:** *berserk.ru* ● **Количество игроков:** *2* ● **Длительность партии:** *30—45 минут* ● **Язык игры:** *Русский* ● **Продолжение:** *Первое дополнение к третьему сету ККИ («Воля Храма»)*

...Элитные воины Храма, долгие годы обучавшиеся сражаться против порождений Тьмы, по-настоящему царили на поле брани. Скелеты, зомби, вампиры— вся эта нечисть рассыпалась впрах, зачарованные клинки за мгновения рубили на куски темных магов города Соултрад. Степной Альянс побеждал, гнал противника, не считаясь снемногочисленными потерями. Новоины святого Сеггера потеряли бдительность иоказались вокружении, угодив вумело приготовленный капкан. Орды Тьмы нанесли Воинству Сеггера смертельный удар...

Этим событиям ипосвящены «Когти Хаоса». Как иследует из названия, баланс игры вновь качнулся всторону Тьмы. Так, вкаждом из появившихся в«Воле Храма» внутристихийных классов добавилось по одной карте, ав *Ковене* — две. Ими стали гроза защитников «Осквернитель» игерой-маг «Эльята», которая способна суспехом играть против колоды, построенной на излечении (наверное, самой сильной на данный момент). ВоТьме появилось имного других сильных существ, втом числе «Демон Праха» сбесконечной инкарнацией.

Среди 36 карт доп-сета особое внимание привлекают новые артефакты— Сферы. Они могут быть как взяты вотряд, так исыграны до начала боя. Каждая из сфер создает свой уникальный эффект: степная помогает ходить первым, лесная дает дополнительные карты из колоды, горная отнимает упротивника золотые кристаллы, болотная позволяет скинуть карту из руки противника. Ну и, конечно же, самая сильная из сфер, — позволяющая найти вколоде любую карту ивзять вотряд— досталась Тьме.

Доп-сет, вотличие от «Воли Храма», богат новыми идеями иделает игру более разнообразной втактическом плане. В«Когти Хаоса» введено несколько интересных колодообразующих карт. Горная местность «Ущелье Драконов» позволяет построить колоду целиком на летающих существах сминимальной наземной поддержкой. Нейтральный артефакт «Таверна» позволяет игрокам открывать вначале хода ограниченное число существ, поощряя игру «медленными» колодами. Темная местность «Хиндринг» каждый ход ранит всех существ без магических способностей— существенное подспорье для Ковена.

Ну и, наконец, «Когти Хаоса» традиционно красивы. Карты иллюстрируют работы Ильи Комарова, Андрея Миронишина, Ярославы Кузнецовой идругих не менее талантливых художников. Следующий доп-сет «Берсерка» появится уже вмае 2006.

ЦИТАТЫ

- «Освободить скрытую мощь легко— сложнее направить ее» (степной герой-маг Эйден).
- «Из праха ты сотворен ивпрахе возродишься» (Демон Праха).
- «Река несет не только кувшинки илистья, не только предчувствие осени истарость реки— но идуши воинов, погибших во славу Омулу» (болотный герой-воин Килхе).
- «Кровь его жрецов утолит нашу жажду, их кости воскреснут истанут служить нам» (Костяной лорд).

Второе пришествие повелителя

Кседден повержен, ноему на смену грядет новый повелитель, наэтот раз— из лесной стихии. После выхода доп-сета начнется вторая серия турниров «Повелитель». Победители этих турниров получат возможность сразиться сновой колодой повелителя, и, если им удастся победить, получат ее иуникальную карту повелителя как приз. Ноэто будет нелегко, ведь стаким противником сталкиваться вам еще не приходилось! Подробности— на ***berserk.ru***

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ИГРОВОЙ МИР	7
КРАСОТА	9
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

ОЦЕНКА МФ **9**

Владимир Сергеев

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ДРУГИЕ ИГРЫ

SHREK SUPERSLAM

Разработчик: *Shaba Games* • **Издатель:** *Activision* • **Системные требования:** *P3-800 GHz, 128Mb RAM, видеокарта 32MB (желательно: P3-1.4 GHz, 256Mb RAM, видеокарта 64MB)* • **Сайт игры:** *shreksuperslam.com* • **Тип игры:** *файтинг*

Водин прекрасный вечер папа Осел имама Дракон решили почитать детишкам сказку. Однако неуемные детки случайно спалили книжку, итеперь нам придется развлекать их собственными историями. Так начинается еще одна игра по мотивам самого известного мультфильма этого тысячелетия.

По жанру игра представляет собой классический файтинг. Вашем распоряжении около двух десятков героев, вчисле которых не только Шрек иКо (Осел, Кот всапогах, Фиона, Прекрасный принц ипрочие), ноиКрасная шапочка, Черный рыцарь иШалтай-болтай. Игровая кампания проходится за Шрека исодержит 8 глав, полсотни обычных инесколько бонусных заданий, побольшей части нетривиальных ивеселых, типа погони за убегающими пряниками.

Основная прелесть игры— схватки между различными героями. Укаждого из них есть особенные атаки исмертоносные приемы, которые вобязательном порядке надлежит изучить иоспользовать. Каждая арена содержит массу всевозможных объектов, которыми можно швыряться впротивников (включая не только типичные бочки истулья, нои, например, фортепиано). Иногда на арене можно найти различные эликсиры идаже оружие— от взрывающихся золотых монет до вполне себе серьезной сказочной базуки.

Итог: одним словом, скучно не будет.

Светлана Карачарова

FAHRENHEIT

Разработчик: *Quantic Dream* • **Издатель:** *Atari* • **Системные требования:** *P3-800 GHz, 128Mb RAM, видеокарта 32MB (желательно: P3-1.4 GHz, 512Mb RAM, видеокарта 128MB)* • **Сайт игры:** *fahrenheitgame.com* • **Тип игры:** *квест*

Формально эта игра относится кжанру «квест», нопо сути это скорее интерактивное кино. Как изысканный салат-коктейль, фирменное блюдо шикарного ресторана, она проглатывается водин момент, оставляя нас вполном изумлении относительно ингредиентов. Триллер смистическим уклоном, инопланетными артефактами, жрецами майя ипрочими совершенно несочетаемыми элементами, поидее, должен представлять собой совершенно неудобоваримый продукт, но...

Завязка игры достаточно стандартна для традиционных нуар-детективов. После самого обычного трудового дня самый обычный служащий Лукас Кейн заходит перекусить внебольшое кафе. Что было дальше? Адальше он приходит всебя втуалете этого самого кафе, сжимая вруке окровавленный нож. Рядом лежит труп незнакомого человека, совершенно очевидно, убитого этим самым ножом. Ошеломленный Лукас выскальзывает из кафе через черный ход, исэтого момента его жизнь буквально выворачивается наизнанку.

Играть нам предстоит не только за главного героя, ноиза детективов, которые идут по его следу. Концовка уигры одна, новариантов прохождения— десятки, один интереснее другого.

Итог: вполне возможно, вам захочется пройти «Fahrenheit» несколько раз, чтобы увидеть их все.

Светлана Карачарова

CIVILIZATION IV

Разработчик: *Firaxis* • **Издатель:** *2K Games* • **Системные требования:** *P3-1,2 GHz, 512Mb RAM, видеокарта 64MB (желательно: P4-1.8 GHz, 512Mb RAM, видеокарта 128 MB)* • **Сайт игры:** *civiv.com* • **Тип игры:** *стратегия*

Четвертая часть глобальной военно-экономической стратегии всех времен инародов удалась на славу. Мы снова супоением строим города, исследуем новые территории, развиваем экономику, науку иискусство, изобретаем колесо иатомный двигатель итренируем армии солдат, — чтобы выкурить конкурентов со своей территории иполучить единоличную власть над миром. Игра щеголяет весьма достойной трехмерной графикой иотличным саундтреком, где абсолютно органично икместу использованы композиции Моцарта, Баха иРимского-Корсакова.

Коренных отличий новой «Цивилизации» отпредшественниц не так уж имного. Слегка упростилось управление, итеперь не нужно тратить время на вникание во все «производственные мелочи»; солдаты научились набирать опыт, благодаря которому их характеристики повышаются от битвы кбитве. Самым серьезным нововведением, пожалуй, стало появление религии, которая может сыграть самую решительную роль впроцессе завоевания всех ився.

Итог: перед вами все та же «Цивилизация», прокоторую, как про хорошее вино, можно сказать коротко: современем она становится лишь лучше.

Светлана Карачарова

КНЯЗЬЯ

Жанр: *карточная игра* • **Издатель:** *«Astrel Games»* • **Сайт:** *www.astrelgames.ru* • **Количество игроков:** *от2 до 6* • **Длительность партии:** *от20 минут* • **Язык игры:** *русский*

Настольная игра для досуга вкругу случайно собравшихся друзей должна быть, во-первых, простой и, во-вторых, динамичной. Обоим условиям отвечает карточная игра «Князья», которую выпустила московская компания «Astrel Games». Вее комплектацию входит только колода карт, правда, довольно упитанная: карточек аж 100 штук.

Сюжет «Князей» — междоусобная борьба древнерусских князей, ноне за Киевский престол, аза очки Славы. Укого больше городов сразличными полезными постройками (восновном— культовыми сооружениями) — тот ивыиграл. Сохранить город за собой непросто, ведь настырные противники каждый ход будут подсылать кнему свои войска. Отбиваться придется ополчением икартами событий, вроде «плача Ярославны». Естественно, лучший метод обороны— неожиданная атака, поэтому тот, кто сидит за стенами, в«Князьях» побеждает редко. Вконце концов приходят татары, ипартия завершается.

Отдельного восторга заслуживает оформление: отличные иллюстрации сопровождаются подлинными цитатами из русских летописей.

Итог: весело, быстро, просто. Иглавное— это действительно умная игра, вкоторой роль случая не имеет большого значения.

Николай Пегасов

ВРАТА МИРОВ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ

ИТОГИ 2005 84

Центральный материал каждого февральского выпуска «МФ» — подведение годовых итогов во всех областях фантастики. Несколько десятков номинаций, сотни претендентов, в жюри — вся редакция журнала... Сложно выбрать самых достойных! Но мы не боимся сложностей. Встречайте: лучшие фантастические книги, фильмы и игры ушедшего года, герои, злодеи, события и все самое-самое из мира фантастики!

Контакт: *ДОНАТО ДЖАНКОЛА* 98

Вряд ли найдется любитель фантастики, который никогда не видел иллюстраций нашего сегодняшнего гостя. Они украшают книги Герберта Уэллса и Дэвида Брина, карты «Magic The Gathering» и руководства по настольным ролевкам, лежат в основе графики многих компьютерных игр... Осенью этого года Джанкола побывал в России, где и встретился с корреспондентом «МФ».

Мы — Иные: *ЖИВУЩИЕ В СУМРАКЕ* 102

Во вселенной «Дозоров» Сергея Лукьяненко собраны сверхъестественные существа со всех концов земного шара, начиная с привычных вампиров и оборотней и заканчивая экзотическими бескудами и девонами. «МФ» отправился в Сумрак, чтобы выяснить, кто же все-таки там обитает. В сопровождении самого Сергея, который ответил для наших читателей на несколько вопросов журнала.

Бестиарий: *ДЕТИ ФРАНКЕНШТЕЙНА* 106

Страницы февральского «Бестиария» заселили рукотворные чудовища — плоды экспериментов одержимых ученых, в том числе над самими собою, а также просто порождения нездоровой окружающей среды. Чудовище Франкенштейна, зверолюди доктора Моро, человек-невидимка, доктор Джекилл, мистер Хайд и все-все-все.

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ 110

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

Николай Пегасов, Петр Тюленев, Светлана Карачарова, Михаил Попов и авторский коллектив «Мира фантастики»

ИТОГИ 2005

ГЛАВНЫЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ, ГЕРОИ И СОБЫТИЯ

Февраль — месяц, в который редакция и авторский коллектив «Мира фантастики», по сложившейся традиции, подводит фантастические итоги за прошедший год и называет лучших из лучших. Все книги, фильмы и игры, попавшие в наградные списки, обозревались на страницах журнала с марта 2005 по нынешний номер «МФ» — любому упомянутому фантастическому продукту была посвящена отдельная рецензия. Для победителя в каждой номинации мы указали номер журнала, в котором он, победитель, рецензировался. Поэтому если вы пропустили обзор шедевра — всегда можете вернуться к одному из прежних номеров «МФ» и прочесть подробный «разбор полетов». А здесь мы не рецензируем победителей, а аргументированно излагаем, почему именно это произведение «Мир фантастики» считает лучшим.

Итак, представляем самые выдающиеся книги, фильмы, игры, героев и события 2005 года — по версии «Мира фантастики».

КНИГИ 2005

Весь прошедший год наша рубрика «Книги номера» держала руку на пульсе отечественного фантастического книгоиздательства. Пришел февраль, и настало время подвести традиционные итоги: раздать заслуженные ордена, медали и прочие символические награды.

Число номинаций не изменилось с прошлого раза — их снова десять. Впрочем, если 2004 год был богат на авторские сборники, то под занавес 2005 года на фантастические прилавки высыпалось множество сборников тематических. Так что одну номинацию мы решили заменить на другую. Претендентами на главный приз, «Книгу года—2005», как и в прошлый раз, стали только произведения отечественных авторов.

В голосовании участвовали все редакторы «Мира фантастики» и постоянные обозреватели нашего «Книжного ряда». Чему отдали в этом году предпочтение компетентные участники нашего фантастического жюри, вы узнаете из следующих страниц.

ЛУЧШИЙ ЗАРУБЕЖНЫЙ ФЭНТЕЗИ-РОМАН

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Р. Скотт Бэккер* **«Слуги Темного Властелина»**; *Гай Гэвриел Кей* **«Последний свет солнца»**; *Грег Киз* **«Терновый король»**; *Стивен Кинг* **«Темная башня»**; *Терри Пратчетт* **«Последний континент»**; *Робин Хобб* **«Золотой шут», «Судьба шута»**

СТИВЕН КИНГ *Темная башня*

Романами, повестями и сборниками Стивена Кинга можно заставить не одну полку, но главных среди этих книг — семь. Цикл «Темная башня» — дело двадцати одного года творческой карьеры, а заодно и всей жизни всемирно признанного

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

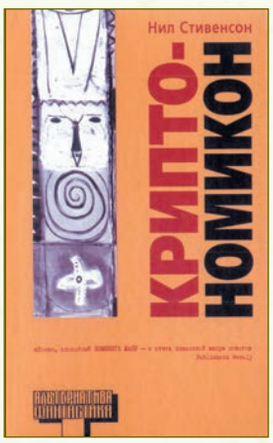
мастера ужасов. Впрочем, жанровые рамки тут слишком узки: в «Темной башне» нашлось место и фэнтези, и мистике, и путешествиям между мирами. И самому Стивену Кингу. Как бы то ни было, в 2003 году мастер закончил последний том цикла, а в 2005 «Темная башня» появилась в качественном русском переводе. И мы наконец-то узнали, чем завершились похождения стрелка Роланда, что ждало его в Темной башне — и какая книга заслуживает первого места в этой номинации.

(Рецензия на книгу — в №1 за 2006.)

ЛУЧШИЙ ЗАРУБЕЖНЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РОМАН

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Пол Ди Филиппо* **«Рибофанк»**; *Нил Стивенсон* **«Криптономикон»**; *Дэн Симмонс* **«Илион»**; *Мэтью Стовер* **«Клинок Тишалла»**; *Майкл Суэнвик* **«Кости земли»**; *Джаспер Ффорде* **«Дело Джен, или Эйра немилосердия»**

НИЛ СТИВЕНСОН
Криптономикон



Что такое «Некрономикон», знает, пожалуй, всякий любитель фантастики: кошмарная Книга имен мертвых, воспетая мастером космического ужаса Г. Ф. Лавкрафтом. «Криптономикон», в отличие от выдумки Лавкрафта, существует в действительности. Этот почти 1000-страничный том — не пособие по искусству криптографии (шифрования), а серьезный и одновременно динамичный роман американского фантаста Нила Стивенсона. Одновременно и киберпанк (с настоящей виртуальной державой), и криптоистория (снова «крипто»!), и альтернативная география. Масса сюжетных линий, которые завязываются в зубодробительный узел и разрешаются в лучших традициях зарубежной НФ. Прекрасно переведенная на русский язык книга, достойная стоять в одном ряду с «Гиперионом» Симмонса и «Дюной» Герберта, — наш фантастический выбор года.

(Рецензия на книгу — в №3 за 2005.)

ЛУЧШАЯ ДЕТСКАЯ КНИГА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Нил Гейман* **«Коралина»**; *Кристофер Паолини* **«Эрагон»**; *Мишель Пейвер* **«Брат Волк»**; *Терри Пратчетт* **«Джонни и бомба»**, **«Только ты можешь спасти человечество»**; *Джоан К. Ролинг* **«Гарри Поттер и принц-полукровка»**

ДЖОАН К. РОЛИНГ
Гарри Поттер и принц-полукровка

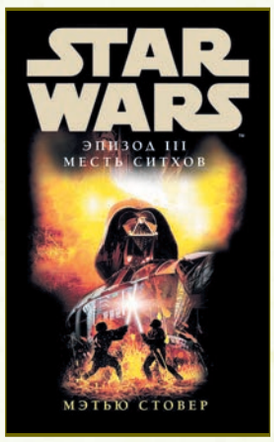
Откровенно говоря, присутствует немалая вероятность, что седьмой (и последний?) роман про самого известного в мире волшебника, как бы он ни назывался, уже не попадет в номинацию «Лучшая детская книга». Ибо Гарри Поттер взрослеет, а история про него начинает приобретать самую что ни на есть недетскую окраску. Это уже не первые две-три книги, когда самым большим переживанием главного героя были высокомерный Малфой и родственнички-Дурсли. На пятом году обучения Гарри потерял любимого крестного Сириуса Блэка, а шестой год в Хогвартсе — это уже настоящая магическая война, без всякого снисхождения к юному возрасту читателя. Впрочем, читатели Ролинг взрослеют вместе с ее героями, и теперь наверняка взволнованы не самой гибелью директора Дамблдора, а вопросом — почему его убил профессор Снегг. Ну что же... Узнаем в свое время, вместе с Гарри.

(Рецензия на книгу — в этом номере «МФ».)

ЛУЧШАЯ НОВЕЛЛИЗАЦИЯ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Элейн Каннингем* **«Дочь дроу»** *(по ролевой игре «Dungeons & Dragons»)*; *Дж. Роберт Кинг* **«Тран. Создатель чудовищ»** *(по ККИ «Magic The Gathering»)*; *Уильям Кинг* **«Космический волк»** *(по варгейму «Warhammer 40000»)*; *Роберт Сальваторе* **«Гимн хаоса»** *(по ролевой игре «Dungeons & Dragons»)*; *Мэтью Стовер* **«Месть ситхов»** *(по фильму «Звездные войны. Эпизод 3»)*; *сборник* **«Драконы Кринна»** *(по ролевой игре «Dungeons & Dragons»)*

МЭТЬЮ СТОВЕР
Месть ситхов



Минувший год выдался богатым на новеллизации. Завершился цикл «Эпоха артефактов», написанный по мотивам «Magic The Gathering», начали выходить книги по фантастическому «Warhammer». Но предпочтение мы отдаем не тем и не другим. Единогласно — единственный случай, когда все участники жюри поставили на первое место одну и ту же книгу из списка, — первенство присуждается «Звездным войнам». А именно — блестящей новеллизации Третьего эпизода великого космического эпоса, созданной молодым, но многообещающим писателем. Руководствуясь одним только сценарием, — новеллизации «Звездных войн» выходят раньше самих фильмов, — Мэтью Стовер написал роман, точно передающий дух заключительной — и ключевой — части лукасовской саги. Благодаря ему мы можем не только увидеть, как Энакин Скайуокер стал Дартом Вейдером, но и понять, почему это произошло.

(Рецензия на книгу — в №8 за 2005.)

ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ЦИКЛА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Василий Головачев* **«Смерч»**; *Вера Камша* **«Лик победы»**; *Сергей Лукьяненко* **«Последний дозор»**; *Вадим Панов* **«Королевский крест», «Царь горы»**; **Макс Фрай «Хроники Ехо»**

МАКС ФРАЙ *Хроники Ехо*

Год назад в этой номинации победил Лукьяненко с «Сумеречным дозором». И в 2005 году Сергей сделал достойную попытку сохранить приз за собой, написав «Последний дозор».

И вполне мог удержать переходящий приз в своей коллекции, если бы на свете не было Макса Фрая.

Каких-нибудь пару лет назад Макс Фрай казался безнадежно потерянным для фантастики. Многочисленные поклонники Тайного Сыска перечитывали сверхпопулярные в девяностых годах книги о приключениях сэра Макса в Exo и глубоко-глубоко прятали надежду на продолжение. И вот — оно свершилось! Пока что мы прочитали четыре «Хроники Exo», не за горами пятая. Остается только надеяться, что творческого запала Фрая хватит еще лет на пять новых приключений.

(Рецензии на книги — в №3 и в №7 за 2005, а также в этом номере «МФ».)

Лучший отечественный тематический сборник

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Миры Ника Перумова»; «На перекрестках фэнтези»; «Новые марсианские хроники»; «Правила крови»; «Право на пиво»; «Том с привидениями»*

Том с привидениями

Вы знаете, что такое сакральная фантастика? Если не знаете и хотите узнать — прочтите «Том с привидениями». Самих привидений тут, правда, немного, зато произведений в жанре сакральной фантастики — каждое первое. Рассказы и повести Ольги Елисеевой, Кирилла Бенедиктова, Натальи Иртениной, Дмитрия Володихина, Далии Трускиновской, Сергея Алексеева... Из всех претендентов на звание лучшего тематического сборника «Том с привидениями» оказался наиболее интересным, разноплановым и заслуживающим первого места в этой номинации.

(Рецензия на книгу — в №1 за 2006.)

Лучший отечественный фэнтези-роман

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Владимир Аренев* **«Паломничество жонглера»**; *Ольга Громыко* **«Верные враги»**; *Вера Камша* **«Лик победы»**; *Алексей Пехов* **«Искатели ветра»**; *Михаил Успенский* **«Невинная девушка с мешком золота»**

Вера Камша

Лик победы

В принципе, конечно, этому роману можно давать первое место в любой номинации уже за одно название — но продолжение «Отблесков Этерны» и без этого заслуживает фэнтезийную пальму первенства. Вера Камша, пожалуй, единственный российский автор исторического фэнтези, который может на равных тягаться с зарубежными мастерами жанра. Первый маршал Талига Рокэ Алва снова похищает умы — а иногда и сердца — поклонников цикла. Он, как обычно, оказывается в круговерти интриг, поступки его непредсказуемы и малопонятны, но почти всегда становятся лучшим выбором из возможных. Кроме того, после относительно мирного второго тома «Отблесков», в «Лике победы» Вера Камша показала две масштабные военные кампании. Чем все это закончится? Впереди еще целых два тома (как минимум!): «Зимний излом» и «Сердце Зверя».

(Рецензия на книгу — в №10 за 2005).

Лучший отечественный фантастический роман

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Дмитрий Володихин* **«Долиной смертной тени»**; *Александр Громов* **«Феодал»**; *Яна Дубинянская* **«Проект «Миссури»»**; *Сергей Лукьяненко* **«Черновик»**; *Вадим Панов* **«Московский клуб»**; *Сергей Чекмаев* **«Бремя стагнатора»**

Сергей Лукьяненко

Черновик

Знаменитости — люди, как правило, скрытные и не особо жаждущие общения с поклонниками. Сергей Лукьяненко, ставший известным по всей России и за рубежом после выхода первого отечественного фантастического блокбастера «Ночной дозор», не из таких. В 2003 году автор завел сетевой дневник, на который сейчас подписано почти 5 тысяч читателей. Собственно, в «Живом журнале» Лукьяненко и родился новый роман мастера — «Черновик». Посетители онлайнового дневника выбрали жанр, в котором будет написана эта книга, а сам писатель по мере создания глав выкладывал их в публичный доступ. Получился своеобразный интерактивный проект, который и завершился в конце 2005 года изданием «Черновика» — романа, которому «МФ» сегодня присуждает звание лучшей НФ-книги.

(Рецензия на книгу — в №11 за 2005.)

Лучший отечественный мистический роман

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Ярослав Веров* **«Господин Чичиков»**; *Сергей Лукьяненко* **«Последний дозор»**; *Генри Лайон Олди, Марина и Сергей Дяченко, Андрей Валентинов* **«Пентакль»**; *Вадим Панов* **«Королевский крест»**; *Алексей Пехов, Елена Бычкова, Наталья Турчанинова* **«Киндрэт. Кровные братья»**; *Сергей Чекмаев* **«Анафема»**

Генри Лайон Олди, Марина и Сергей Дяченко, Андрей Валентинов

Пентакль

Шесть лет назад пятеро писателей, без преувеличения — цвет украинской фантастики, создали свой первый совместный роман — «Рубеж». В 2005 году они объединились снова — так увидел свет «Пентакль». Книга сложная, многогранная — как и положенная в заглавие геометрическая фигура. Тридцать историй, разделен-

Итоги 2003 года

- **КНИГА ГОДА: НИЛ ГЕЙМАН, «АМЕРИКАНСКИЕ БОГИ»**

Итоги 2004 года

- **Лучший зарубежный фэнтези-роман:** Анджей Сапковский, «Башня шутов»
- **Лучший зарубежный НФ-роман:** Грегори Киз, «Пушка Ньютона»
- **Лучшая детская книга:** Клайв Баркер, «Абарат»
- **Лучшая новеллизация:** Джеф Граб, «Война братьев»
- **Лучшее продолжение отечественного цикла:** Сергей Лукьяненко, «Сумеречный дозор»
- **Лучший отечественный сборник:** Леонид Каганов, «День академика Похеля»
- **Лучший отечественный фэнтези-роман:** Алексей Пехов, «Под знаком Мантикоры»
- **Лучший отечественный НФ-роман:** Ник Перумов, «Череп в небесах»
- **Лучший отечественный мистический роман:** Олег Дивов, «Ночной смотрящий»
- **КНИГА ГОДА: АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ, «ПОД ЗНАКОМ МАНТИКОРЫ»**

ных на шесть тематических «пентаклей». Тридцать историй, объединенных миром, временем, атмосферой. Рассказы сплетаются в единое целое, в роман — трудно сказать, где кончается одна история и начинается другая. Точно так же трудно вычислить, какому из авторов какой текст принадлежит. Но, несмотря на все эти загадки, «Пентакль» — интересное, затягивающее, разнообразное произведение. И если можно считать основателем русской мистики Гоголя, то пятерка харьковско-киевских фантастов — достойные продолжатели классика.

(Рецензия на книгу — в №8 за 2005.)

КНИГА ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Владимир Аренев* **«Паломничество жонглера»**; *Александр Громов* **«Феодал»**; *Вера Камша* **«Лик победы»**; *Сергей Лукьяненко* **«Черновик»**; *Генри Лайон Олди, Марина и Сергей Дяченко, Андрей Валентинов* **«Пентакль»**; *Макс Фрай* **«Хроники Ехо»**

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО

Черновик

Самая обычная Москва. Самый обычный главный герой возвращается в свою самую обычную квартиру — и обнаруживает, что квартира-то вовсе не его, и что сам он, как говорится, в списках не значится... Городское фэнтези? Именно этого ждали от Лукьяненко поклонники «Ночного дозора». Но мэтр схитрил и уже в первых главах превратил «Черновик» в довольно-таки классическую научную фантастику, наподобие своего же «Спектра». Что дальше? Закрученный сюжет, пространные лирические отступления, скрытые цитаты. И — памятник погибшим при падении Московского метеорита. Не помните такого? Прочитайте «Книгу года—2005» — и убедитесь: иная реальность затянет вас не хуже, чем главного героя романа. Если это был «Черновик», то чего же ждать от «Чистовика»?

КИНО 2005

Оценивая 2005 год с точки зрения его вклада в большое кино, следует признать, что он удался на славу. Да, фабрика грез не побаловала нас выдающейся мультипликацией или кинокомиксами. В жанре «страшилок» прорыва тоже не случилось. Российский фантастический кинематограф хранил загадочное молчание. А уж про приключения и говорить не стоит — здесь вообще полный штиль.

Однако по части экранизаций легендарных произведений и продолжений всемирно известных киноэпопей прошедший год перевыполнил все мыслимые и немыслимые нормы — причем самый мощный аккорд пришелся на рождественско-новогодний сезон.

Кроме того, в 2005 свет увидели киноверсии сразу двух культовых компьютерных игр и одной игровой вселенной («Один в темноте» получился совсем неудачно, «Doom» — не совсем удачно, а «Подземелье драконов 2» — на удивление удачно).

В общем, любителям кинофантастики жаловаться не на что. Но и расслабляться не стоит — этот год обещает быть полной противоположностью прошлого (качественная мультипликация, мощные кинокомиксы и приключения, а также несколько отечественных блокбастеров).

ЛУЧШАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **Автостопом по галактике** *(по циклу Дугласа Адамса)*; **Война миров** *(по роману Герберта Уэллса)*; **Гарри Поттер и Кубок огня** *(по книге Джоан Ролинг)*; **Город грехов** *(по комиксам Фрэнка Миллера)*; **Doom** *(по компьютерной игре)*; **Один в темноте** *(по компьютерной игре)*; **Подземелье драконов: Источник могущества** *(по настольной ролевой игре)*; **Чарли и шоколадная фабрика** *(по книге Роальда Даля)*; **Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф** *(по циклу К. С. Льюиса)*.

ГОРОД ГРЕХОВ

На первое место так и просятся «Хроники Нарнии» — еще бы, с таким-то бюджетом! Но «диснеевская» родословная изрядно портит картину. Новый «Гарри Поттер» тоже хорош, однако книгу он воплотил лишь отрывочно. Про осовремененную «Войну миров» Спилберга лучше вообще не говорить — жалко старика Уэллса.

Остается только черно-белая экранизация графических фантазий художника Фрэнка Миллера, специализирующегося на мрачных, жестоких комиксах. «Город грехов» с точки зрения экранизаций комиксов — не просто фильм, а нечто большее. Это — первая и, пожалуй, единственная удачная попытка стопроцентного переноса самой **сути** комикса с бумаги на пленку.

Перед нами несколько переплетающихся историй: полицейский Хартиган, здоровяк Марв, неубиваемый Дуайт, целая плеяда красавиц Голди, Люсиль, Бэки, Михо, Нэнси... Много компьютерной графики и крови. Элайджа Вуд (Фродо) в роли невозмутимого каннибала Кевина. Роковые женщины. Живучие и удачливые герои. Предательства. Любовь. Заговоры и разоблачения.

«Город грехов 2» должен выйти в 2006 году. Ждать осталось недолго. А пока что его первая часть заслужила звания «лучшая экранизация 2005 года».

(Рецензия на фильм — в №6 за 2005.)

ЛУЧШИЙ МУЛЬТФИЛЬМ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Роботы; Труп невесты; Уоллес и Громит: Проклятье кролика-оборотня; Ходячий замок Хоула.*

РОБОТЫ

Среди анимационных картин несомненным лидером является работа студии «Blue Sky» (той самой, что выпустила «Ледниковый период», рисовала Чужих в «Чужой: Воскрешение» и сделала скользящего пингвина в «Бойцовском клубе»), вышедшая на экраны в марте 2005.

Так уж повелось, что каждый второй трехмерный мультфильм — комедия. «Роботы» здесь не исключение, что приятно, ведь картина вышла гомерически смешной. Плотность приколов на минуту экранного времени такова, что ее впору сравнивать с легендарным «Шреком».

Сюжет строится на истории юного Родни Нержавейкина, приехавшего в большой город на поиски лучшей жизни. Однако выяснилось, что мир роботов ожидают большие потрясения — злодей и деспот Поршень решил устроить всем своим согражданам тотальный апгрейд. А тем, у кого нет денег на новые запчасти, прямая дорога на свалку.

Объединившись с друзьями, Родни, конечно же, наводит порядок, причем делает это настолько убойно, что вместо знаменитого стакана кефира, который заменяется пятью минутами смеха, зрители получают надрыв животов и растяжение голосовых связок.

Яркий, колоритный мир. Запоминающиеся персонажи. Умелое пародирование шедевров («2001: Космическая одиссея», «Лицо со шрамом», «Звездные войны», «Матрица»). Что еще нужно для получения звания «лучший мультфильм года»?

(Рецензия на фильм — в №5 за 2005.)

Лучший мистический фильм

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Белый шум; Бугимен; Грот; Звонок 2; Земля мертвых; Ключ от всех дверей; Один в темноте; Пиджак; Туман; Ужас Амитивилля.*

ЗЕМЛЯ МЕРТВЫХ

Кандидатов от жанра мистики и ужасов немало, но достойных среди них еще надо поискать. «Звонок 2» глубоко вторичен, «Ключ от всех дверей» выделяется лишь неожиданным финалом, а «Туман» — старая песня Карпентера.

Один лишь Джордж Ромеро — шестидесятипятилетний ветеран «зомби-фильмов» — порадовал своим возвращением на экран. Он сделал четвертую по счету картину в легендарной серии «Живые мертвецы» (предыдущие — «Ночь живых мертвецов», плюс «Рассвет...» и «День...» соответственно).

С одной стороны, «Земля мертвых» стала первой картиной Ромеро, допущенной к широкому прокату. Режиссер снял ее под сравнительно «гуманный» рейтинг R (детям после 18), из-за чего фильм потерял значительную часть ромеровской «трэшевости».

Однако в то же время старик показал, что его еще рано списывать со счетов. Там, где вроде бы придумать уже больше нечего, он умудрился показать нам стилистически новые хоррор-сцены. Сюжет тоже необычен для этого жанра — нечто замаскированное под футуристику. Ожившие покойники захватили власть над всем миром — уцелел лишь один мегаполис, жители которого ведут отчаянную борьбу за выживание.

Зомби теперь не просто тупое мясо. Они начали учиться, создавая новую расу мертвецов. Без социальной сатиры тоже не обошлось — иначе у Ромеро и быть не могло. Необычный ужастик от мастера жанра — самый правильный кандидат первое место в этой номинации.

(Рецензия на фильм — в №10 за 2005.)

Лучший научно-фантастический фильм

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Автостопом по галактике; Война миров; Doom; Звездные войны: Эпизод 3 — Месть ситхов; И грянул гром; Миссия «Серенити»; Остров; Стелс.*

МИССИЯ «СЕРЕНИТИ»

Приятный подарок всем поклонникам хорошей научной фантастики. Космический вестерн с бюджетом в 39 миллионов долларов, полностью избавившийся от сериального прошлого («Серенити» снят по малоизвестному сериалу «Firefly»). Затягивающая вселенная, блестящие диалоги и живые персонажи — такого от него никто не ожидал.

Приключения вольнонаемного экипажа транспортно-грузового корабля «Серенити» на задворках галактики — сюжет, казалось бы, совершенно банальный. Однако режиссер Джосс Уэдон умудрился сделать маленькое чудо. Это тот редкий случай, когда все решает качество истории, а не дорогие спецэффекты или раскрученные актеры. Множество героев, лихие повороты сюжета, внимание к мелким деталям, аккуратные боевые сцены, полное отсутствие пафоса — много ли еще надо?

Интересно, что телепатку Ривер, тренированную убийцу, можно было без труда усыпить фразой на русском — особой командой, запрограммированной в ее мозг: «Eto kuram na smeh».

Конечно, в этот год вышли и последние «Звездные войны» — достойный конкурент за звание «лучшего научно-фантастического». Но к миру и героям Лукаса мы давно привыкли. А создатели «Серенити» показали нам такую красивую и необычную вселенную, полную свежих идей! Сплав высоких технологий и стилистики Дикого Запада — вариант довольно экзотичный, но, как оказалось, беспроигрышный. Этот маленький шедевр безусловно заслуживает нашей сегодняшней награды.

(Рецензия на фильм — в №12 за 2005.)

ЛУЧШИЙ ФЭНТЕЗИ-ФИЛЬМ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Братья Гримм; Гарри Поттер и Кубок огня; Зеркальная маска; Нибелунги; Подземелье драконов: Источник могущества; Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф.*

ХРОНИКИ НАРНИИ: ЛЕВ, КОЛДУНЬЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ

Экранизация первой книги серии «Хроники Нарнии» (по хронологии мира эту историю следует считать второй) от знаменитого англо-ирландского писателя Клайва Льюиса — близкого друга Толкина.

Нарния — это волшебный мир, где магия является самым обычным делом. Животные умеют говорить, плоскую землю накрывает небесный купол, а скалы в глубине — живые и даже съедобные.

История началась в Лондоне 1940-х годов, когда четверо детей были посланы родителями в отдаленное поместье профессора Кирка, чтобы избежать бомбежек нацистов. В одной из комнат Питер, Сьюзан, Эдмонд и Люси находят старый платяной шкаф — портал в мир под названием «Нарния», где правит добрый лев Аслан.

Да, картина создавалась под чутким руководством студии Диснея, никогда не отличавшейся серьезными фильмами, однако именно это позволило собрать фантастический бюджет — 150 миллионов долларов. Такие сумасшедшие деньги, помноженные на талант работников студии «Weta Workshop» (трилогия «Властелин Колец») помогли снять поистине феерическое Зрелище.

Несмотря на очевидную «детскость», эта картина — самая настоящая сказка: семейная, добрая и ошеломительно красивая. Настоящее фэнтези в чистом виде. И если все пойдет, как задумывали продюсеры (экранизации книг Льюиса будут продолжаться), то у следующих «Хроник Нарнии» есть все шансы надолго монополизировать титул «лучший фэнтези-фильм».

(Рецензия на фильм — в этом же номере журнала.)

ЛУЧШИЙ КИНОКОМИКС

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Бэтмен: Начало; Город грехов; Константин; Фантастическая четверка; Электра.*

БЭТМЕН: НАЧАЛО

Если «Город грехов» — идеальная экранизация «графических новелл», то «Бэтмен: Начало» может с полным правом именоваться примером для подражания в «супергероическом» поджанре кинокомиксов.

Это пятая по счету с 1989 года картина о Темном Рыцаре, но, в то же время — не продолжение или предыстория предыдущих серий, а полная их ревизия. «Бэтмен: Начало» более точно следует букве и духу комиксов — мрачноватый, гнетущий фильм, показывающий нам превращение молодого миллионера Брюса Уэйна в одного из самых узнаваемых супергероев на свете.

Новый «Бэтмен» удачен почти во всем. Фильм отлично снят. Он психологичен и в то же время не зануден; в меру страшен, в меру умен. Передовые спецэффекты не выглядят самоцелью, а динамичные сцены сняты настолько стильно, что хочется аплодировать стоя. По сравнению с предыдущими сериями «Бэтмена» новая картина — просто подарок для фанатов. Нет, два первых фильма от Тима Бертона ничем не хуже. Но это была сказочная буффонада, а здесь все очень серьезно.

Отдельно стоит отметить звездный актерский состав — это Кристиан Бейл, Майкл Кейн, Лайам Нисон, Кэти Холмс, Гари Олдман, Рутгер Хауэр, Морган Фримен. С каждым из них можно снять отдельный фильм, а здесь они собрались все вместе...

При собственном бюджете в 135 миллионов долларов картина собрала почти 400. Крис Нолан обещал снять продолжение к 2007 году. Сценарист Дэвид Гоер сообщил, что у него уже готовы наброски аж для трилогии. Во второй части должен зажигать Джокер, а в третьей — Двуликий.

(Рецензия на фильм — в №8 за 2005.)

ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ, ПРИКВЕЛ ИЛИ РИМЕЙК

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Бэтмен: Начало; Гарри Поттер и Кубок огня; Звездные войны: Эпизод 3 — Месть ситхов; Звонок 2; Кинг Конг; Подземелье драконов: Источник могущества.*

КИНГ КОНГ

Как уже говорилось выше, 2005 год — это год продолжений. Выражаясь не по-русски: сиквелов, приквелов и римейков. Напомним, что «сиквел» — это именно продолжение сюжета произведения (например, «Гарри Поттер и Кубок огня»), «приквел» — история того, что было раньше (например, «Бэтмен: Начало»), а «римейк» — фильм, сделанный по мотивам какой-либо известной ленты, причем его создатели стремятся следовать старому сценарию (например, «Кинг Конг» Питера Джексона).

Итак, в 2005 году куда ни глянь — везде маленький шедевр. Судите сами: захватывающий «Гарри Поттер», жутковатый «Бэтмен», эпичные и грустные «Звездные войны», на удивление приличные «Подземелья драконов 2». Кому отдать предпочтение? Выбор очень трудный.

Если оценивать кандидатов с точки зрения успешности продолжения ими предыдущих картин — насколько они оправдали и улучшили старую марку — то, пожалуй, самым достойным претендентом здесь будет «Кинг Конг».

Этот фильм — самый замечательный новогодний подарок всем фанатам Питера Джексона. Настоящий ураган, потрясение и шок. Мало эпитетов? Их все равно не хватит. Зрелище с большой буквы, давняя мечта режиссера, лихо кладущая на обе лопатки все предыдущие фильмы о гигантской горилле, пойманной на острове Черепов и доставленной в Нью-Йорк на потеху толпе.

Это не «возвращение к истокам» (новый Кинг Конг был снят по сюжету 1933 года), а их преодоление. Лучший римейк-2005 от самого высокооплачиваемого режиссера на планете.

(Рецензия на фильм — в этом же номере журнала.)

ЛУЧШИЙ НЕОБЫЧНЫЙ ФИЛЬМ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **Автостопом по галактике** *(изящное цитирование литературного источника);* **Братья Гримм** *(невиданный доселе жанр);* **Город грехов** *(визуальное воплощение);* **Doom** *(вид от первого лица);* **Кинг Конг** *(стилизация под фильмы 30-х годов);* **Разборки в стиле кунг-фу** *(смешение жанров).*

РАЗБОРКИ В СТИЛЕ КУНГ-ФУ

В этом году редакция «МФ» вводит новую номинацию — как оказалось, не все хорошие фильмы помещаются на прокрустово ложе имеющихся категорий. Итак, в этой номинации представлены фильмы необычные (техникой съемки, сюжетом — да чем угодно), но при этом остающиеся интересными. То есть оригинальность подхода не должна убивать удовольствие от просмотра — это главное условие. Вы наверняка заметили, что при перечислении претендентов кратко указано, за что та или иная картина попала в список.

В итоге самым неожиданным и приятным киносюрпризом 2005 года мы признаем фильм гонгконгского режиссера Стивена Чоу «Разборки в стиле кунг-фу» («Kung Fu Hustle»). В свое время мы рекомендовали его нашим читателям — и они по достоинству оценили качественную, действительно смешную, уникальную в своем роде пародию на жанр «wu xia» (в примерном переводе с китайского — «рыцари боевых искусств»), помноженную на высмеивание целого вороха голливудских картин — «Матрицы», «Человека-паука», «Неприкасаемых» Де Пальмы, «Сияния» Кубрика...

Действие происходит в Шанхае 1940-х годов. Ради собственной выгоды два друга-неудачника решили притвориться членами преступной банды «Топоры». Однако это невинное, на первый взгляд, жульничество, в конечном итоге становится причиной вражды между «Топорами» и жителями бедняцкого квартала, часть из которых оказалась прославленными мастерами кунг-фу.

Картина изобилует драками в стиле «долой законы гравитации». Интересно, что в самом начале съемок все трюковые сцены выполнялись «вживую», причем реальными мастерами единоборств. Однако потом лента получила приличное финансирование, и в ней появилось несколько десятков особо эффектных эпизодов, нарисованных на компьютере.

(Рецензия на фильм — в №8 за 2005.)

ФИЛЬМ ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Война миров; Звездные войны: Эпизод 3 — Месть ситхов; Гарри Поттер и Кубок огня; Кинг Конг; Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф.*

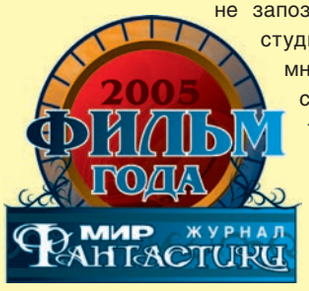
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЭПИЗОД 3 — МЕСТЬ СИТХОВ

Даже рядом с суперуспешным «Кинг Конгом», красочными «Хрониками Нарнии» и всенародно любимым Гарри Поттером последние «Звездные войны» все равно остаются самым очевидным кандидатом на звание лучшего фильма 2005 года. Гигантские гориллы приходят и уходят. А «Звездные войны» только одни, причем, если верить Джорджу Лукасу, продолжений больше не будет. Никогда. Анимационные картины или игры — пожалуйста. Но не фильмы.

Возможно, что это не так. Может быть, Лукас — уже давно скорее бизнесмен, чем режиссер, — через 10-15 лет решит заработать еще немного денег на беспроигрышной торговой марке «Звездных войн», и снимет новую трилогию (либо доверит эту почетную миссию кому-нибудь другому, став ее продюсером).

В 2005 году журнал «Форбс» оценил стоимость торговой марки «Звездные войны» (за все ее 28-летнюю историю) в 20 миллиардов долларов. Примерно столько же сейчас стоят брэнды «Мерседес» и «Пепси».

Но предполагать можно что угодно, а реальность такова: «Место ситхов» — это лучшее из того, что было показано в кинотеатрах за последние 12 месяцев. Это не каприз редколлегии, не происки российских дистрибьюторов и даже не запоздалый заказ на рекламу от студии «Lucasfilm Ltd.». Таково мнение наших читателей, голосовавших на сайте «Мира фантастики» за этот фильм в течение всей второй половины 2005 года. Мнение, которое редакция «МФ» безоговорочно разделяет.



(Рецензия на фильм — в №7 за 2005.)

ИТОГИ 2003 ГОДА

- **ФИЛЬМ ГОДА:** ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

ИТОГИ 2004 ГОДА

- **Лучшая экранизация:** Ночной дозор
- **Лучший мультфильм:** Шрек 2
- **Лучший мистический фильм:** Таинственный лес
- **Лучший научно-фантастический фильм:** Небесный Капитан и Мир Будущего
- **Лучший фэнтези-фильм:** Гарри Поттер и узник Азкабана
- **Лучший кинокомикс:** Человек-паук 2
- **Лучшее продолжение:** Шрек 2
- **ФИЛЬМ ГОДА:** НОЧНОЙ ДОЗОР

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ 2005

Прошедший год в игровой индустрии был относительно спокойным. К сожалению, так и не вышли ожидаемые к концу года **«The Elder Scrolls 4: Oblivion»** и **«Ведьмак»**, слегка разочаровали некоторые достаточно ожидаемые проекты — и в то же время приятно удивили совсем другие, на которые никто из нас изначально не делал серьезных ставок. Если смотреть на картину целиком, 2005 год порадовал, по большей части, любителей action-игр и шутеров. На удивление много появилось «игр по мотивам» — правда, качество их не всегда соответствует уровню оригинала. Российский игрострой набрал еще пару оборотов и пополнил мировую коллекцию несколькими очень неплохими проектами. Какие игры стали лучшими по версии «Мира фантастики» — читайте ниже.

ЛУЧШАЯ ФЭНТЕЗИ-ИГРА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Мор. Утопия»; «The Bard's Tale»; «Daemonica: Зов смерти»; «Dungeon Siege 2»; «Fable: The Lost Chapters»; «Sudeki»*

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Прошедший год подарил нам не так уж и много интересных игровых проектов в жанре фэнтези. В первую очередь отметим неуемный и искрометный **«The Bard's Tale»**, детище самого «папы Фоллаута», Брайана Фарго. И быть бы весельчаку Барду на первой ступеньке нашего пьедестала, если б не одно «но» — с точки зрения графики игра получилась просто убогой, другого слова не подобрать. В наш век современных технологий за наивное высказывание «ролевая игра не обязана быть красивой» можно получить весьма чувствительный нагоняй. А вот **«Sudeki»**, напротив, может похвастать исключительно приятной картинкой, но — увы и ах! — больше про нее сказать нечего.

«Мор. Утопия» получился «игрой на любителя», **«Dungeon Siege 2»** практически ничем не отличается от своего предшественника, а **«Daemonica: Зов смерти»** при всех своих достоинствах грешит откровенным примитивизмом, в том числе опять же по части многострадальной графики.

Что же, расстреляв все второстепенные мишени, перейдем к основной — **«Fable: The Lost Chapters»**. Единственное, в чем можно упрекнуть эту игру, — она кончается раньше, чем мы успеваем в нее наиграться. Сев за нее на пару часов, вы с удивлением обнаружите, что прошли уже сутки, вы забыли выгулять собаку, пропустили тренировку и катастрофически опаздываете на свидание. Вот такой должна быть настоящая игра. Высший балл и первое место.

(Рецензия на игру — в №12 за 2005.)

ЛУЧШАЯ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ИГРА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Звездные волки»; «Cold Fear»; «F.E.A.R.»; «Metalheart: Восстание репликантов»; «Psi-Ops: Врата разума»; «Quake 4»*

F.E.A.R.

Победитель в этой категории настолько очевиден, что мы даже и не будем пытаться ходить вокруг да около. Да, это **«F.E.A.R.»**. Захватывающий, мистический и жуткий шутер, с умопомрачительным режимом slo-mo и шокирующе умными противниками. **«Quake 4»** и **«Cold Fear»** мрачно курят в сторонке — их фокусы уже давно никого не пугают. **«Metalheart: Восстание репликантов»** безуспешно пытается привести в порядок свои имплантированные конечности, которые доставляют больше хлопот, чем приносят выгоды, и показушно кутается в драную изометрическую хламиду с надписью «made in Vault 13». Не покупайтесь — это подделка.

Единственная игра, которая в тени орденоносного **«F.E.A.R.»** смотрится на удивление неплохо — **«Звездные волки»**, дебютный проект молодой российской компании разработчиков. Космическая стратегия с элементами ролевой игры, хорошими продуманными миссиями, интересным миром, неплохой картинкой — у этой игры есть все, что нужно крепкому и удачному проекту. В свое время мы уже присуждали ей «Выбор редакции», и если бы не **«У.Ж.А.С»**., у нее были бы все шансы победить в данной номинации.

(Рецензия на игру — в №1 за 2006.)

ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Bloodrayne 2»; «Dungeon Siege 2»; «Quake 4»; «Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords»*

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 — THE SITH LORDS

Самым ожидаемым продолжением в 2005 году, несомненно, был **«Quake 4»**. Но, к глубокой досаде всех почитателей этой серии игр, в четвертой части не воплотилась даже половина тех обещаний, которыми в свое время щедро сыпали разработчики. И мы, поиграв пару вечеров для галочки в **«Quake 4»**, немедленно изменили известному фавориту, как только появился великолепный **«F.E.A.R»**.

Остальные продолжения, по большому счету, находятся в одной весовой категории, и все как один сделаны по принципу «бери больше, кидай дальше». Наиболее интересной и востребованной в широких массах оказалась **«Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords»**, поскольку ее выход предвосхищал премьеру Третьего эпизода «Звездных войн». Ей мы и отдадим слегка потрепанный лавровый венок победителя, а сами пока помечтаем о том, как в будущем году будем придирчиво выбирать между пятой частью **«Героев»**, третьей **«Готикой»** и **«TES 4: Oblivion»**.

(Рецензия на игру — в №5 за 2005.)

ЛУЧШАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **«Ночной дозор»** *(по одноименному кинофильму);* **«The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay»** *(по кинофильмам «Pitch Black» и «The Chronicles of Riddick»);* **«Harry Potter and the Goblet of Fire»** *(по одноименным книге и фильму);* **«The Matrix: Path of Neo»** *(по кинофильмам «Матрица»);* **«Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords»**, **«Star Wars: Republic Commando»** *(по кинофильмам «Звездные войны»)*

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Все номинанты в этой категории страшно именитые и знакомы нам до колик в печенках. Вот мальчик со шрамом-молнией на лбу, собирающий бобы и карточки с картинками; вот немощный джедай-без-меча, мечтающий превратиться в Настоящего Джедая; вот красавец К. Ривз, он же Нео, он же Избранный, изучающий кунг-фу под нашим непосредственным руководством; а вот и темные московские подворотни и Тигренок, разрывающий на части всевозможную нечисть.

Почему мы собрали все эти игры в одну стопку? Да потому, что каждая из них была выпущена в надежде получить с чуть запылившейся лицензии еще немного зеленых портретов американских президентов. У кого-то это получилось чуть лучше, у кого-то чуть хуже — но скажите, положив руку на сердце: какая из этих игр достойна стоять на том же уровне, что и фильм? Ответ, к сожалению, будет очевиден.

Впрочем, не все так плохо в игроиндустрии. Пусть редко, но встречаются игры, по качеству не только равные своим «предкам», но и намного превосходящие их. Именно к этой категории относится **«The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay»**, по увлекательности игрового процесса оставляющая далеко позади кинематографические «шедевры», послужившие ей основой. Рассказ о том, как матерый рецидивист смог сбежать из самой неприступной тюрьмы в истории человечества, не только прекрасно подан, но и хорошо оформлен, и держит нас в напряжении на протяжении всей игры. Виват и троекратное ура шведским разработчикам и лично Вину Дизелю! И пальмовая ветвь от редакции «Мира фантастики». Так держать!

(Рецензия на игру — в №3 за 2005.)

ИГРА ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Мор. Утопия»; «Ночной дозор»; «The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay»; «Fable: The Lost Chapters»; F.E.A.R.; «Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords»*

FABLE: THE LOST CHAPTERS

И вновь перед нами нелегкий выбор. Что предпочесть — громкое имя создателя или известную вселенную? Свежие идеи или выверенный до последнего грамма игровой процесс? Любовь широких народных масс или признание искушенных игровых гуру?

Впрочем, компромисс нашелся достаточно быстро. Яркий, запоминающийся и необычный шедевр Питера Мулинье, **«Fable: The Lost Chapters»** — единственный из всех претендентов — получил положительную оценку от каждого редактора «Мира фантастики». Красивая ролевая игра (а прошедший год стал сущим разочарованием для любителей RPG), в которой нам предлагается прожить целую виртуальную жизнь. Она покоряет с первого взгляда, завораживает и не отпускает. Она дарит сказку, ту самую сказку, по которой мы тоскуем в реальности. И пусть эта сказка быстро кончается — зато она запоминается надолго и оставляет в душе самые светлые и теплые чувства. Впрочем, даже если вы по натуре законченный злодей — и для вас она станет настоящим подарком.

ИТОГИ 2003 ГОДА

- **ИГРА ГОДА: STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**

ИТОГИ 2004 ГОДА

- **Лучшая фэнтези-игра:** Vampire: The Masquerade — Bloodlines
- **Лучшая научно-фантастическая игра:** Космические рейнджеры 2
- **Лучшее продолжение:** Doom 3
- **Лучшая компьютерная экранизация:** Warhammer 40000: Dawn of War
- **ИГРА ГОДА: VAMPIRE: THE MASQUERADE — BLOODLINES**

ГЕРОИ И СОБЫТИЯ 2005

Помимо лучших книг, фильмов и игр, «МФ» еще в прошлом году ввел ряд номинаций, которые прямо или косвенно относятся ко всем пластам фантастики, всем ее проявлениям, про которые пишет журнал.

ЛУЧШИЙ ХУДОЖНИК

ПРЕТЕНДЕНТЫ: Владимир Бондарь, *обложки книг Ника Перумова и Сергея Лукьяненко;* **Леонид Енин**, *иллюстрации для коллекционной карточной игры «Небожители»;* **Илья Комаров**, *иллюстрации для коллекционной карточной игры «Берсерк»;* **Денис Хайрулин**, *оформление настольной игры «Диктатор. Контроль»*

ВЛАДИМИР БОНДАРЬ

Владимир Бондарь собрал, вероятно, все возможные призы с надписями «лучшему художнику» и «за лучшую иллюстрацию», которые вручаются на конвентах в нашей стране и ближнем зарубежье. Теперь в его коллекции наград будет и почетный титул «Художник года», который достается Владимиру от «Мира фантастики».

Постоянные читатели «МФ» помнят, что в 2005 году работы Бондаря неоднократно появлялись на страницах журнала. Владимир — автор обложки февральского номера за 2005, а также постеров в июле («Рождение мага») и ноябре («Черновик»).

От многих других художников, создающих обложки к фантастическим произведениям, Владимир отличается бережным отношением к тексту книги. Не секрет, что далеко не всегда иллюстратор рисует обложку, ознакомившись с текстом романа. Порой художник обходится прочтением одной рекомендованной сцены или ориентируется на специально составленное описание, присланное издателем: «Нарисуй нам то-то и то-то», например, «мужественного космодесантника в кабине флайера».

Владимир Бондарь *всегда* читает книгу, прежде чем браться за электронную кисть. И практически никогда не делает иллюстраций к произведениям, которые ему не нравятся. Поэтому художник видит фантастический мир почти так же, как и создатель этого мира. Недаром Ник Перумов и Сергей Лукьяненко считают Владимира своим лучшим иллюстратором. «Мир фантастики» присоединяется к мнению известных писателей.

(Интервью Владимира Бондаря — в №7 за 2005.)

САМЫЙ ВЕСЕЛЫЙ ПРОЕКТ

РАЗБОРКИ В СТИЛЕ КУНГ-ФУ

Фантастика, приключения и юмор неразрывно связаны друг с другом еще со времен Жюля Верна. Сейчас же внутри фантастических жанров юмористические произведения выделились в отдельное направление. По крайней мере, в литературе и кино.

Но из всей груды книг, которые приписывают к жанру «юмористической фантастики», коллективу «МФ» запомнилась разве что **«Невинная девушка с мешком золота»** Михаила Успенского. Но на то, чтобы стать «самым смешным» в 2005 году, это творение все же не тянет.

Была и одна игра, в которой сатира и юмор стали основой сюжета — **«The Bard's Tale»**. Отличные шутки и стеб над штампами фэнтезийного жанра. Но, к сожалению, помимо юмора, все остальное в этой игре было сделано посредственно и даже откровенно плохо.

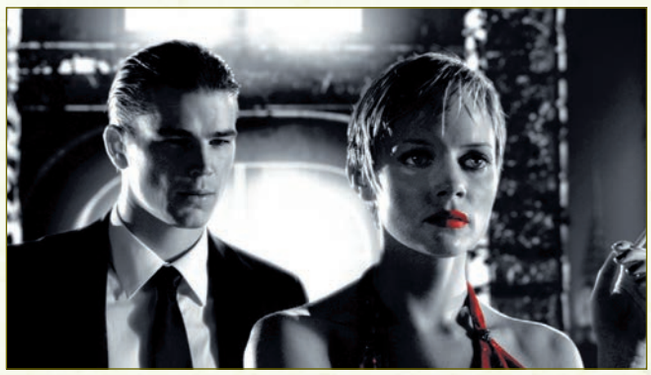
Но был один счастливый день в 2005 году, когда сотрудники редакции едва не лопнули от смеха! Представляете, что случилось бы с журналом, если бы он мигом лишился своих лучших работников? А винить в этом пришлось бы Стивена Чоу, создателя «Разборок в стиле кунг-фу». На премьеру этой ленты пошли редакторы журнала в тот памятный день. Если вы еще не видели «Разборок», то скорее бегите в ближайший видеопрокат. И постарайтесь не умереть от смеха при просмотре, «Миру фантастики» ценен каждый читатель!

На этом месте должна была быть номинация «Самый страшный проект». По крайней мере, тут она размещалась в прошлом году. Но в году 2005-ом редакция «МФ» не была испугана до смерти ни разу: все рецензенты живы и здоровы. Яркой хоррор-литературы мы не помним. Ни один из «ужастиков» не идет ни в какое сравнение с жутким «Рассветом мертвецов», вышедшим в прошлом году. Ни одна игра по способности останавливать сердце и пускать мороз по коже — не конкурент третьему «Doom»'у. Обращаемся к писателям, разработчикам и сценаристам. Уважаемые! Вы уж постарайтесь в наступившем году пугать нас чаще, эффективней и оригинальней!

САМЫЙ СТИЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

ГОРОД ГРЕХОВ

Черно-белый фильм стилен сам по себе: своей «черно-белостью». В этом году мы узнали интересный факт о черно-белом кино. Оказывается, если в черно-белое добавить мазок яркого цвета, красного, синего или желтого, то это не только



не разрушит общего стиля ленты, а совсем наоборот. «Город грехов» снят в удивительной гамме красок: черный, белый — и другие цвета по вкусу, но не более одного в каждом отдельно взятом кадре.

Черно-белый комикс знаменитого Фрэнка Миллера только выиграл от переноса на экран. Ожившие персонажи и декорации, ожившие страницы графической новеллы в жанре «нуар» — это элементы идеальной экранизации, что «Мир фантастики» уже отметил специальной наградой. Здесь же «Город грехов» получает второй приз: за самый стильный фантастический мир. За мистический черно-белый город, где люди бреются опасными бритвами, а на шее девушки легкого поведения висит автомат.

ОРУЖИЕ ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **BFG** *(фильм «Doom»)*; **уникальная волшебная сковородка** *(игра «Fable: The Lost Chapters»)*; **«Шкатулка Айши»** *(роман Кирилла Бенедиктова «Путь шута»)*

«ШКАТУЛКА АЙШИ»

Вы полагали, что редакция «МФ», не раздумывая, отдаст медаль «Лучшему конструктору» аниматорам, которые изобразили в кино культовую игрушку — BFG (расшифровывается «big freaking gun», согласно версии одного из разработчиков игры «Doom»). А вот и нет! Может, нарисовали они нашу любимую BFG неплохо, да вот за бездарное применение бесценной пушки мы режиссера не простим. Это ж надо, вложить священное для геймеров оружие в руки полных дебилов! И, поскольку «боевые сковородки» мы встречали в играх и ранее, то, как и в прошлом году, победил «конструктор от литературы»: место Ника Перумова занял Кирилл Бенедиктов. Итак...

Согласно мусульманской легенде, святая женщина Айша нашла в пустыне шкатулку, в которой скрывались могущественные джинны. Они готовы были растерзать любого, кто бы ни встретился им на пути, но преклонились перед святостью Айши и стали верно служить ей. В 2014 году в секретных лабораториях исламского мира было создано новое супероружие, названное в честь этой легенды. «Шкатулка Айши» была использована кашмирскими террористами, захватившими индийскую атомную электростанцию. Никаких разрушений — небольшой чемоданчик с прикрепленным к нему баллоном исчезает в яркой вспышке, и одновременно в воздух выбрасывается порция предельно концентрированного яда. Вдохнувшие его люди начинают надрывно кашлять, затем их кожа обугливается изнутри и растрескивается. А кому нужен мир без людей?

Разумеется, Кирилл Бенедиктов не придумал ничего нового: «Шкатулка Айши» — смертоносная смесь биологического и химического оружия. Однако заслуживает внимания применение этой дьявольской машинки. Борцы с миром «золотого миллиарда» собираются с помощью «Шкатулки Айши» пошатнуть власть международных корпораций над миром. И, надо сказать, это им в какой-то степени удается. Впрочем, кульминация самой масштабной истории русского либерпанка еще впереди — или позади — в предыдущем романе Бенедиктова, «Война за «Асгард».

(Рецензия на «Путь шута» — в этом же номере журнала.)

ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **бэтмобиль** *(фильм «Бэтмен: Начало»)*; **космический корабль «Серенити»** *(фильм «Миссия «Серенити»»)*; **рыцарский мотоцикл** *(книга Тома Холта «Граальщики»)*; **Шагающий замок** *(одноименное аниме Хаяо Миядзаки)*

БЭТМОБИЛЬ

Если бы мы ввели эту номинацию в прошлом году, то выиграл бы, без сомнений, желтый фургончик с надписью «Горсвет». Но другие времена — другие герои.

Поклонники супергероических комиксов давно привыкли к стильному транспорту, на котором ездит, плавает, летает, ползает и прыгает Человек-Летучая-Мышь. После техничных и симпатичных драндулетов с колесами, крыльями и плавниками, которые мы созерцали в предыдущих фильмах про Темного Рыцаря, было твердо известно: все, что пилотирует Бэтмен, похоже на него самого. То есть на крылатую мышку.

Неудивительно, что вид техномонстра, который изготовили специально для съемок ленты «Бэтмен: Начало», произвел сенсацию. И даже не техническими характеристиками: столько-то лошадиных сил, км/ч и ведущих колес. А исключительно внешним видом.

Теперь главный герой комиксов разъезжает на чуде, которое больше всего напоминает инкассаторскую машину, покрашенную в радикальный черный цвет. Единственный вопрос: права какой категории нужны, чтобы легально водить это транспортное средство?

МОНСТР ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **воганы** *(фильм «Автостопом по галактике»)*; **Кинг Конг** *(одноименный фильм)*; **лич** *(фильм «Подземелье драконов: Источник могущества»)*; **сжегшие душу** *(книга Алексея Пехова «Искатели ветра»)*; **строгги** *(игра «Quake 4»)*

КИНГ КОНГ

И еще одна новая и необходимая номинация. Разве может фантастика, фэнтези обойтись без чудовищ? Конечно, нет: не случайно наша рубрика «Бестиарий» пользуется такой популярностью.

Сложностей с выбором победителя у нас не возникло. Слишком он высокий и широкий: заслонил своей огромной тушей всех остальных претендентов. А еще он сильный, симпатичный, добрый, смелый, доверчивый и сообразительный. Свойственны ему и главные качества настоящего монстра — страшный и беспощадный. Мог бы стать «Героем года», мог — «Злодеем года». Но достается ему новоучрежденный приз и прилагающийся титул. Кинг Конг, оживленный Питером Джексоном, однозначный «Монстр года». С чем мы его поздравляем: можешь взять банан с полочки! Нет, Питер, мы не к тебе обращались!..

ЗЛОДЕЙ ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **Белая Колдунья** *(фильм «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф»);* **Волан-де-Морт** *(книга «Гарри Поттер и Принц-полукровка», фильм «Гарри Поттер и Кубок огня»);* **Дарт Вейдер** *(фильм «Звездные войны: Эпизод 3 — Месть ситхов» и одноименная игра, книга «Месть ситхов»);* **Крейя** *(игра «Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords»);* **Явгмот** *(книга Дж. Роберта Кинга «Тран: Создатель чудовищ»)*

ДАРТ ВЕЙДЕР

«А почему не Дарт Сидиус, то бишь Император?» — спросит искушенный в «Звездных войнах» читатель журнала. Потому что редакции «МФ» не понравились отдельные качества «Владыки». Главным образом, его трусость. Настоящий фантастический негодяй может быть коварным и беспринципным, может предавать соратников и мучить невиновных. Но трусость он себе позволить не может!

К тому же, это последний шанс «Мира фантастики» наделить Энакина Скай... простите, лорда Вейдера званием «Злодея года», ведь старина Лукас грозит, что Седьмого (или Нулевого) эпизода не будет никогда. Известно, что Вейдер считается одним из самых главных злодеев за всю историю фантастики, и пройти мимо этого персонажа редакция... Да ладно, зачем себя обманывать! Вейдер, мы тебя обожаем!! Мы даже поместили тебя на обложку майского номера в прошлом году! Маска и черный плащ идут тебе больше, чем падаванская косичка и хламида джедая. Ты лучший! У тебя нет конкурентов на звание не только «Злодея года», но, не побоимся громких слов, «Злодея века»! Правда, прошлого века, но кого это волнует?

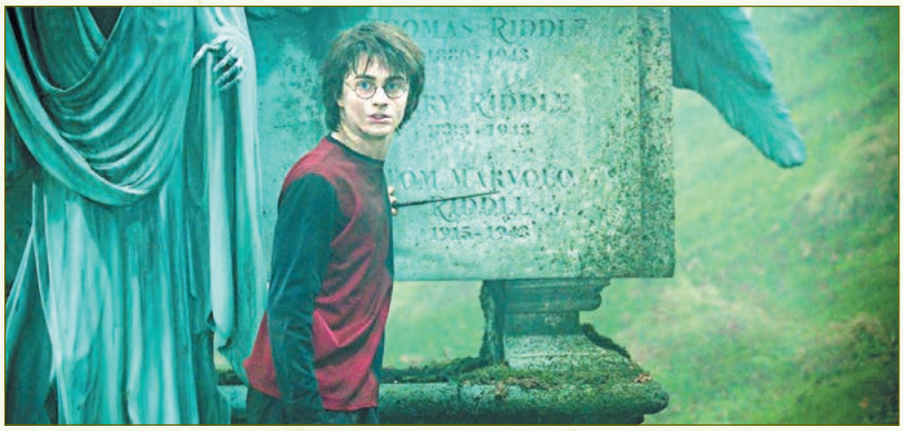
И наблюдение, не относящееся к гимну во славу Ситха. В номинантах появились такие яркие личности, как старушка Крейя и симпатичная Белая Колдунья. Если тенденция сохранится, то в будущем году потребуется новая номинация — «Злодейка года».

ГЕРОЙ ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **Гарри Поттер** *(книга «Гарри Поттер и Принц-полукровка», фильм «Гарри Поттер и Кубок огня»);* **Дризт до'Урден** *(книги «Морей мечей» и «Тысяча орков»);* **таможенник Кирилл** *(книга Сергея Лукьяненко «Черновик»);* **Оби-ван Кеноби** *(фильм «Звездные войны: Эпизод 3 — Месть ситхов» и одноименная игра, книга «Месть ситхов»);* **мастер Йода** *(те же фильм, игра и книга)*

ГАРРИ ПОТТЕР

Как ни странно, в этом году был недостаток не Героинь (как в прошлом), а Героев. Не героев — их предостаточно, по несколько штук в каждом произведении. А Героев — то есть ярких, запоминающихся личностей.



УМНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ЧИТАЙТЕ В ФЕВРАЛЬСКОМ НОМЕРЕ: №2 2006

224 СТРАНИЦЫ

8 GB DVD

ИГРЫ ГОДА

ИГРЫ 2005 ГОДА —

ПО ВЕРСИИ «ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР», ЖУРНАЛА ДЛЯ СЕРЬЕЗНЫХ ИГРОКОВ. КРИТЕРИИ У НАС СОВЕРШЕННО ОСОБЕННЫЕ, ТАК ЧТО ТОЧКА ЗРЕНИЯ МОЖЕТ СИЛЬНО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ПРИНЯТОЙ В ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКЕ...

ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ

LINEAGE 2

ДО НЕДАВНИХ ПОР В ЭТОЙ РУБРИКЕ У НАС ПУБЛИКОВАЛИСЬ РАССКАЗЫ О МИРЕ ТОЛЬКО ОДНОЙ ИГРОВОЙ СЕРИИ — WARCRAFT. В ЭТОТ РАЗ ЗА ПЕРО ВЗЯЛСЯ СЕРГЕЙ ЗВЕРЕВ, КОТОРЫЙ И РАССКАЗЫВАЕТ ТУ ИСТОРИЮ, ЧТО СТОИТ ЗА ЗНАМЕНИТОЙ ОНЛАЙНОВОЙ ИГРОЙ LINEAGE.

ИГРЫ БУДУЩЕГО

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

СВЕЖИЕ СВЕДЕНИЯ О ГРЯДУЩЕМ НИВАЛОВСКОМ ПРОЕКТЕ — ОТ НАШЕГО КОРРЕСПОНДЕНТА, ЛИЧНО ИГРАВШЕГО В ПОСЛЕДНЮЮ ВЕРСИЮ ИГРЫ.

ЕЩЕ В НОМЕРЕ:

КРУПНЫМ ПЛАНОМ

- GUN
- THE FALL
- KING KONG
- THE MOVIES
- КОРСАРЫ III
- UFO: AFTERSHOCK
- ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ
- NEED FOR SPEED: MOST WANTED

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

Витоге, несмотря на наличие самого Йоды всписке номинантов, мы решили выразить искреннее уважение Мальчику-со-Шрамом, который сделал для пропаганды фэнтези впоследние годы почти столько же, сколько Голлум иФродо. Благо, иповод достойный: яркий фильм, яркая книга. Впрочем, как обычно— фильм икнига случаются почти каждый год.

Вобщем, Гарри, ты нам дорог. Конечно, не так, как Вейдер, а... Несколько иначе. Желаем тебе прилежно учиться, дружить сродственниками ине видеть плохих сновидений. Хотя, постой! Что мы втаком случае будем читать исмотреть?

ГЕРОИНЯ ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **Гермиона Грэйнджер** *(книга «Гарри Поттер иПринц-полукровка», фильм «Гарри Поттер иКубок огня»);* **Загадочная девочка** *(игра «F.E.A.R.»);* **Падме Амидала** *(фильм «Звездные войны: Эпизод 3— Месть ситхов» иодноименная игра, книга «Месть ситхов»);* **Ривер** *(фильм «Миссия «Серенити»);* **Четверг Нонетот** *(книга Джаспера Ффорде «Дело Джен, или Эйра немилосердия»);* **Эон Флакс** *(одноименный фильм)*

ПАДМЕ АМИДАЛА

Вжестокой схватке на арене сошлись аж шесть представительниц прекрасного пола. «Схватка» — это, конечно, всего лишь образ. Насамом деле, все решает— хе-хе! — конкурс купальников.

Хорошие шансы на победу были уЗагадочной девочки, ноона так достала нас неожиданными появлениями, пока мы проходили **«F.E.A.R.»**, что даже включать ее вэтот список не хотелось. Еще есть Гермиона, ноона когда-нибудь станет «Героиней года» просто по совокупности номинаций (эта унее— вторая).

Витоге розовые букеты, головные уборы исветовые мечи падают кногам миссис Скайуокер. Жаль, что мы больше никогда не увидим тебя вобтягивающем костюме сбластером наперевес...

Наши горькие слезы высохнут. Падме, отлица всех читателей изрителей благодарим тебя за Люка! Ну, иотдельное спасибо— за Лею.

ИТОГИ 2004 ГОДА

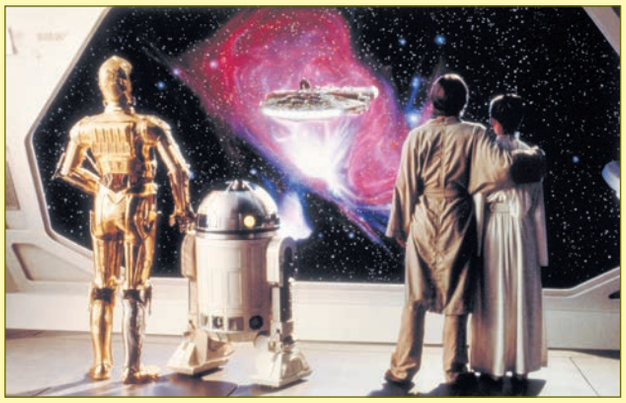
- **Лучший художник:** Роман Папсуев
- **Самый веселый проект:** Шрек 2
- **Самый страшный проект:** Doom 3
- **Самый стильный проект:** Небесный Капитан иМир Будущего
- **Оружие года:** биоморфы (Ник Перумов «Череп внебесах»)
- **Злодей года:** Малькольм Бетругер («Doom 3»)
- **Герой года:** Антон Городецкий («Дозоры» Сергея Лукьяненко)
- **Героиня года:** Анна Валериус («Ван Хельсинг»)
- **СОБЫТИЕ ГОДА: ТРИУМФ «НОЧНОГО ДОЗОРА»**

СОБЫТИЕ ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- *Выход русского издания «Magic: The Gathering»*
- *Дебют первой игровой приставки третьего поколения: Xbox 360*
- *Запуск книжных циклов «Warhammer» и«Warcraft» вРоссии*
- *Массовая разработка игр по книгам отечественных фантастов*
- *Окончание эпопеи «Звездных войн»*

ОКОНЧАНИЕ ЭПОПЕИ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»



1977, 1980, 1983, 1999, 2002 и, наконец, 2005год. Джордж Лукас начинал делать «Звездные войны» ввозрасте 33лет, азакончил в61. Эта сага стала золотым эталоном всей «космической» фантастики— причем не только вкино, нотакже вкнигах идаже вкомпьютерных играх.

Всего 10лет назад вряд ли кто ожидал когда-нибудь увидеть начало невероятной икрасочной истории, покорившей весь мир. Однако жизнь полна неожиданностей— ивот перед нами уже идут титры пятого эпизода «Звездных войн».

Фактически, Лукас совершил невозможное. Он смог ненадолго вернуть вдетство всех фанатов старой трилогии. Падение республики, пришествие квласти Императора, гибель Ордена джедаев, перевоплощение Энакина, бегство Йоды... Постепенно на экране появляются старые костюмы ипрически. Стерильная белизна кореллианского корвета, придушенное дыхание Дарта Вейдера, постройка Звезды Смерти— ну разве это не фантастика впрямом смысле слова?

Альтернатив последним «Звездным войнам» нет, ведь эта картина представляет собой завершение лучшего фантастического киносериала за всю историю кинематографа.

●●●

Вот редакция иразобралась случшими из лучших.

Закономерный вопрос: «Почему нет номинаций для худших из худших»? Что нам стоило назначить псевдопризы за «худшую книгу», «худший фильм», «худшую игру»? Почему не наградили «Провал года» и«Разочарование года»?

Потому что хорошей фантастики, как это ни обидно, меньше, чем плохой: однообразной, скучной, бесталанной. «Мир фантастики» писал, пишет ибудет писать только одостойных проявлениях фэнтези ифантастики. Если даже мы обругаем дрянную игру или отшлепаем писателя-графомана, мы уже обратим на них внимание читателей. Аредакция этого не желает: пусть бездарность прозябает вбезвестности.

Итак, победители объявлены. Мы их срадостью поздравляем! Призы можно забрать, где иобычно.

Если вы считаете, что «Мир фантастики» незаслуженно обошел кого-то из кандидатов, что кто-то награжден зря, что в2005 году всё, насамом деле, было совсем не так— пишите вредакцию по электронной почте **pochta@mirf.ru** или по обычной почте **111524, Москва, Перовская ул., д.1, «Мир фантастики»**. Будем рады узнать ваше мнение, аесли возникнет дискуссия— то она найдет свое место на «Почтовой станции».

Спасибо, что досидели до конца церемонии! Аплодисменты победителям!

ЖУКИ@MAIL.RU
http://zhuki.mail.ru
Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!
Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!
Все подробности на http://zhuki.mail.ru
ТЕРРИТОРИЯ IT
@mail.ru

С художником беседует Дмитрий Злотницкий

ВО ИМЯ ХОРОШЕЙ ИСТОРИИ

РАЗГОВОР С ДОНАТО ДЖАНКОЛОЙ

В наши дни классных художников, работающих в каком-либо фантастическом направлении, немало — имена многих у всех на слуху. Часто они находят какую-то одну нишу и работают именно в ней — будь то оформление обложек, карточных или компьютерных игр. Но наш сегодняшний собеседник, американский художник Донато Джанкола, не ограничивает свое творчество одной нишей и с одинаковым успехом трудится в самых разнообразных сферах фантастической индустрии.

«Мне интересна хорошая история»

Пожалуйста, расскажите немного о себе и о начале своей карьеры.

Я родился в 1967 году в штате Вермонт. Со временем переехал Нью-Йорке, где живу и работаю по сей день. Всегда любил рисовать — сейчас даже не могу вспомнить, когда впервые начал этим заниматься. Но у меня до сих пор хранятся картинки, которые я рисовал лет в шесть.

Карьера профессионального художника началась после окончания университета, в 1992 году. Я познакомился с человеком, который заинтересовался моими рисунками, что подвигло меня на создание нескольких пробных работ, связанных с фантастической тематикой, которые можно было показывать издателям. Тогда я занимался рисованием только в свободное время, но уже после шестого рисунка смог найти первого заказчика.

Что привело вас в жанр фантастики?

Для меня все началось с ролевых игр. Конечно, игрой этой были «**Dungeons & Dragons**», первое издание, заинтересовался я им, кажется, в 1981 году. Всегда играл по собственным мирам — уж очень нравилось рисовать карты. Обычно именно я становился мастером (ведущим игры — «МФ»), и на меня ложилась большая часть подготовительной работы и ответственности.

... Конец света.

Именно тогда я впервые столкнулся с фэнтезийными иллюстрациями Кейта Паркинсона, Джефа Исли и Ларри Элмора. Я рассматривал их рисунки, а затем старался подражать им.

Активно рисовать я начал примерно тогда, когда вышли первые «Звездные войны», и именно в тот момент мои увлечения фантастикой и рисованием переплелись между собой. Но я не только копировал нарисованное другими, но и создавал свое. Я много читал и, конечно, познакомился с миром Толкина. В итоге все вышеперечисленное и привело меня в фантастику.

А как вы относитесь к самому известному визуальному воплощению Средиземья — кинотрилогии Питера Джексона?

Я бы сказал, что фильм интересен. Но, говоря по чести, я предпочитаю сами романы, а не фильмы по мотивам. А если говорить о визуальном воплощении, то тут бы я, скорее отдал предпочтение творениям некоторых художников. То есть, для меня фильм — скорее дополнение ко всему остальному, просто еще одна точка зрения на мир, а не истина в последней инстанции.

Понятно. Но расширим вопрос: какие вообще фантастические фильмы вы любите?

О, их ведь так много! Во-первых, потрясающий психологический триллер — первая часть «Чужого», в котором впечатляет отличная работа дизайнеров. Во-вторых, я люблю нестандартную фантастику, вроде фильма «Гаттака», который многие относят к андеграунду, где меньше спецэффектов и больше смысла. В-третьих, конечно же, такие классические шедевры, как «Звездные войны». В первую очередь, старые фильмы, которые я впервые смотрел еще в молодости. И хотя Лукас в последних фильмах снова поднял визуальный ряд на новую ступень: дизайн, корабли, окружающий мир — все на высоте, но сюжет и диалоги кажутся мне не такими сильными.

Для меня и в фильмах, и в собственных рисунках спецэффекты, костюмы, корабли или задний план вторичны. Мне интересна хорошая история, и именно ее я стараюсь создать в своих иллюстрациях. Настоящего художника как раз и отличает от обычного ремесленника то, что он

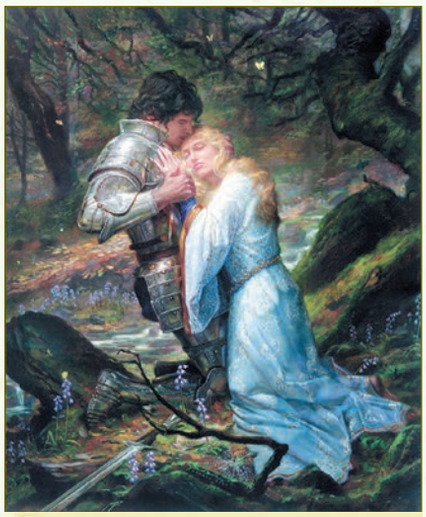
Пожалуй, самая известная иллюстрация Джанколы, ставшая символом ККИ «Magic The Gathering».

Драконы как люди...

может не только качественно нарисовать портрет и фигуру, но создать сложное, многоплановое полотно, которое будет само по себе историей.

То есть вы в первую очередь обращаете внимание на героев. А как быть, если герои — не люди?

Скажем, когда изображаешь того же дракона, можно рассматривать это создание по-разному: например, как лошадь — просто верховое животное, или как личность, обладающую высокоразвитым интеллектом, — тогда подход почти такой же, как к человеку. Приходится искать способы придать дракону индивидуальность. То есть, даже если я рисую дракона, который выдыхает струю пламени, я стараюсь сделать его не безразличным зрителю. Или, если говорить о фантастике, я рассматриваю роботов, инопланетян и любых других созданий как необычных, но все же людей.



Ланселот и Гвиневра.

Есть ли у вас какие-нибудь предпочтения среди фэнтезийных рас?

О да! Я большой поклонник гномов. В первую очередь благодаря Толкину, который первым ввел в сюжет этих замечательных персонажей. Мне ужасно нравится место, занимаемое ими в мире Толкина, и их характеры. К тому же, средиземские гномы явно оказали влияние на своих сородичей из любимых мной «**Dungeons & Dragons**».

Хотя в целом я люблю всех фэнтезийных созданий, от грифонов до драконов, от эльфов до гномов. Наверное, потому, что я думаю о драконе не только как о монстре, но и как о личности, скрытой под толстой шкурой. Хотя сам я редко придумываю новых существ. Куда интереснее работать с окружающей средой — создавать футуристическую архитектуру или фэнтезийные костюмы.

Изобразить нечто несуществующее так, чтобы оно выглядело реальным — для этого действительно требуется немалое мастерство. Донато им, безусловно, обладает, однако наверняка именно любовь к жанру фантастики позволяет ему находить оригинальные способы изобразить даже самых стереотипных созданий, тех же драконов или магов.

«Все зависит от меня»

Каким образом вы придаете вещам из нашего мира, скажем, оружию или доспехам, дух фэнтезийности?

Всегда можно добавить разнообразные декоративные элементы, которые превратят обычный меч в магический. Но в последнее время, рисуя фэнтези в средневековом антураже, я предпочитаю не отходить от исторических реалий. Кому-то такой подход может не нравиться, но фэнтези основано не только на мифах (к примеру, о святом Георгии и Змее), но и на том, что было на самом деле. Я всего лишь делаю «шаг в сторону» и возвращаюсь к этим истокам вместо того, чтобы пытаться сотворить что-то совершенно нереальное. Работая над фэнтези, я всегда оглядываюсь на средневековье.

Фантастика в этом отношении несколько интереснее, ведь тут не так много образцов и открывается простор для фантазии. Хотя, изображая космические корабли, я беру за основу современные самолеты. А если надо нарисовать космонавта в кабине, приходится смотреть, как выглядит в кабине обычного самолета обычный летчик.

Насколько сложно для вас придумывать персонажам лица?

Не очень, так как по большей части я рисую их с реальных людей. Иногда с моих друзей, иногда — с профессиональных моделей: в Нью-Йорке много агентств, предоставляющих такие услуги.

Досье: Донато Джанкола

Несмотря на проснувшуюся еще в юности любовь к рисованию, долгое время Джанкола не помышлял о карьере профессионального художника. В Вермонтском университете он изучал энергетику, но инженерная специальность, по всей видимости, оказалась не слишком интересной, и Донато резко изменил свою жизнь, найдя призвание в изобразительном искусстве. Сейчас он живет вместе с женой и двумя дочерьми в Нью-Йорке.

Успех пришел к нему практически незамедлительно, и Донато полностью посвятил себя работе свободного художника. Даже краткий перечень его работ и премий займет ни один лист. Среди клиентов Джанкола такие компании, как «Microsoft», «LucasArts», «Hasbro», «Playboy», «The SciFi Channel», «Avon Books», «Ballantine», «Bantam», «Penguin», «Random House», «Tor Books», «Five Rings Publishing» и «Wizards of the Coast».

Донато Джанкола занимается не только фантастической иллюстрацией, но, вероятно, из-за любви к жанру именно в ней он наиболее преуспел, оформляя множество карточных игр и книги таких писателей, как Герберт Уэллс, Жюль Верн, Андрэ Нортон и Дэвид Брин.

Донато любит путешествовать, часто посещает разные фантастические мероприятия и общается с поклонниками. Минувшей осенью он впервые побывал в России, на презентации русскоязычного издания девятой редакции «Магии», где и прошла наша беседа.

Страничка Донато во всемирной Сети, где можно познакомиться со многими его работами, — ***donatoart.com***.

Практически невозможно ограничиваться только воображением, ведь даже такие великие художники, как Да Винчи или Веласкес, рисовали с живых людей, может быть, слегка идеализируя черты человека, но, тем не менее, отталкиваясь от определенного образца. В противном случае не удастся добиться высокой степени реалистичности. Цветопередача, игра света и тени — незаметные на первый взгляд, но важные детали — можно передать, только имея образец.

Вы часто оформляете романы известных авторов. Кто определяет, какой именно должны быть обложка и иллюстрация на ней?

Почти всегда я решаю все сам. Когда я был начинающим художником, мне нередко говорили, что именно рисовать. Сейчас процентов на девяносто все зависит от меня. Конечно, не всегда просто найти одну сцену, которая представляла бы весь роман, поэтому я считаю своей задачей в первую очередь выразить дух книги, а не просто проиллюстрировать один из эпизодов.

Человек космической эры.

Нет определенного правила, как найти подходящую сцену. Иногда вдохновение приходит вообще не из романа. Скажем, я посещаю музей и сталкиваюсь с картиной, которая производит на меня сильное впечатление. А потом нахожу в романе что-то, напоминающее мне об этой картине, и автоматически понимаю, какое изображение хочу сделать.

Используете ли вы при рисовании компьютер, какую роль он играет в вашем творчестве?

Нет. Я все рисую исключительно руками, на холсте. Только после завершения картины сканирую ее и отсылаю заказчику.

К тому же, есть коллекционеры, которые покупают мои работы. Можно продать распечатку компьютерного рисунка за десять или двадцать долларов, а стоимость настоящей картины исчисляется тысячами долларов. Покупают не только финальную версию картины, но и наброски, черновые варианты. Для меня это — второй источник доходов.

Сайт я поддерживаю в главной степени для поклонников. Хотя, с другой стороны, страничка в сети — еще и способ представить свое творчество другим профессиональным художникам или арт-директорам. Зная мое имя или названия моих рисунков, очень легко найти меня во всемирной Сети. Я не особо беспокоюсь, если мои иллюстрации оказываются в бесплатных галереях, ведь их в любом случае скачивают фэны. Правда, чтобы защитить себя, я подписываю свои картины.

Я знаю, что вы рисовали для компьютерных игр по мотивам «Звездных войн». А сами вы играете?

Нет, у меня просто нет лишнего времени для игр. Как я уже говорил, я люблю эту вселенную и с удовольствием поработал для нее, но с самими играми я так и не ознакомился.

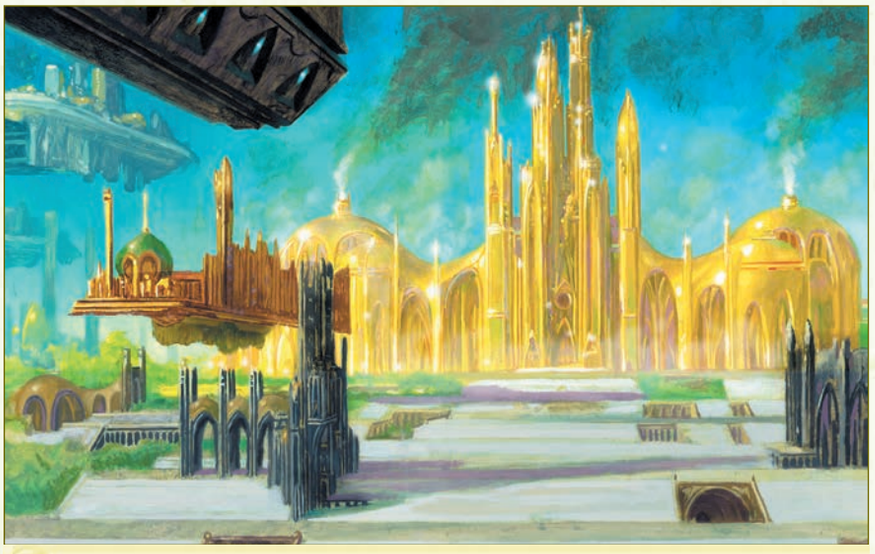
У меня две маленькие дочки и жена, с которыми я стараюсь проводить как можно больше времени. Даже в **Dungeons & Dragons** я не играл уже несколько лет.

А в игру «Magic The Gathering», которую иллюстрировали, вы играть пробовали?

Да, но тоже достаточно давно. Кажется, лет шесть назад, после выхода расширения «**Invasion**». Мне понравилось, но после «**Dungeons & Dragons**» «Магия» показалась мне слишком быстрой, не хватало и общения с другими игроками.

Еще, лет двадцать назад, я играл в «**Warhammer**» — классический фэнтезийный, второй половины этого мира, фантастической, тогда еще просто не существовало. Сейчас люблю заходить в магазины, где продаются варгеймы, и рассматривать потрясающие миниатюры.

Казалось бы, в наш век высоких технологий рисовать «по старинке», кистью и красками, уже неактуально. Однако Донато Джанкола на собственном примере доказывает, что можно одновременно идти в ногу со временем, поддерживая активную сетевую жизнь, и в то же время создавать картины в «классической» манере.



Город-сказка, город-мечта...

«Россия оказалось не столь экзотичной»

Наверное, выкроить время на чтение тоже удается нечасто, и все же, каких писателей вы любите?

К сожалению, именно так. Огромное удовольствие я получаю от книг Орсона Скотта Карда и Дэвида Брина. Кроме них, среди моих любимых писателей в основном классики жанра — Хайнлайн, Брэдбери, Желязны.

Пожалуй, одна из самых известных ваших иллюстраций сделана именно по мотивам «Амберского цикла» Желязны...

Романы этого автора восхитительны — как в концептуальном, так и в сюжетном

Королевская семья Амбера.

плане. Уже очень давно я не перечитывал «Амбер», так что сложно описать в точности впечатления от этих произведений. Помню, что мне всегда, как, наверное, большинству читателей, очень нравился Корвин. Хотя я стараюсь не ассоциировать себя с героями книг, которые читаю, а концентрируюсь на сюжете и действии.

Из того множества героев, которых вы нарисовали за свою карьеру, кто оказался самым сложным в плане изображения?

На этот вопрос мне ответить просто — Фродо. Как раз потому, что он центральный герой «Властелина Колец» и, как мне кажется, если не все, то многие читатели любят ассоциировать себя с любимым героем. Так что, если изображение не будет соответствовать представлению читателя, он может разочароваться.

Поэтому я схитрил и не стал делать полноценный портрет Фродо. На обложке его голова запрокинута так, что конкретные черты разобрать достаточно сложно. В то же время, вопреки, а может, благодаря сложности этой работы, я считаю оформление «Властелина Колец» одной из главных вершин своей карьеры. Мне нравится, когда в романах не дается досконального описания внешности персонажей, ведь это оставляет столько простора для воображения!

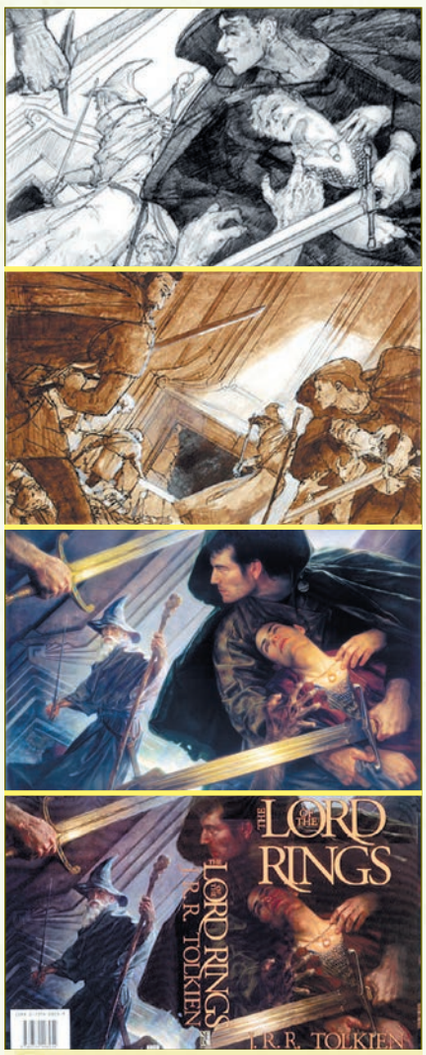
Возвращаясь к фильму «Властелин Колец»: насколько, вы думаете, созданные актерами образы соответствуют героям романа?

Актеры отлично справились с работой. Но при этом ни один герой не соответствовал в точности моим представлениям о том, как он должен выглядеть.

Скажем, Балрог в фильме меня разочаровал: мне он представлялся более таинственным созданием Тьмы. Но в фильме это не выглядело бы так впечатляюще, как пафосный пламенный гигант. В конце концов, он жил в царстве гномов, которые славились отнюдь не своим ростом, и такому Балрогу в их пещерах должно было быть тесновато.

В России фантастические романы часто выходят с внутренними иллюстрациями, а в Америке и Европе нередко делается всего один рисунок на книгу — для обложки. Почему?

Лично мне нравятся книги со внутренними иллюстрациями, да я и сам не против рисовать такие. Но в США действительно почти не выходит книг с черно-белыми рисунками внутри. Причина проста — дороговизна. Заказ десятка иллюстраций вместо одной существенно поднимет стоимость книги. По той же самой причине у нас преобладают книги в мягкой, а не твердой обложке.



Анатомия обложки. «Властелин Колец».

А как обычно проходит ваш рабочий день? Возможно, ваш пример поможет развить талант нашим читателям, пробующим себя в рисовании.

В студию я прихожу часам к девяти утра. Примерно час трачу на то, чтобы разослать и получить письма. Каждый день я получаю очень много писем: от поклонников, которые пишут почти ежедневно, от других профессиональных художников, от журналистов, которые хотят сделать со мной интервью. Конечно, я нахожусь в постоянном контакте с издателями — отправляю им информацию о работах, наброски и сканы рисунков... Время от времени приходится заниматься продажей рисунков и обновлением сайта (который из-за моей занятости не пополнялся уже месяца два).

Часам к десяти-одиннадцати я заканчиваю со всеми этими делами и просто рисую все оставшееся время. Иногда на одну иллюстрацию, скажем, на крупную многофигурную композицию, приходится потратить до шести недель, хотя в среднем на обложку уходит не больше двух. Традиционный размер большинства оригинальных рисунков — приблизительно пятьдесят на семьдесят сантиметров, хотя случаются и очень крупные исключения.

Начинающим художникам могу дать только один совет: работать, работать и еще раз работать. Именно упорный труд позволил мне подняться на вершины в этой области.

Чем планируете заняться по возвращению из России?

В данный момент меня ожидают заказ на пять книжных обложек и работа по оформлению серии почтовых марок (три больших картины, которые пойдут на восемнадцать марок). Прибавим к этому четыре частных заказа. Вероятно, к выходу очередного расширения «Магии» мне закажут некоторое количество иллюстраций, хотя в последние полгода на оформление карт у меня совершенно не оставалось времени.

Как вы можете оценить работы современных российских художников-фантастов, которые вы видели?

Судя по всему, они очень трудолюбивые и талантливые иллюстраторы. Мне понравились те замечательные истории, которые они рассказывают посредством своих рисунков. Конечно, я не могу назвать их работы идеальными и поставить в один ряд с теми художниками, о которых говорил в начале интервью. Но, вполне вероятно, это только вопрос времени. У нас жанр фантастической иллюстрации развивается уже полвека, а здесь он только зарождается.

Оформляя далекую-предалекую Галактику...

На Западе активное развитие фантастической индустрии дает работу множеству художников, что создает невероятную конкуренцию. Десятки художников желают занять ведущие места. И это заставляет нас, тех, кто уже сделал себе имя, все время совершенствоваться и работать на пределе возможностей. Думаю, к этому придете и вы.

А понравилась ли вам сама наша страна?

Безусловно. Хотя я ожидал несколько иного. Наверное, Россия оказалось не столь экзотичной и необычной для меня, как я полагал. У простых людей в наших странах куда больше общего, чем кажется по отношениям между правительствами. Хотя и меня не назовешь типичным американцем — большинство из моих земляков никогда не выбираются даже за пределы своего штата.

К сожалению, языковой барьер создает существенное препятствие в общении, но те россияне, с которыми я успел пообщаться, например, с вами, Александром Корженевским и игроками в «Магию», произвели на меня исключительно положительное впечатление.

В заключение — просто несколько слов для «Мира фантастики».

Мне очень понравился ваш журнал в плане оформления — он очень красивый. И уверен, что содержанием я бы остался более чем удовлетворен, если бы знал русский язык. Судя по всему, «Мир фантастики» — прекрасный источник информации для всех, кто интересуется фантастикой.

Еще пожелаю стремиться к своим мечтам и никогда не упускать своих шансов в жизни.

Сам Донато однажды сделал так, послушавшись сердца и занявшись профессиональной иллюстрацией. И теперь он — в числе ведущих художников в фантастической индустрии. Так что Джанкола знает, о чем говорит, — а нам остается лишь присоединиться к его пожеланиям.

Иллюстрации предоставлены художником.

Николай Пегасов, Петр Тюленев

ДОЗОРЫ

Всероссийская популярность вселенной Дозоров, созданной Сергеем Лукьяненко при участии Владимира Васильева, началась летом 2004 года с премьеры фильма «Ночной дозор» по одноименному роману. Книги, фильмы и игры описывают секретную магическую изнанку нашего мира, где сражаются Иные — люди и нелюди со сверхъестественными способностями. Одно из ключевых понятий мира — Сумрак, многослойное «отражение» нашей реальности, доступное только Иным.

ЖИВУЩИЕ В СУМРАКЕ

БЕСТИАРИЙ «ДОЗОРОВ»

Вампиров не существует!
Персонаж любого достаточно длинного произведения про вампиров

НАША ОБЛОЖКА

С точки зрения беспристрастной науки, любой Иной после посвящения перестает быть человеком и становится кандидатом в бестиарий мира «Дозоров». Впрочем, все зависит от точки зрения. Светлые, конечно, этого не афишируют, но мир Иных неоднороден. Зачастую зыбкая и невидимая граница пролегает уже в именованиях. С одной стороны — нейтральные «маг», «волшебница», «колдун». О них и о магии «Дозоров» мы поговорим в другой раз. С другой — вампиры, оборотни, загадочные бескуды и даже политкорректные «боевые маги-перевертыши». Про этих Иных, а также о специфических тварях Сумрака читайте на следующих страницах.

Сумрак — мой дом родной

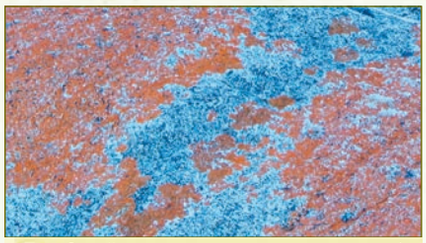
Побывать в Сумраке под силу многим. В сущности, способность входить в Сумрак и отличает человека от Иного. Но даже если вы простой человек, можете попросить знакомого мага устроить вам экскурсию на иные слои бытия. Или понаблюдать за кошками: они одновременно находятся на всех уровнях реальности. Похвастаться же тем, что обитают в Сумраке постоянно или даже родились в нем, могут немногие. С этих редких экземпляров и начнем.

Сумрак — место пребывания **развоплотившихся** (или развоплощенных) Иных — попросту говоря, навсегда покинувших наш солнечный мир. Достоверно узнать, как там пребывается, мы не в состоянии. Случаи развоплощения (насильного возврата из Сумрака) крайне редки, причем развоплощенные Иные ведут себя так, будто только что умирали — и не помнят, что было с ними после смерти. Можно, конечно встретиться с развоплотившимися на их территории, но в Сумраке они крайне необщительны: в лучшем случае покажут тебе пару двусмысленных жестов и оставят в недоумении. Впрочем, чем дальше в лес, тем толще партизаны: немногие Великие маги, умеющие забраться на самые глубокие слои Сумрака, знают куда больше о своих ушедших коллегах... Ну да это знание лежит в основе интриги «Последнего дозора», поэтому не станем портить удовольствие тем, кто еще не прочитал четвертый роман цикла.

Случается так, что волшебник призывает в реальный мир давно развоплощенного мага, накачивает его силой и пытается использовать для своих целей. Ничего хорошего из этой операции не выходит: пришелец быстро сходит с ума и начинает маниакально уничтожать все вокруг — пока его самого не упокоят обратно. В обиходе таких возвращенцев называют **Тенями Владык**. Неудивительно, что с момента подписания Договора разрешение на реворплощение может дать только беспристрастная Инквизиция.

Единственное известное Иным растение, обитающее в Сумраке (исключительно на первом его слое), — знаменитый **си-**

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ



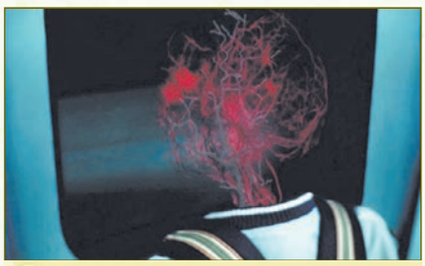
Синий мох жирует на человеческих (и Иных) эмоциях.

ний мох. Это безвредный паразит, питающийся Силой Иных и негативными эмоциями простых смертных. Он может даже перемещаться, медленно подползая к источнику энергии. Есть неподтвержденное мнение, будто крупные колонии синего мха могут влиять на человеческую психику: вызывать то депрессии, то беспричинное веселье. Впрочем, последнее мху противопоказано: от смеха и радости он выгорает. Справиться с синим мхом Иному довольно просто, достаточно скормить ему такой поток Силы, который он не будет в состоянии переварить. Если Сила была светлой, мох сгорит, если темной — вымерзнет.

Зеркальный маг или попросту **Зеркало** — еще одно стихийное порождение Сумрака. Это наглядная иллюстрация того, что мироздание стремится к равновесию. Зеркало появляется там, где Свет или Тьма получают быстрый и существенный перевес над противником, — и становится на сторону проигрывающих. Исходным материалом служит неинициированный Иной, который не склоняется ни к Свету, ни к Тьме. После преобразования в Зеркало он теряет память и начинает стремительный карьерный рост. Зеркальный маг отражает любую атаку противника и быстро набирает Силу, пока не нанесет врагу урон, достаточный для восстановления баланса, — и сразу самостоятельно развоплощается. За всю историю Дозоров Зеркало появлялось девять раз: семь у Темных и два у Светлых. Предугадать появление Зеркального мага нельзя, можно только на его приход надеяться. Воистину, неисповедимы пути сумеречные...

Пушечное мясо Тьмы

На стороне Темных традиционно выступают существа, к которым больше всего подходят определения «нечисть» и «нежить». Сами Темные называют их **низшими Иными** и относятся к ним соответственно — как к рабочим скотинкам. Главное отличие вампиров и оборотней от прочих Иных — ими может стать любой представитель человечества, вне зависимости от умения входить в Сумрак. После инициации — классического укуса другого вампира или оборотня при обоюдном согласии как «инициатора», так и жертвы, — они теряют человеческую сущность, зато получают долгую жизнь, иммунитет к болезням, физическую мощь и «животный магнетизм». Ну и, разумеется, «Зверя внутри» — что пьющий кровь вампир, что перекинувшийся оборотень контролируют себя слабо. Именно поэтому Дозоры требуют регистрации низших Иных — как постоянной, по месту обитания, так и временной, если они остаются в чужом городе на ночь. Метка регистрации выглядит как синий сгусток энергии на груди Иного, и в случае необходимости дозорные могут с ее помощью остановить зарвавшегося нечеловека. Интересно, что и вампиры, и оборотни не любят сильных запахов — они мешают им охотиться, а охота на простых смертных необходима им для существования.



О кровь! Ты — жизнь!

Кровососы

Вампиры — без сомнения, самые популярные существа в современном городском фэнтези. В одной гламурной газете даже назвали «Дневной дозор» фильмом про то, как выясняют отношения добрые и злые вампиры. Впрочем, кровососы мира Дозоров — далеко не могущественный стокеровский Дракула, не романтические одиночки из «Вампирских хроник» Энн Райс и даже не засекреченная организация из «Мира Тьмы». А просто — далеко не самые сильные Иные, к тому же безнадежно мертвые.

В обыденной жизни вампиры почти неотличимы от простых людей. Разве что не пьют даже по большим праздникам: алкоголь для упырей — сильный яд, разрушающий их метаболизм. Зато в Сумраке вампиры — трупы трупами: лобастая звериная морда, землисто-серая кожа, редкие волосы, впалые щеки, мертвые глаза... За собой «гемоглобинозависимые» оставляют «вампирскую тропу» — серый след, который некоторое время держится в Сумраке.

Кровь — единственная форма энергии, которой могут подпитываться вампиры. В современном мире они существуют в основном на консервированной донорской крови, однако время от времени получают лицензии на убийство людей.

Вампирский Зов.

СЛОВО ТВОРЦА: СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО

Появятся ли в фильме «Дневной дозор» представители нечисти, чудовища и прочие сумеречные обитатели, которых не было в книгах?

Да, появятся. В финале фильма будет присутствовать целый бестиарий Темных в их Сумеречном (отвечающем внутренней сути) воплощении. Зрелище довольно жуткое. Даже автор узнал не всех присутствующих монстров.

Свежая кровь, в частности, необходима вампирам-подросткам: без нее не пройдет их половое созревание, — а также только что инициированным кровососам для перестройки организма. Жертвой, как правило, становится человек противоположного вампиру пола, если только последний не обладает гомосексуальными склонностями. Приманивая жертву, упырь испускает гипнотический Зов — и человек подставляет шею, чувствуя себя абсолютно счастливым. В «рабочем режиме» вампир преображается: удлиняются клыки, отрастают когти. Клык вампира имеет весьма своеобразное строение, поэтому знающему Иному довольно просто отличить упырский укус от дешевой подделки. Укус происходит не обязательно в горло: на теле человека есть пять возможных для этого точек. Впитывать кровь вампиры могут всей поверхностью тела. Сам процесс «питания» занимает три-четыре минуты, в крайних случаях можно уложиться в несколько секунд. Но уже через четверть часа кровь будет полностью переработана в энергию, и вампир снова почувствует голод, терзающий его на протяжении всего посмертного существования.

Способности вампира зависят от его личного могущества и опытности. Всем кровососам в той или иной мере присущи физическая сила, нечеловеческая лов-

Ну вот, опять в горло...

СЛОВО ТВОРЦА: СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО

В фильме «Дневной дозор» появляется любовная линия между вампиром Костей и ведьмой Алисой. Насколько вообще возможны и распространены подобные «межвидовые» связи во вселенной Дозоров?

Вполне возможны. Им препятствуют лишь предубеждения Темных против «низших Иных», однако порой романы все-таки заводятся. Куда реже встречаются романы между Светлыми и Темными. Как правило, их результат глубоко трагичен: кто-то из влюбленных должен «изменить цвет», а это могут безболезненно совершить лишь Высшие Иные, с гибкой, хорошо тренированной совестью. Впрочем, Высшие редко поддаются такой слабости, как любовь.

Ничего хорошего из любви Кости к Алисе не выйдет.

кость, быстрые рефлексы. Со временем они приобретают способность к оборотничеству: чаще всего в классическую летучую мышь, но встречаются и другие варианты. Магические умения упырей незначительны и, как правило, требуют контакта взглядов. Несмотря на то, что вампиров не так много, между ними идет борьба за продвижение по внутренней иерархии. Высшее место в ней занимают локальные Мастера вампиров — самые сильные кровососы, никогда не терпевшие поражений. Большинство слухов об упырях — боязнь солнечного света, чеснока, осины, серебра — не более чем суеверия. Впрочем, они всегда отражаются в зеркале — даже если этого не хотят — и нуждаются в приглашении, чтобы зайти в чужой дом. После инициации вампиры сохраняют способность к деторождению, хотя по невыясненной причине «посмертный» ребенок у «гемоглобинозависимого» может быть только один. При этом он

Далеко не все вампиры готовы примириться с тем, что они уже мертвые.

не станет по умолчанию вампиром — его придется специально инициировать.

Справиться с вампиром довольно сложно. Его можно временно задержать серебряным оружием, на солнце упырь испытывает дискомфорт. Если под рукой не оказалось спирта и нет возможности задействовать регистрационную метку, остается заклинание «серый молебен», эффективное против нежити всех мастей. После упокоения вампиры рассыпаются в прах — чем дольше упырь длил посмертное существование, тем меньше от него останется.

Заслуги вампиров перед медициной и, в частности, донорством, неоспоримы.

Совершенно отдельная статья — Высшие вампиры, по уровню Силы сравнимые с магической элитой Иных. Наиболее правильный путь для вампира стать Высшим — питаться кровью молодых девственниц. Впрочем, подойдет и «пропись Саушкина» — коктейль из крови двенадцати доноров. Помимо высокого положения во внутренней иерархии, Высший вампир получает доступ к части магического арсенала Темных — ну и, разумеется, сильно продвигается во всех специфических способностях кровососов.

БЕСКУДЫ

Редкий и почти неисследованный вид нечисти — **бескуды**. Их основной ареал обитания — Восточная Европа: Карпаты, Польша, Чехия, Словакия. Бескуды отличаются острыми треугольными зубами и щелевидными зрачками. Их относительно много в пражском Дневном дозоре, а вот на территории бывшего Союза бескудов зарегистрировано всего шестеро. Впрочем, название московского района Бескудниково наводит на мысль, что в прошлом эта нечисть была более распространена.

Меняющие шкуры

Оборотни — существа не менее классические, чем вампиры. В мире Дозоров они ведут обычную человеческую жизнь — за исключением трех-четырех ночей в месяц, которые им необходимо проводить в зверином облике. Это не обязательно волк: в книгах упоминаются оборотни-ящеры, оборотни-пантеры и даже древний-древний оборотень-смилодон (доисторический саблезубый хищник). Оборотни всегда превращаются в существо одного и того же биологического вида, максимум — двух родственных. Время, проведенное в зверином теле, они используют для охоты: как и вампирам, им выдаются соответствующие лицензии, и, как и вампиры же, перекидыши получают жизненную энергию из человеческих жертв.

В фильм «Дневной дозор» проникли даже оборотни-вороны.

Наиболее интересное в оборотнях — разумеется, само превращение. Откуда эти существа берут дополнительную материю для звериного облика (и куда она исчезает потом) — непонятно. Зато известно, что после трансформации им требуется много мяса — очевидно, чтобы восстановить затраченную энергию. Помимо этого, процесс превращения пробуждает в них сильное сексуальное желание. «График трансформаций» никак не привязан к лунному циклу, однако в полнолуние оборотни обычно испытывают прилив сил.

В компьютерной игре оборотня (в человеческом облике, разумеется) можно опознать по капюшону.

Магические способности у оборотней невысоки, чаще всего они служат грубой силой в ближнем бою. Склонность оборотней к регенерации стала притчей во языцех. Даже разорванный в клочья перекидыш может полностью восстановиться за несколько суток. Справиться с ними можно только специально зачарованным оружием — или заклинаниями.

Грянулась красавица оземь и стала тигрицею.

На службе Ночного дозора состоят боевые маги-перевертыши. Считается, что это те же оборотни, только Светлые. Впрочем, судя по косвенным данным, они проходят инициацию «в общем порядке», а потому могут быть исключены из числа низших Иных. В компьютерной игре «Ночной дозор» перевертышам доступно заклинание «Зов» (не имеет ничего общего с одноименной вампирской способностью), вызывающее зверя-помощника.

ИНКУБЫ И СУККУБЫ

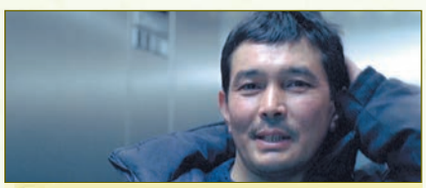
В Средние века инкубами и суккубами называли два обличья Дьявола, которые тот принимал для совокупления с ведьмами и колдунами. В Дневном дозоре так зовутся маги узкого профиля, специализация которых — соблазнение соответственно женщин и мужчин. В какой-то мере инкубом можно назвать и главного ловеласа Ночного дозора Игната.

Игнат, светлый «инкуб».

Рукотворные существа

Если сам Сумрак не отличается особой активностью в плане сотворения живых существ, то разнообразные маги часто создают себе живых (или почти живых) сверхъестественных помощников. Иногда в качестве исходного материала берутся люди — например, некромант может поднять из могил воинство нежити. Другой вариант — создание могущественного артефакта, который приобретает черты живого существа.

Яркий пример первого пути — **девона**, помощник великих магов. Это не Иной, а обычный человек, чаще всего умственно отсталый, которого под завязку «накачивают» Силой. Девона становится преданным слугой волшебника, в буквальном смысле слова превратившего его из грязи в князи, но при этом требует постоянной «подпитки». В народе такого спутника мага, понятное дело, считают одержимым духами.



Лукьяненко много времени прожил в Казахстане, поэтому восточный колорит в его книгах не редкость.

В арабской мифологии девона — что-то вроде европейского фамилиара, дух, вселившийся в физическое тело. Причем чаще всего это тело птицы или зверя, а не человека. По-узбекски слово «девона» означает «юродивый».

В прошлом европейские маги нередко прибегали к услугам **големов** — кукол, оживленных магией. Наиболее подходящий материал для голема — глина, она пластична и хорошо «держит» Силу. Можно соорудить и деревянного «буратино», и металлического «самоделкина» — вот только работать они будут недолго. А из пластика голема не получится. Интеллектом глиняные человечки обделены, поэтому чаще всего служили для охраны, хотя попадались и «рабочие» экземпляры, и даже големы «для развлечений и забав». В соответствии с учением еврейских каббалистов, для активации голема необходима пластинка с волшебным словом, впрочем, иногда ее заменял камень, на котором начертана руна.

Ведьминская кукла-помощница Маша — тот же голем, только резиновый.

Волшебники Востока научились создавать себе помощников из чистой Силы, безо всякой материальной основы. Их называли **дэвами** или джиннами. Поскольку никакого «выключателя» у дэвов не предусмотрено, довольно сложной задачей было подчинить их создателю. Джинны видны только в Сумраке, причем их облик может быть самым разным. В «Последнем дозоре» описывается дэв с человеческим торсом и хвостом змеи, а также обезьяноподобный дэв с шерстью и почему-то очень резким запахом.

Артефакт под названием **кот Шредингера** относится к тем сущностям, о которых нельзя точно сказать, живые они или мертвые. Он выглядит как пушистая удавка и используется для конвоирования особо опасных преступников. Если Иной, на шее которого висит кот Шредингера, пытается применить магию, артефакт моментально убивает его. В названии есть некоторый юмор: физик Шредингер вошел в историю благодаря мысленному эксперименту, где описывал кота, который, в согласии с положениями квантовой механики, одновременно и жив, и мертв.

Владимир Васильев в «Лике Черной Пальмиры» описывает **ментор-артефакты**. Эти предметы, в которые вложены частичка создателя и Сила многих веков, нередко обладают подобием собственной воли. Ментор-артефакты действуют самыми невероятными способами, но почти всегда «продвигают» использующего их Иного на пару уровней вверх.

●●●

Мир Дозоров — место, где могут соседствовать самые непохожие друг на друга существа: оборотни, дэвы, кот Шредингера, резиновые куклы-фамилиары... Эта вселенная — умелый сплав древних легенд и мифов с традициями современной мистики и реалиями, когда-то бывшими частью нашего реального мира. Пожалуй, именно это смешение стилей и есть то, что привлекает многих в мире Дозоров — как в оригинальных романах, так и в фильмах и играх по их мотивам.

СЛОВО ТВОРЦА: СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО

В фильме «Ночной дозор» мы встретились с куклой Машенькой. Насколько распространено среди ведьм заводить таких питомцев-фамилиаров и какими они бывают?

Это очень распространенное явление. Однако обычно ведьмы используют животных (чаще всего — котов или сов), реже — предметы быта (веники, котлы, лопаты). Подобные питомцы, помимо функции магического друга, еще и выполняют полезную работу по дому. Ведьма из фильма, очевидно, из ностальгических соображений, использовала детскую игрушку. Свою? Своей дочери? Скорее всего, дочери, и, вероятно, погибшей... Но это уже только предположения автора.

СЛОВО ТВОРЦА: СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО

Придумывали ли вы для книг и фильмов сверхъестественных существ, которые по каким-либо причинам не попали в финальные версии?

Практически нет. Разве что некоторые необычные виды оборотней: оборотни-ящеры, оборотни-лошади и т. д. Дело в том, что Иной-оборотень способен «перекидываться» в то животное, с которым себя наиболее ассоциирует. Поэтому, помимо обычных волков-оборотней и медведей-оборотней, существует целый ряд редких, экзотических перевертышей.

Оксана Романова

ДЕТИ ФРАНКЕНШТЕЙНА

ЛАБОРАТОРНЫЕ СОЗДАНИЯ

В глаза не светить, воды не давать и — главное — не кормить после полуночи!
Фильм «Гремлины»

Фантасты породили немало механических созданий, призванных служить человечеству или уничтожать его. Многочисленные роботы, механоиды, паукообразные машины и прочие движущиеся, а иногда и думающие агрегаты заполонили вымышленные миры.

Железо и магия далеко не всегда могут сделать то, на что способны создания из плоти и крови — творения безумных гениев науки и техники.

А шовчик-то поровней надо делать!

Он живой, живой!
Фильм «Франкенштейн»

С тех пор, как первая дохлая лягушка задергала лапкой под воздействием тока, человечество не перестает верить в животворящую силу электричества. Закончив с отличием несколько университетов и краткие курсы кройки и шитья, ученые принялись создавать живое из мертвого. Пальма первенства, несомненно, принадлежит доктору **Виктору Франкенштейну** (роман Мэри Шелли), который сшил части тел разных покойников и оживил электричеством получившееся Существо.

Оно оказалось умным и довольно крепким, умело чувствовать, переживать, любить и ненавидеть, но «папа» обо всем этом не знал, поскольку сбежал сразу, как увидел первую улыбку своего дитяти. Оставшись без отца, Франкенштейн-искусственный скоро пошел по неверной дорожке, стал драться, воровать, а после решил отомстить своему создателю за сломанную жизнь.

Хотя имя Франкенштейна стало нарицательным, сшитых из мертвечины големов не убавилось. Только мозгов им стали давать значительно меньше и провели в череп трубки для спускания пара. А вместо сердца обычно вставляют пламенные моторчики, которые особенно часто стучат при виде хорошеньких юных девиц в подвенечных платьях. Поэтому «Детей Франкенштейна» часто обвиняют в краже невест, но это уже документированный недостаток.

Ученые, работавшие над проблемой воскрешения мертвецов, часто получали результат, известный как «зомби». Ходячие мертвецы неразумны, кровожадны и агрессивны. Их жертвы обычно также становятся зомби. Причиной многих зомбо-эпидемий являются вышедшие из-под контроля эксперименты.

МЕРТВЫЕ РОДСТВЕННИКИ

Мэри Шелли придумала историю про Франкенштейна в возрасте 19 лет. Тогда, в 1815 году, почти всю планету настигла вулканическая зима (из-за извержения вулкана Томбора в Индонезии). Шелли приехала в гости к лорду Байрону, который для развлечения предложил ей и ее персональному врачу — доктору Джону Полидори — сочинить какие-нибудь страшные истории. Шелли придумала Франкенштейна, а Полидори написал историю «Вампир», которая стала основой «романтического вампирского жанра» — именно на нее ориентировался Брэм Стокер, создавая своего знаменитого Дракулу. Фактически, Франкенштейн и «современные вампиры» родились почти одновременно.

Франкенштейн глазами художника Бориса Вальехо.

Зверолюды и людозвери

Вы упускаете из виду, что может сделать искусный вивисектор с живым существом.
Г. Уэллс «Остров доктора Моро»

Другие ученые (доктор Моро, профессора Сальватор, Доуэль, Преображенский) предпочли экспериментировать с живыми существами, ища тайну бессмертия в соединении разнообразных видов, подвидов, рас и классов. Многие создания оказались вполне жизнеспособными, хотя и небезопасными для окружающих.

Мысль о том, что можно приживить чужеродную плоть и исправить тем самым природные недостатки, существует давно. Например, в одной средневековой байке говорится о состязании двух лекарей, которые доказывали свое искусство, вынимая и вставляя обратно глаза соперника. Во время одной из таких операций ворона украла извлеченный глаз, и, чтобы не проиграть пари, врач вместо него вста-

Очень древняя восточная хирургия. Миниатюра из старинного манускрипта.

вил пациенту глаз козы. За исключением того, что с тех пор лекарь-соперник стал чаще смотреть на траву, глаз животного служил вполне исправно.

С тех самых пор хирургам не дает покоя идея сшить ангелочка, русалку или хотя бы Медузу Горгону (последнее, кстати, чаще всего и получается).

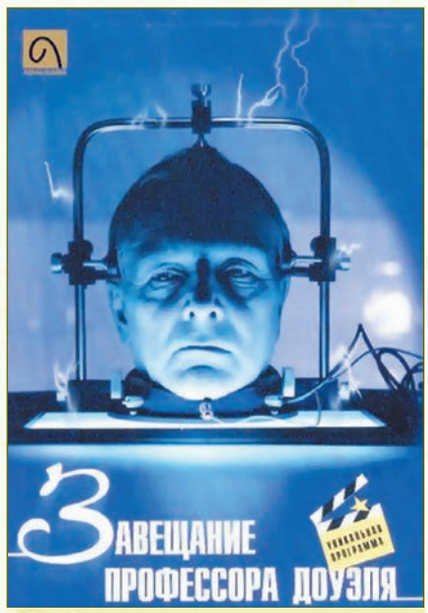
Александр Беляев (1884—1942) — талантливый фантаст с трагической судьбой.

Незначительные добавления инородных органов, вроде бы, даже улучшали людскую породу. Например, **Ихтиандр** писателя Беляева вместе с жабрами акулы получил возможность плавать, не переохлаждаясь и не тратя времени на перезарядку акваланга. Правда, с хождением по суше у него довольно скоро возникали проблемы — жабры пересыхали, а легкие без них не работали.

А пес **Шарик** (роман «Собачье сердце», М. Булгаков), получив человеческий гипофиз, вообще стал ходить на задних лапах и говорить по-человечески. Даже на

Создатель и его непутевое создание (фильм «Собачье сердце», 1988).

работу устроился и стал делать отличную карьеру. Но о его судьбе нам хорошо известно, чего не скажешь о многочисленных жертвах экспериментов профессора **Доуэля** (Александр Беляев). Их можно отнести ко второму типу комбинированных существ — одновидовым, то есть собранным из живых или клинически мертвых созданий одного биологического вида.



Современная обложка советского фильма «Завещание профессора Доуэля» (1984).

Меняя головы и тела животных, профессор искал тайны бессмертия. Его ученики пошли дальше и начали проводить аналогичные опыты на людях. У «сборных» пациентов, как правило, через некоторое время начинают проявляться привычки, чувства и эмоции обоих «доноров». Что приводит к раздвоению личности, депрессиям, шизофрении и прочим неприятностям. Некоторым удается преодолеть эффект «памяти тела» и жить счастливо, примирившись со всеми своими личностями, но большинство теряет рассудок.

Как это часто бывает с увлеченными людьми, Доуэль и сам в конце концов стал объектом исследований, превратившись в говорящую голову без тела. Идея оказалась весьма плодотворной: позднее фантасты придумали для таких голов массу способов передвижения — от паукообразного тела до механического голема. Так что смерть — это только начало карьеры истинного энтузиаста!

Третья категория комбинированных существ — результаты экспериментов по перекраиванию животных. Оставаясь в основе своей зверями, эти твари приобретают человекообразный вид, способны говорить и примитивно рассуждать.

Обширную лабораторию и виварий для подобных опытов имел знаменитый ученый доктор **Моро** (Герберт Уэллс, «Остров доктора Моро»). С помощью хирургии и электрошока он создавал переходные формы от животных к людям.

Доктор Моро и его домашние любимцы.

Доктор пытался не только перекроить мозги зверей по человеческому подобию, но и перестроить саму натуру своих подопечных. Применяя пытки, он вбивал в головы несчастных вегетарианскую мораль и идею безусловного рабского повиновения «людям с хлыстами». Подопытные доктора не любили, экспериментам отчаянно сопротивлялись и, в конце концов, съели Моро вместе с его ассистентом.

Механический череп человекоборова, реквизит фильма «Остров доктора Моро» 1996 года.

Среди особо интересных особей на острове Моро были отмечены: леопардо-человек, гиено-свинья, трое человеко-быков, сатироподобное существо — помесь обезьяны и козла, человеко-сенбернар, людисвиньи, носорогоголошадь и лисомедведица. Всего выживших после опытов тварей насчитывалось более шестидесяти.

Сам себе враг

Ноги! Глядите: бегут ноги!
Г. Уэллс «Человек-невидимка»

Разумеется, любой хороший и немного сумасшедший ученый не откажется самолично испробовать на себе свои изобретения. Последствия подобных экспериментов могут быть самыми неожиданными: одни джентльмены теряются в просторах времени, другие взлетают в воздух, третьи тонут в глубинах океана, а четвертые просто растворяются в воздухе.

Наиболее известными на этом поприще стали доктор Генри **Джекилл** (персонаж Роберта Льюиса Стивенсона) и физик **Гриффин** (герой Герберта Уэллса).

С помощью особого омолаживающего раствора, введенного внутримышечно, первый из них собирался высвободить скрытые резервы человеческого организма, пробудить спящие клетки мозга и заставить ткани регенерировать. Отчасти результат был достигнут, но в итоге на свет появился мистер Хайд, вторая личина Джекилла. Разбуженные животные инстинкты, звериная сила и неукротимые страсти переполняли эту новую сущность. Побывав в теле Хайда, доктор потом чувствовал себя бодрым и полным энергии. Проблемы начались лишь тогда, когда он осознал наркотическую зависимость от своей животной половины.

Две половинки целого — доктор Джекилл и мистер Хайд.

Мистер Хайд во всей своей первобытной красе (фильм 1932 года).

Хоули Гриффин создал аппарат, передающий эфирную вибрацию световых лучей. Несколько химических реактивов, обесцвечивающих кровь, сеанс облучения и порция стрихнина сделали из Гриффина человека-невидимку.

Недостатки мутации обнаружились сразу: во-первых, она необратима, пока человек жив; во-вторых, приходилось ходить нагишом и опасаться, что излишне любопытные собаки, налипшая грязь или падающий снег выдадут твое местоположение. Гриффин отчасти решил проблему с помощью грима и плотной одежды; а вот что стало с кошкой-невидимкой, которая первой испытала действие эфирной вибрации, науке неизвестно. Не исключено, что животному удалось избежать тех неприятностей, что подстерегали Гриффина среди людей. Быть может, она даже продолжила род невидимых кошек...

1. Человек-невидимка из фильма 1933 года.
2. В экранизации 2000 года исчезновение было постепенным — невидимость начиналась с кожи, а заканчивалась костями.

Но не только эти двое ученых шокировали мир своими превращениями. Достаточно вспомнить трагическую судьбу **Человека-мухи** (фильм 1958 года по рассказу Джорджа Лангелана), который когда-то был физиком и испытывал машины молекулярного переноса на самом себе — затесавшееся в кабину насекомое стало частью человеческого организма и постепенно перестроило ученого под свои мушиные нормы. Или полурастение-полуженщину Ядовитый Плющ (вселенная комиксов компании «DC Comix»), смешавшую свою кровь с хлорофиллом.

3. «Муха» образца 1958 года (обложка ДВД). В 2006 году нам обещают показать римейк.
4. Ядовитый Плющ целует Робина. Художник Брайан Болланд.

Цветочный ужин

Почему вы так кричите?
Вы пугаете мою плотоядную лиану!
Сериал «Семейка Аддамсов»

Кстати, о хлорофилле. Озадачившись поисками дешевой еды будущего, иссле-

Хищный цветок можно выращивать в горшочке на подоконнике

дователи углубились в тайны растений, морских и наземных. Казалось бы, что опасного могут скрывать цветы в горшках или банальная морская капуста? Но стоит им попасть в руки чересчур гениальных ученых, как растения превращаются в нечто очень быстрое, сильное и голодное.

Обычно исходным материалом служат тропические цветы, питающиеся насекомыми: росянки, мухоловки, непентесы, саррацении. Для наибольшей красоты их скрещивают с орхидеями, выбирая самые пахучие сорта, а для быстрого роста используют химикаты собственного изобретения.

Чтобы цветок не зачах, его следует кормить сырым мясом. Раскормленные до размеров крупного питона растения уже могут питаться самостоятельно. Как правило, они начинают с ближайшего окружения, съедая всю родню садовода, почтальона, полицейских и санитаров из дурдома.

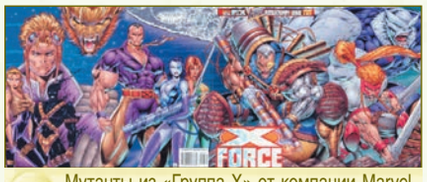
Хищные растения разных видов.

Ботаник, который вывел хищное растение, должен быть готовым к тому, что ему придется всю жизнь обслуживать своего зеленого питомца, поставляя тому в пищу слишком любопытных журналистов.

Калибаны машинной эры

Машины работают, дизели гудят, ядовитые отходы химических опытов стекают в реки и заливы, безумные ученые продолжают свои жестокие эксперименты, а женщины упрямо пытаются продолжить род человеческий. В отравленном воздухе слышны крики младенцев-мутантов и принявших их на руки акушерок. Поколение калибанов машинной эры вступает в свои права.

Калибан был сыном ведьмы (Шекспир, «Буря»). Его приютил ученый и чародей Просперо. Но как ни бился кудесник, а изменить злобную алчную натуру твари ему не удалось. Люди-мутанты, изуродованные еще во чреве матерей зловонными миазмами прогресса, также не отличаются благородством душ.



Мутанты из «Группа Х» от компании Marvel (справа — Калибан). Художник Роб Лифилд.

Кто не помнит знаменитого **Игоря**, бессменного ассистента доктора Франкенштейна? Славянское имя — единственное, что может хоть как-то приподнять занавес над тайной его рождения. Горбатый лупоглазый карлик, ненавидящий людей за их естественную красоту (или хотя бы обыкновенность), — он отлично управляется с механизмами, аккумуляторами, лазерами и прочими приборами.

Ловкий, как обезьяна, Игорь — идеальный помощник. Но его верность зиждется не на любви, а на желании отомстить нормальным людям. Коллег Игоря можно встретить и в лабораториях сумасшедших ученых, и в черных вампирских замках: везде, где зарождаются планы истребления человечества, такой уродец придется ко двору.

Кукла Игоря — купите ее своему маленькому Франкенштейну!

А вот другой представитель племени калибанов, сеньор **Грегорио Чиче** («Месс-Менд» Мариэтты Шагинян), больше известен в России, хотя действовал по всему миру. Его мутация — это не только результат токсичного воздействия окружающей среды, но еще и панические страхи перед революциями и войнами. В результате на свет появился звероче-ловек, вынужденный заковать свое искривленное тело в стальной футляр, чтобы получить возможность ходить на двух ногах. Сеньор Чиче — мастер перевоплощений, однако в любом обличье он не может скрыть подагрически опухшие руки, чрезмерно острый кадык и впалые водянистые глаза.

Это интересно

- Лаборатория Виктора Франкенштейна, согласно роману Мэри Шелли, располагалась в городе Ингольштат (Бавария, Германия). Этот же населенный пункт упоминался в трилогии «Иллюминат!» Роберта Ши.
- По-немецки слово «Франкенштейн» означает «камень франков». Ходили слухи, что Шелли зашифровала в этом имени франкмасонов — «вольных каменщиков».
- Польский город Забковице-Сласки (основан в 1280 году) раньше назывался Франкенштейн. Точно так же назывался замок в городе Дармштадт (Гессен, Германия), где по легенде жил алхимик Йоханн Кондрад Диппель (1673—1734), якобы экспериментировавший с человеческими останками.
- Калибан — мутант-экстрасенс из вселенной компании Marvel; робот, не знавший 3 законов роботехники (придуман Роджером Макбрайдом Алленом в сотрудничестве с Айзеком Азимовым); родная планета легиона космической пехоты «Темные ангелы» из вселенной «Warhammer 40000», а также игровая раса сеттинга «Ravenloft» настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 2».

Замок в городе Забковице-Сласки. Мэри Шелли и понятия не имела о нем.

Впрочем, взамен природа наделила его мощным даром гипнотизма, в результате чего редкому человеку удавалось вспомнить облик сеньора или его слова. Услугами этого «калибана» пользовались представители правящих кругов и крупные дельцы, дабы устранять ненужных людей и организовывать многоходовые интриги. При покушении на российскую Аэроэлектроцентраль Чиче был разоблачен. Феномен его мутации исследовал доктор Лепсиус, известный американский ученый.

С другими «калибанами» можно повстречаться в крупных промышленных городах, например, таких, как Готэм. Но о жизни Человека-Пингвина, крысоидов и иных мутантов и фриков достаточно подробно рассказывают комиксы, так что мы не будем на них останавливаться.

Лаборатории сумасшедших ученых работают без устали. В колбах шевелятся странные комки плоти, скребясь щупальцами по прозрачным стенкам. Клетки содрогаются от метаний плененных монстров. Что-то вскипает и булькает, искрит и переливается, лазерные лучи прожигают отверстия в подготовленных к имплантации деталях... В истертом блокноте записей экспериментов поставлена галочка против слов: «Сегодня ожидаем вылупления». Новые чудища готовы увидеть свет — и безумную улыбку своего творца.

Хранитель информатория — Борис Невский

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ

Вмире фантастики нетрудно изаблудиться. Неудивительно, что наши читатели время от времени задают вопросы— ответы на них собираются внашем информатории. Доступ кинформаторию открыт любому читателю «Мира фантастики»: чтобы подать запрос, достаточно прислать нам письмо по обычной или электронной почте. Ну амы постараемся ответить наиболее полно и четко.

ЗАПРОС

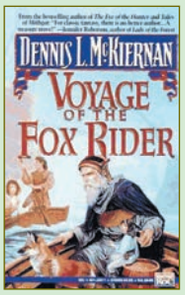
Напишите подробнее про Денниса Маккирнана: биографию, какие его книги переведены на русский, акакие еще нет, расскажите коротко осерии «Железная башня».

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Анара

ОТВЕТ

Американский писатель Деннис Л.Маккирнан (DennisL.McKiernan) родился 4 апреля 1932. В18лет пошел служить вBBC, где провел 4 года— во время корейской войны был механиком радарной установки. Увлекается подводным плаванием имотоспортом, который ипривел его влитературу. В1977 Маккирнан на своем мотоцикле столкнулся савтомобилем иугодил вбольницу, где со скуки начал сочинять продолжение «Властелина Колец». Результатом заинтересовалось издательство «Doubleday», которое попыталось договориться оновом проекте снаследниками Толкина, нополучило отказ. Тогда издатели предложили Маккирнану переписать книгу как самостоятельное произведение, выбросив все упоминания оСредиземье. Так родился его Митгарский цикл, имевший международный успех. Ныне на счету писателя около 20 книг— романов, сборников идаже комикс. Деннис Маккирнан живет вТасконе (штат Аризона) вместе сженой, которая разделяет все его увлечения.

Большинство фэнтезийных книг Маккирнана входят всериал «Хроники Митгара», написанный вподражание Толкину. ВМитгаре обитают привычные фэнтезийные расы: люди, гномы, эльфы, орки, пикси, атакже варорцы (воинственный вариант хоббитов). Сериал состоит из нескольких циклов, события которых отделяют друг от друга многие годы, даже века. ВРоссии некоторые книги сериала печатались всерии «Наследники Толкина» издательства «Азбука». Повнутренней хронологии всериал «Хроники Митгара» входят:



- трилогия «Железная Башня» (1984): «Черный прилив» («The Dark Tide»), «Тени судьбы» («Shadows of Doom»), «Самый темный день» («The Darkest Day»), — на русском вышла в2002водноименном сборнике;
- дилогия «Серебряный зов» (1986): «Поход вКрагген-Кор» («Trek to Kraggen-Cor») и«Путь Бреги» («The Brega Path») — на русском вышла в2002водноименном сборнике;
- дилогия «Суровое испытание»: «Вокружении» («Into the Forge», 1997) и«Вогне» («Into the Fire», 1998) — унас не издавалась.

Цикл «Легенды Митгара» состоит из отдельных романов исборников, не связанных общими героями исюжетом, только миром. Романы: «Драконья судьба» («Dragondoom», 1990) — унас не выходил; «Глаз Охотника» («The Eye of the Hunter», 1992) — вышел в2003; «Путешествие лисьего всадника» («Voyage of the Fox Rider», 1993) — вРоссии вышел в2003 под названием «Галера черного мага»; «Драконий камень» («The Dragonstone», 1996) — унас не выходил; «Серебряный волк, черный сокол» («Silver Wolf, Black Falcon», 2000) — вышел вРоссии в2004 под названием «Рассветный меч». Сборники рассказов: «Сказания Митгара» («Tales of Mithgar», 1994) и«Красные шлепанцы: Новые сказания Митгара» («Red Slippers: More Tales of Mithgar», 2004) — на русском не издавались.

Сейчас Деннис Маккирнан работает над фэнтезийным циклом «Однажды», где планируется 5 романов. Пока вышло два: «Однажды зимней ночью» («Once Upona Winter's Night», 2001) и«Однажды летним днем» («Once Upona Summer Day», 2005). КМитгару цикл отношения не имеет.

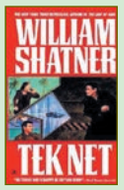
ЗАПРОС

В1996 году прочитал книгу Уильяма Шатнера «Войны тэк». Вкнигу входили три романа, они мне очень понравились,ноосталось впечатление, что тема не исчерпана, хотя продолжений мне не попадалось. Писал ли Шатнер продолжение, выходило ли оно вРоссии?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Андрей

ОТВЕТ

Американец Уильям Шатнер— не только известный писатель-фантаст, ноиактер, игравший роль капитана Кирка, командира звездолета «Энтерпрайз» вкультовом сериале «Звездный путь». Он, кстати, написал около 20 романов, входящих вмежавторскую серию «Star Trek». Носамое известное произведение Шатнера— цикл одетективе Джейке Кардигане, который неустрашимо борется с *Тэк* — преступным бизнесом по производству наркотика, искусственно стимулирующего деятельность человеческого мозга. В1996 году вРоссии вышли три романа цикла: «Войны Тэк» («TekWar», 1989), «Лорды Тэк» («Teklords», 1991), «Лаборатория Тэк» («Teklab», 1991). Наэтом цикл не закончился, внем еще 6 романов: «Месть Тэк» («Tek Vengeance», 1992), «Тайна Тэк» («Tek Secret», 1993), «Сила Тэк» («Tek Power», 1994), «Деньги Тэк» («Tek Money», 1995), «Убийство Тэк» («Tek Kill», 1996), «Сеть Тэк» («Tek Net», 1997). Ксожалению, нам неизвестно, планирует ли какое-нибудь российское издательство выпуск всего цикла Уильяма Шатнера.



МАШИНА ВРЕМЕНИ

ВСЁ ОБ ИСТОРИИ, МИФОЛОГИИ И БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ

Хронология фантастики: *ФЕВРАЛЬ* 112

Арсенал: *ЗЛЫЕ ВЛАСТЕЛИНЫ ФЭНТЕЗИ* 113

Почему злые Властелины, как ни пытаются ввергнуть мир во тьму, раз за разом терпят поражение? Имея в своем распоряжении орды орков, гоблинов, великанов и троллей, они умудряются проигрывать битвы, успех которых, казалось бы, предрешен заранее. Если вам не терпится создать собственную Армию Тьмы и отправиться на завоевание мира — внимательно прочитайте советы по стратегии и тактике военных действий в фэнтезийной вселенной. Возможно, именно вам улыбнется удача!

Если бы: *ДВОЙНИКИ* 119

Истории о двойниках — самая невероятная помесь реальности и вымысла. Клоны, близнецы, самозванцы, доппельгангеры — и в реальности, и в фантастике существуют десятки способов подменить человека. Как, почему, зачем — на все эти вопросы ищите ответ в материале Михаила Попова.

Назад в будущее:
ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ВИДЫ СПОРТА 124

Спорт в фантастике, как правило, исключительно жесток. Гонщики и гладиаторы, квиддич и роллербол — каждая игра связана со значительным риском не только для здоровья, но и для жизни спортсмена. Опираясь на современную фантастику и проводя параллели с реальностью, «Мир фантастики» пытается ответить на вопрос — какой он, спорт будущего? «Спортивная утопия» или «Смертельная игра»? Читайте на страницах нашей постоянной рубрики «Назад в будущее».

ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ 128

О чем писал наш журнал год назад и два года назад? Какие события фантастической жизни владели тогда умами? Как изменялся «МФ» со временем? Вспомним, что было раньше.

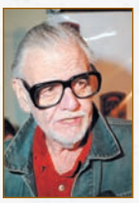
Архивы ворошил Александр Чекулаев

ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ

1 февраля

Родился **Евгений Замятин** (1884—1937), русский писатель, один из основоположников современной антиутопии, автор хрестоматийного романа «Мы», а также философских сказок и притч «Пещера», «Икс» и других.

4 февраля



В 1940 родился **Джордж Ромеро**, американский кинорежиссер, создатель жанра зомби-хоррора, известный прежде всего своей тетралогией о восставших покойниках: «Ночь живых мертвецов», «Рассвет мертвецов», «День мертвецов» и «Земля мертвых».

6 февраля

В 1940 родился **Ганс Руди Гигер**, швейцарский художник-фантаст, автор альбомов «A Rh+», «Некрономикон», «Биомеханика Х. Р. Гигера», художник-постановщик фильмов «Чужой», «Полтергейст III», «Особь».

В 1958 родился **Андрей Лазарчук**, русский писатель, мастер жанра крипто- и альтернативной истории. Автор книг «Опоздавшие к лету», «Все способные держать оружие...», «Транквилиум», «Штурмфогель»... В соавторстве с Михаилом Успенским написал романы «Посмотри в глаза чудовищ» и «Гиперборейская чума». С женой Ириной Андронати — трилогию «За право летать», «Сироты небесные», «Малой кровью». Лауреат премий «Странник», «Великое Кольцо», «Интерпресскон» и «Бронзовая улитка».

9 февраля

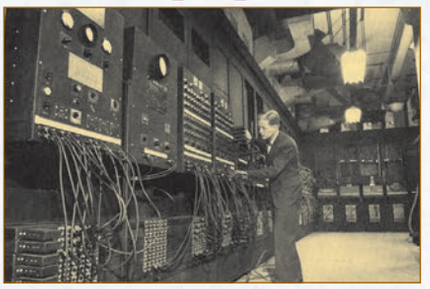
В 1967 американский орбитальный спутник «Scoop-7», зараженный внеземной кристаллической формой жизни, упал вблизи городка Пидмонт, штат Аризона, вызвав эпидемию, уничтожившую почти всех местных жителей (Майкл Крайтон, **«Штамм «Андромеда»**).

12 февраля

В 1947 вблизи от Владивостока упал гигантский железный метеорит, названный Сихотэ-Алиньским. Он развалился в атмосфере на множество осколков, оставивших после себя около 200 кратеров — учеными собрано свыше 23 тонн его фрагментов.

В 2001 космический аппарат ***NASA*** «NEAR Shoemaker» совершил посадку на Эросе. Это была первая посадка на астероид в истории космонавтики.

15 февраля



В 1946 состоялась открытая демонстрация работы прадедушки современных компьютеров — ламповой ЭВМ первого поколения **ENIAC**.

18 февраля

В 1930 при сравнении фотоизображений звездного неба астроном Клайд Томбо открыл планету Плутон.

19 февраля

В 1868 капитан Немо и Пьер Аронакс посетили затонувший город атлантов, расположенный на дне океана в точке с координатами 16 градусов 17 минут западной долготы и 33 градуса 22 минуты северной широты (Жюль Верн, **«20000 лье под водой»**).

20 февраля

Родился **Пьер Буль** (1912—1994), классик французской фантастики, автор книг «Сад Канашимы», «Игры ума», «Левиафан», сборников «Абсурдные рассказы», «Коварные истории», а также не раз экранизировавшегося канонического романа «Планета обезьян».

В 1936 в Лондоне состоялась премьера фильма Уильяма Кэмерона Мензиса **«Облик грядущего»** — хрестоматийной экранизации одноименной антиутопии Герберта Уэллса.

В 2070 космический корабль «Сегежа» под командованием капитана Геннадия Загребина стартует к Синей планете, она же Муна, с целью расследовать причины разразившейся на ней глобальной катастрофы (Кир Булычев, **«Последняя война»**).

21 февраля

В этот день в будущем отмечается военный праздник Нораанка Дима, посвященный памяти пяти солдат, героически сдерживавших в течение 8 дней превосходящие силы вражеской инопланетной расы шиказу во время Войны Четырех Звезд (Барри Лонгиер, **«Грядущий завет»**).

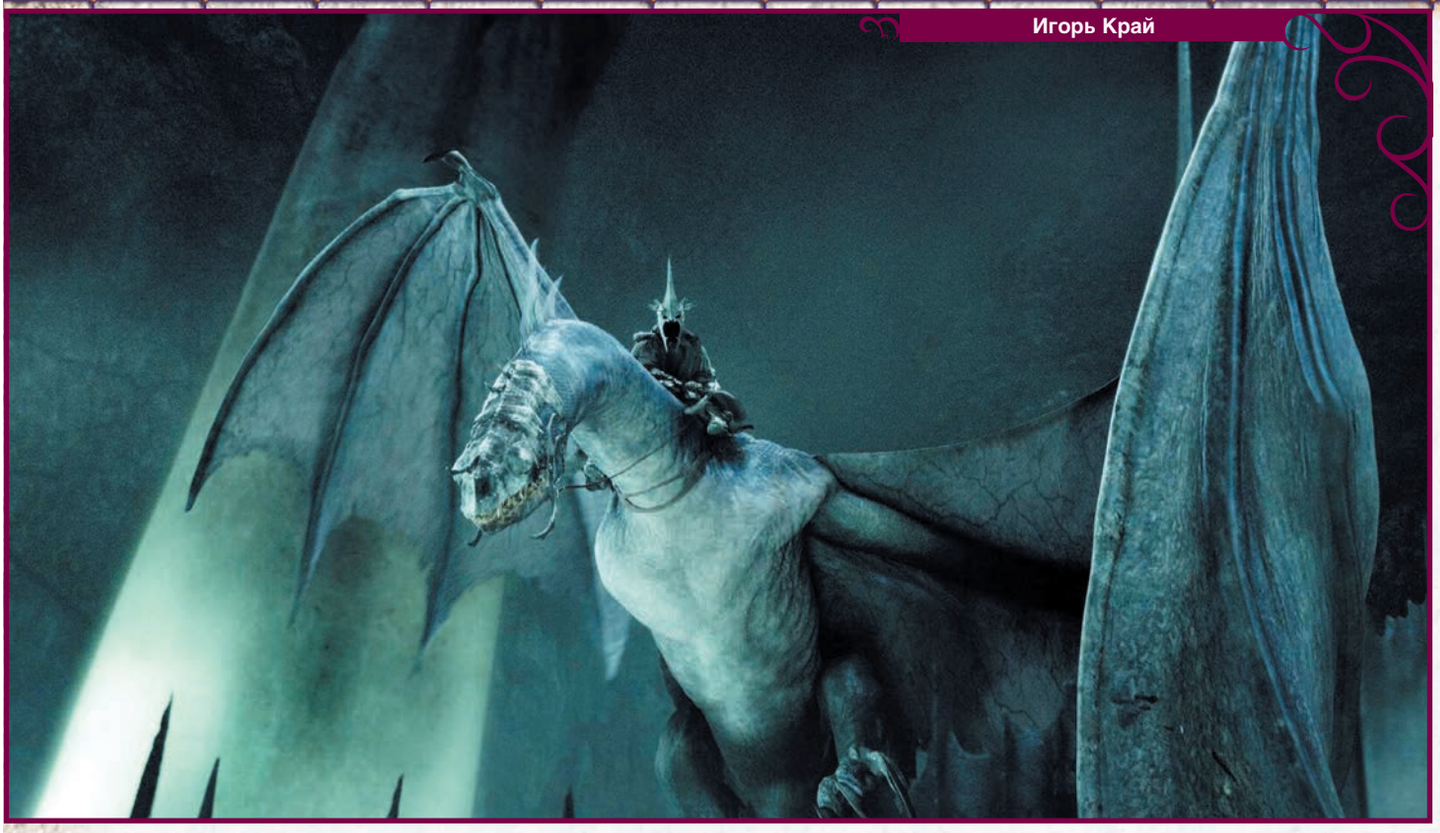
28 февраля

В 1999 состоялся релиз компьютерной игры **«Recoil»** от «Zipper Interactive» и «Westwood» — оригинальной смеси шутера от третьего лица и футуристического танкового симулятора.

29 февраля

В 1952 родился **Тим Пауэрс**, американский писатель, автор оригинальных романов в жанре готического фэнтези — «Черным по черному», «Врата Анубиса», «Ужин во Дворце Извращений», «На странных волнах». Неоднократный лауреат премии имени Филипа Дика.

Игорь Край



ВО ИМЯ ТЬМЫ!

ТАКТИКА ЗЛЫХ ВЛАСТЕЛИНОВ ФЭНТЕЗИ

...Черные войска все шли и шли по мосту. Никогда еще со времен отважного Исилдура не выходила из долины столь многочисленная армия, а ведь это была только одна, и не самая могучая, рать Темного Владыки.
Дж. Р. Р. Толкин, «Две крепости»

Много раз силы Тьмы пытались захватить хотя бы один из фантастических миров, но почти всегда их постигала неудача. Странно было бы ожидать иного, коль скоро их орудием неизменно выступали неорганизованные орды. И даром голос за кадром бубнил, что их движение, мол, направляется мощным разумом. Впечатление складывалось прямо противоположное.

Разве мыслимо представить себе настоящую Империю Зла без жесточайшей всепроникающей организации, в первую очередь, военной? Да и само слово «орда» разве не ассоциируется с армией монголов, отличавшейся исключительной дисциплиной и блестяще проработанной тактикой?

Назгул — генерал армии Тьмы.

Первые шаги

Как известно, полчища Темного Властелина просто обязаны быть неисчислимыми. Но это, само собой, в зените могущества. Начинать же великие завоевания вам, вполне вероятно, придется во главе горстки ***гоблинов***. А гоблинов всякий обидеть норовит. Так, что же сделать, чтоб не обидели?

Естественно, располагая небольшим числом кое-как вооруженных бойцов ростом всего 120 сантиметров, нужно максимально использовать преимущества внезапности, числа и местности. Например, то обстоятельство, что на болоте, где рослый и тяжеловооруженный воин на каждом шагу будет проваливаться по колено, легкий гоблин с непропорционально широкими ступнями сможет бегать свободно. Ближнего боя с физически превосходящим противником следует избегать, обучая свой отряд использованию древкового и метательного оружия.

Перечисленные меры, конечно же, могут обеспечить только случайный успех. Противник будет готов к засадам. Поэтому внимание надлежит уделить важнейшему

Гоблин.

приему тактики: созданию локального численного перевеса. То есть искусству ставить двух своих бойцов против одного вражеского. Воин, на которого одновременно нападают двое, вынужден полностью сосредоточиться на отражении двойной нормы ударов, и сам атаковать практически не способен. С высокой вероятностью он будет убит, не причинив никому вреда.

Верхом на ворге. Мобильность позволяет быстро сосредотачивать бойцов в нужном месте.

Теоретически, имея всего одного «лишнего» бойца, можно без потерь перебить целую армию. На практике все, естественно, не так гладко. «Лишний» боец — и даже не один — может оказаться именно у врага. Но на случай численного перевеса противника как раз и существуют тактические маневры. Например, можно хитростью заставить врага разделить силы, или напасть с фланга, не позволяя ему ввести в бой все войско одновременно.

Но что делать, если враги умеют не только драться, но и воевать, держат строй и прикрывают друг друга? Конечно же, их боевой порядок нужно разорвать. Сделать это можно хитростью — например, ложным отступлением. Соблазн преследовать бегущего противника настолько велик, что ему нередко поддавались и опытные воины.

Король-Призрак.

Но хитрости — вещь ненадежная. Лучше иметь возможность прорвать вражеский строй силой. Для этого необходимо включить в отряд хотя бы одного тролля или огра, вооружив его соответствующих размеров щитом. Или просто бревном. После того, как в ряды противника с разбегу вломится огр с бревном наперевес, гоблинам останется только прикрывать его с тылу и флангов, попутно добивая сбитых с ног врагов. Во время Столетней войны был случай, когда 28 пешим английским рыцарям пришлось сражаться с 26 французскими, среди которых был один конный. Французы перебили или взяли в плен всех англичан без потерь со своей стороны. Всадник рассеивал британцев, не давая им сосредоточиться для обороны.

Огр. Страшней, чем весь блок НАТО.

Наземные силы

Но допустим теперь, что возможность собрать несметные толпы **орков** и попробовать попросту задавить противника числом у вас появилась. Удержаться от этого соблазна стоит уже потому, что добиться подавляющего численного перевеса в решающем сражении вам все равно не удастся. Размер полевой армии имеет вполне определенный верхний предел.

Учитывая, что на каждых 10 пехотинцев или 5 всадников должна приходиться одна пароконная подвода, везущая припасы, даже по наилучшей дороге за день может пройти не более 50 тысяч человек.

Куча орков — мечта любого мега-злодея.

Так, двигаясь к селенью *Кресси*, французская армия численностью 80 тысяч (в том числе больше половины составляли рабочие и слуги) разорвалась на две части. Разбив французскую кавалерию, англичане только на следующий день встретили французских лучников и пикинеров, которые *даже не знали* о произошедшем накануне сражении.

Собирать в одном месте более 50 тысяч бойцов не только трудно, но и рискованно. Излишне многочисленная армия

Волчьи сотни

Большое внимание следует уделить вербовке в легионы Тьмы ***волколаков***, ***воргов*** и прочих волкоподобных существ. Еще лучше будет, если они смогут привести с собой и обычных волков. Очень эффективно «волкоиды» могут послужить в качестве разведчиков. Но еще ответственнее будет их роль в охране лагерей. А то всяческие герои вечно расхаживают среди наших шатров, как у себя дома.

Волки практически бессильны против пехоты в строю, но с успехом могут преследовать рассеянного противника и бороться с легкой кавалерией. Редкий конь не ударится в панику при виде волка. Но настоящее призвание волчьих отрядов — рейды по тылам противника.

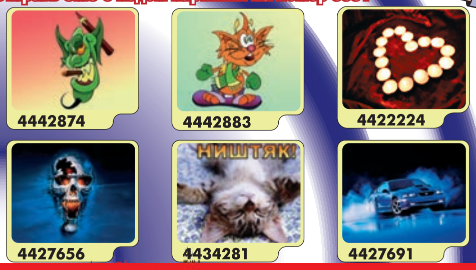
Волки или оборотни?

NIKITA®

Отправь SMS с кодом картинки на номер 8881

КАРТИНКА В ПОДАРОК!

Отправь SMS с кодом картинки на номер 8881



СКАЧАЙ КАРТИНКУ ИЗ БЛОКА И ПОЛУЧИ ВТОРУЮ В ПОДАРОК

ТЕМЫ для твоей мобилы

Выбери СТИЛЬ ОФОРМЛЕНИЯ, придай уникальность своему меню: изменятся фон, индикаторы, окна и значки

отправь код темы на номер 8882

101x29

72x28

«Мобильные Знакомства»

Отправь SMS-кой слово:

FANSY

на номер:

8888

ТЕПЕРЬ С ФОТО

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ – ПРИЗЫ! МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ voxtel® http://konkurs.nikita.ru

стоимость SMS – **0,08** у.е.* Билайн - 0,15 у.е.

© 2005 Nikita Mobile. Все права защищены. Все упомянутые товарные знаки являются собственностью их владельцев.

ВИБРОТОНЫ-ПОЛИФОНИЯ NEW

ВИБРОТОНЫ - ТВОЙ ТЕЛЕФОН ВИБРИРУЕТ В ТАКТ МУЗЫКЕ!

Отправь SMS с кодом мелодии на номер **8881**

САМЫЕ ГОРЯЧИЕ ХИТЫ

			МОНОФОНИЯ Nokia Samsung	МОНОФОНИЯ Siemens	ВИБРО ПОЛИ-ФОНИЯ!	MP3 & MMF отправь SMS с кодом звонка на номер 8887
0:34	Lonely	Akon	4440658	4440660	4440655	4412037
0:43	Кораблики	Подъём feat Карина М.	4439420	4439422	4439418	4412098
0:29	Про Красную Шапочку	Максим Галкин	4438907	4438903	4438892	4411802
1:14	Чёрные глаза	А.Мугу и А.Тлебзу	4415987	4415988	4416119	4410062
0:51	7 этаж	Массква	4440370	4440371	4440366	4411653
1:25	Из к/ф "9 рота" NEW	Neomaster	4445888	4445887	4445884	4412869
0:26	Boro Boro	Arash	4424543	4424544	4424553	4410978
0:42	Freestyler	Bomfunk MC's	4415870	4415871	4415860	4410095
1:02	Satellites NEW	September	4444079	4444081	4444076	4412387
1:00	Satisfaction	Benny Benassi	4411051	4411052	4411056	4410367
0:36	The World Is Mine	David Guetta	4434587	4434588	4436046	4410942
0:30	Tike Tike Kardi	Arash	4427146	4427147	4427150	4410953
0:45	Владимирский централ	М.Круг	4415744	4415745	4415864	4410107
0:55	Восточная сказка NEW	Arash и Блестящие	4444559	4444561	4444556	4412471
0:48	Елочка, Гори	Профессор Лебединский	4444772	4444774	4444769	4412552
0:59	Иван Васильевич меняет профессию 2		4443102	4443104	4443098	4412192
1:01	Какая ночка тёмная	из т/с "Примадонна"	4444879	4444881	4444876	4412495
0:34	Кинг-ринг, тема из к/ф "Бой с тенью"		4425255	4425256	4425258	4410216
0:32	Красавица HIT	Фактор - 2	4438166	4438168	4438163	4411340
1:02	Кустурица	Братья Грим	4440863	4440862	4440858	4411733
0:58	Медляк NEW	Mr. Credo	4444062	4444064	4444059	4412385
0:59	Не виноватая я	Фабрика	4441573	4441575	4441570	4411901
1:23	Примадонна	из т/с "Примадонна"	4444903	4444905	4444900	4412498
1:13	Птицы белые	из т/с "Примадонна"	4444855	4444857	4444852	4412483
0:34	Ресницы HIT	Братья Грим	4431953	4431954	4431951	4410372
1:06	Рома, извини NEW	Звери	4444719	4444718	4444715	4412549
0:56	С чистого листа NEW	Дмитрий Маликов	4442496	4442498	4442493	4412190
0:58	Страдания NEW	Дискотека Авария	4444625	4444627	4444622	4412546
0:47	Тема из к/ф "Бой с тенью"	Triplex vs Apocaliptica	4435299	4435300	4435327	4410951
1:03	Улетаю HIT	А-Студио	4435887	4435888	4435884	4410985
0:23	Чёрный Бумер	Серёга	4415078	4415079	4415082	4410067
0:35	Юность в сапогах	из к/ф "Солдаты"	4428540	4428541	4428545	4411309

Отправь SMS с кодом на номер **8881**

Длинные и Громкие

			МОНОФОНИЯ Nokia Samsung	МОНОФОНИЯ Siemens	МОНОФОНИЯ EMS	ВИБРО ПОЛИ-ФОНИЯ!
1:12	All About Us NEW	Taty	4444071	4444073	4444072	4444069
0:46	Axel F HIT	H. Falermayer	4432618	4432619	4432617	4432596
1:14	Celice NEW	A-Ha	4445693	4445695	4445694	4445690
1:04	Don't Cha NEW	Pussycat Dolls (feat. Busta Rhymes)	4444089	4444088	4444087	4444084
0:21	Du Du	Tarkan	4424658	4424659	4424657	4424662
0:30	First Day	Timo Maas feat Bryan Molko	4439562	4439564	4439563	4439559
0:59	Getaway NEW	Texas	4445772	4445774	4445773	4445767
0:32	I like to move it	из м/ф "Мадагаскар"	4439413	4439415	4439414	4439411
0:35	Jingle Bells (remix 2005)	Дед Мороз	4417482	4417483	4417481	4417486
0:32	La Tortura	Shakira	4440785	4440784	4440786	4440778
1:24	Sous L'oeil De L'ange NEW	K-Maro	4444251	4444253	4444252	4444248
1:01	Suavemente	Paul Clees	4442472	4442474	4442473	4442469
1:10	Tripping	R. Williams	4442504	4442506	4442505	4442501
0:28	Yeah HIT	Usher	4421834	4421835	4421833	4421838
0:39	You're Beautiful NEW	James Blunt	4445879	4445881	4445880	4445874
0:32	Бригада	Триплекс	4411781	4411782	4411780	4411740
0:29	Бумер	С. Шнуров	4412189	4412212	4412188	4412187
1:06	Была не была NEW	Джанго	4445686	4445685	4445687	4445682
0:29	Город, которого нет	Музыкаиз к/ф "Бандитский Петербург"	4415660	4415661	4415659	4415781
0:24	Как хотел я	Дима Билан	4440292	4440294	4440293	4440290
0:21	Ночной дозор	Уматурман	4414054	4414055	4414053	4414058
0:54	Тебе понравится NEW	Жасмин	4445824	4445826	4445825	4445821
0:49	Ты далеко	Уматурман	4442150	4442152	4442151	4435329
0:57	Штучка NEW	Шпильки	4445679	4445678	4445680	4445675

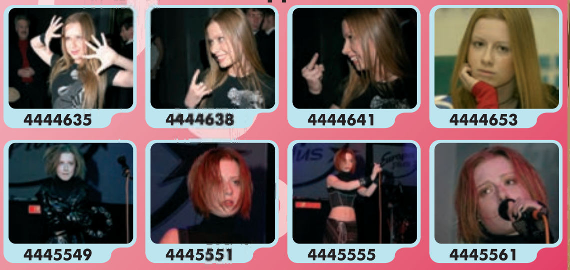
MP3&MMF-звонки

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ ЗВОНКА НА НОМЕР: **8887**

Вытащи меня из штанов!	Прикольный звонок	4410227
Звонок с бандитской разборки	Прикольный звонок	4410241
Котёночек, ответь, пожалуйста…	Звонок от любимого парня	4410236
Опять звонит какой-то гад!	А. Лукашенко (пародия)	4410316
Тебе звонят, ты чё, не слышишь, опять на ком-то громко дышишь?	Прикол	4411463
Тополь, тополь, я - сосна. Как слышно? Приём!	Клара и Дора	4410772

ЮЛИЯ САВИЧЕВА

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ НА НОМЕР 8881



ИЗ СЕРИАЛА "НЕ РОДИСЬ КРАСИВОЙ"

Отправь SMS с кодом мелодии или картинки на номер **8881**

ХИТ

	МОНОФОНИЯ Nokia Samsung	МОНОФОНИЯ Siemens	ВИБРО-ПОЛИ-ФОНИЯ	MP3 & MMF отправь SMS с кодом звонка на номер 8887
Если в сердце живёт любовь Ю. Савичева	4438881	4438880	4438863	4411801

СОВМЕСТИМОСТЬ ТЕЛЕФОНОВ

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ: Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Pantech
ЧЕРНО-БЕЛЫЕ КАРТИНКИ И ОТКРЫТКИ: 101x29: Siemens; **72x28:** LG, Motorola, Nokia, Samsung, Sony Ericsson
ПОЛИФОНИЯ: Alcatel, Motorola, Nokia, Sagem, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Sharp; **МОНОФОНИЯ:** LG, Nokia, Samsung, Siemens;
EMS-МЕЛОДИИ: Alcatel, LG, Fly, Motorola, Panasonic, Pantech, Philips, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Voxtel
MP3: Alcatel: OT756, OT757; Nokia: 6230, 6630, 6170, 7270, 6680, 6681, 6260, 6670, 7610, 7260, 3230; Motorola: E398, V220, C650, V180, V300, V500, V535, V600, V3, V80; Sony Ericsson: K500i, K700i, S700i, P800, P900, P910, P910i; **ТЕМЫ:** Nokia: 6260, 6600, 6620, 6630, 7610; Sony Ericsson: K700, K700i;
ВИБРОТОНЫ (полифония): LG, Samsung, Nokia; **MMF:** Samsung, LG, NEC, Panasonic, Philips, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, Voxtel

Скачав полифонию, MMF или MP3, обозначенные этим значком, вы получаете вторую мелодию в подарок.

Служба поддержки: (095) 115-97-77(9^{00}- 21^{00} по будням); e-mail: hotline@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки, темы MMF или MP3-звонка необходимо подключить WAP/GPRS или Internet/GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса (без НДС): на номер 8881 - 0,99 $; на номер 8887 - 2 $ (1,9 $); на номер 8882 - 3$; на номер 8888 - 0,08$ * («Билайн» - 0,15 у.е.)
Все входящие SMS – бесплатны. Подробности – на www.nikita.ru. Точную стоимость в рублях узнавайте в справочной службе своего оператора. Хронометраж только для полифонии.

Copyright: © 2005 Nikita. © Sony Music Entertainment (RUS). © BMG Russia.© Продюсерский центр Игоря Матвиенко © Первое Музыкальное издательство. © ООО "Мейнстрим Продакшн" 2005. © ООО "Шнурок". © Мегалайнер. © EMI Music Publishing Ltd. © SBA Music Publishing Ltd. © ТОБИАС. © MobiLeap. © Z-group. © Слайд-шоу . © Антон Волков. ООО "Инновационная компания "ИДЕЯ". Все права защищены. Упомянутые товарные знаки являются собственностью их владельцев.

Нежить в бою

Интересные возможности перед полководцем открывает такая отрасль магии, как ***некромантия***, позволяющая в некоторых случаях использовать уже убитых воинов ***повторно***. Соблазнительной выглядит, например, перспектива применения ***зомби*** во время штурма вражеских укреплений с помощью лестниц. Мертвецам не повредит кипящее масло, да и во рвах они не захлебнутся.

Другой вопрос, что интеллектом, необходимым для понимания боевой задачи, скелеты не обладают. Так что использование больших масс нежити в сражениях упирается в проблему управления. Скорее уж, эффект может дать разупокаивание трупов во время рейдов по вражеской территории. Для вылавливания разбредающихся в поисках добычи ***упырей*** и ***скелетов*** противник вынужден будет отвлечь с фронта значительные силы.

Естественно, наибольшую пользу армии Тьмы смогут принести спецподразделения обладающих обширными боевыми возможностями ***вампиров***. Этот вид нежити легко хранить и перевозить в специальных деревянных ящиках, скрытно сосредотачивая под стенами осажденных крепостей. А стены для вампиров — не преграда. Само собой, перед ними ни в коем случае не должна ставиться задача полного и буквального обескровливания гарнизона. Достаточно будет, если ночью они откроют ворота.

У каждого Темного Властелина должен иметься скелет в шкафу. Причем желательно не один.

постоянно будет находиться под угрозой распада и даже гибели от голода. Бесперебойное снабжение войск по грунтовой дороге с помощью гужевого транспорта — задача почти неразрешимая.

А не накормить воинов досыта — прямой путь к поражению. Как говаривал прусский король Фридрих: «*Война войной, а обед — по расписанию*». Недоедание подрывает, в первую очередь, моральный дух войска. Голодный солдат недоволен командованием, склонен пессимистически оценивать ситуацию и куда сильнее подвержен панике. В связи с этим перед сражением принято было выдавать воинам двойной паек.

Избыток средств разумнее пустить на качественное усиление войска. На-

Котелок — лучший друг солдата.

пример, на создание многочисленной регулярной кавалерии. А в первую очередь, конечно же, на подготовку командных кадров. Вот уж цель, ради которой нельзя смущаться никакими издержками! Ибо хороший командир и с плохими солдатами победит. А плохой и хороших даром угробит. В общем, истинно говорят: «Война — фигня. Главное — маневры».

Впрочем, если по каким-то причинам создать многочисленную кавалерию не получится — не переживайте. Противник также выставит преимущественно пехоту. У добрых рас, как правило, нет ни настоящего феодализма и крепостного права, ни жесткой монархии с регулярной, хорошо обученной армией. Войско их наверняка будет состоять из ополчений свободных крестьян и ремесленников, а боевого коня на трудовые доходы не купишь.

Потенциальный противник. Не войско, а толпа со знаменами.

В какой-то мере аналогом кавалерии могут стать злые ***гиганты*** 4-6 метров ростом (само собой, если они в вашем мире есть). Сомнительно, чтобы гуманоид такого роста мог бегать, но и шагом он будет перемещаться со скоростью 15-25 километров в час. Так что замечательные боевые качества великанов будут дополняться их высокой мобильностью.

Броня гиганта должна защищать, в первую очередь, лицо (целесообразно даже применение очков из толстого хрусталя) и ноги. На случай, если его попытаются колоть пиками или кавалерийскими копьями, великан может носить небольшой (по его меркам) щит. К вооружению же надлежит подойти творчески. Чем человек будет отбиваться от существ в 3 раза меньше себя ростом? Правильно. Оружием гиганта должны стать подкованные железом сапоги и нетяжелая удобная дубинка. Много пользы также может принести цеп. В городских боях с помощью огромной гири на цепи великаны смогут сметать лучников с крыш, пробивать отверстия в стенах зданий и даже обрушивать занятые противником дома.

Ударной силой ваших легионов смогут стать также клинья ***троллей и огров***. И, хотя до настоящих гигантов им далеко, трудно представить себе, каким образом противник сможет воспрепятствовать тяжеловооруженным громилам ростом под 3 метра прорваться сквозь свои ряды.

Огр и тролль в полном вооружении.

Кроме щитов, троллей и людоедов можно вооружить тяжелыми тесаками длиной 70-80 сантиметров. Закономерность, в силу которой воинам в строю требуется легкое и короткое колющее оружие, естественно, не распространяется на чудищ с руками почти в человеческий рост. Они смогут разрубать шлемы и ударами «от локтя».

После того, как вражеский строй будет рассечен кавалерией и троллями, часть вражеских войск начнет беспорядочно отступать, чтобы избежать окружения. Наиболее же храбрые займут круговую оборону, сомкнув щиты и уперев оружие в землю. Вы получите возможность окружить превосходящими силами и уничтожить вражеские отряды один за другим.

Настоящий герой может сражаться на любой из сторон.

Стиснутое же со всех сторон подразделение тает очень быстро, так как раненые, обезоруженные или просто усталые воины не могут выйти из боя, чтобы найти новое оружие и перевести дух. Нападающие же сменяются, и каждый новый натиск проводят свежими силами.

Естественно, основную массу вашей пехоты все-таки будут составлять существа обычных габаритов: орки, гноллы, хобгоблины и, конечно же, люди. Вербовка достаточного количества представителей расы людей имеет особенное значение, так как орки верхом не ездят и высоким интеллектом не отличаются. Люди понадобятся вам для комплектования кавалерии и в качестве командиров.

Авиация

Важной особенностью вооруженных сил фантастического мира является возможность участия в бою разнообразных летающих тварей. Одни из них — подобно ***горгульям*** и ***драконам*** — обладают интеллектом и способны действовать самостоятельно. Другие же (***гиппогрифы, грифоны, виверны***), могут выступать в качестве «скакунов».

Рассматривать наездников на грифонах как разновидность легкой кавалерии было бы большой ошибкой. Возможность конницы перелетать препятствия по воздуху выглядит соблазнительно. Но принципиальную важность это ее качество будет иметь только в каких-то исключительных обстоятельствах. Например, во время боевых действий в горах.

Крылатых скакунов вообще нецелесообразно использовать для ближнего боя с наземными силами противника. Грифон не может рухнуть на жертву камнем, как ястреб. Для того, чтобы инерция не расплющила его о землю, тяжелый грифон вынужден будет начать тормозить задолго до того, как снизится на высоту человеческого роста. И медленно опустится брюхом на копья.

С несколько большим успехом воздушная кавалерия сможет атаковать пехоту с бреющего полета. Но при этом грифоны, чтобы не задевать друг друга крыльями, будут вынуждены заходить на цель редкой цепью. Сами же они понесут большие потери

Летающие монстры: грифон, крылатый единорог и гигантский орел.

Воздушный бой.

от упертых вземлю рогатин. Летающие твари, как правило, имеют полые кости. Да иорлиный череп против конского хрупок, как скорлупа.

Грифоны ививерны должны атаковать противника сводуха, оставаясь вне досягаемости его мечей икопий. Оружием для нападения сбольшой высоты могут стать крошечные— размером меньше карандаша— стальные стрелы, применявшиеся авиацией эпохи Первой мировой. Падая с250-300 метров (авслучае сброса спикирования— исвысоты, меньшей вдва-три раза), 40-граммовые палочки смогут пробивать щиты ишлемы. Одна виверна без труда поднимет несколько тысяч таких снарядов.

Вкачестве зажигательных бомб могут использоваться сосуды снефтью, воспламеняемой заклинанием (возить ссобой жаровню иподжигать от нее фитили пилот не сможет). Сгодятся даже обычные камни. 500-килограммовый валун, сброшенный 20-метровым драконом на крышу крепостной башни, моментально разрушит внутренние перекрытия илестницы.

Схватка между всадниками на грифонах ничем не будет напоминать поединок конников. Шансов попасть во врага из лука ввоздушном бою очень мало. Сблизиться же на длину клинка идаже копья противники не смогут— помешают огромные крылья животных. Способы нападения сведутся кклассическому заходу вхвост снекоторым преимуществом ввысоте. Иззтого положения всадник сможет нанести удар естественным оружием своего скакуна.

Так как каждый лишний килограмм будет негативно отражаться на скорости грифона, вкачестве пилотов наиболее целесообразно использовать гоблинов. Авместо доспехов летчика следует снабдить непроницаемым для ветра кожаным комбинезоном иочками (скорость грифона впикировании легко может превысить 200 километров вчас).

Меньше стоит беспокоиться одраконах. Хотя до какой-то степени все-таки стоит. Не приходится рассчитывать, что это будут сильные драконы. Древний змей воевать не пойдет, ему нужно сторожить сокровища. На свою сторону вам, скорее всего, удастся привлечь только молодых драконов, укоторых никаких сокровищ еще нет, икоторые намерены данное положение дел исправить. Молодые драконы достаточно уязвимы, да ибудет их ввашем распоряжении совсем немного. Длятого же, чтобы, имея ограниченное количество грозных монстров, всетаки превратить их врешающую силу, нужно соблюдать три несложных правила.

Во-первых, монстр никогда не должен оставаться один. Драконам следует действовать звеньями не менее чем по два. Особенно, если их увас всего два иесть! Упоминаний отом, что некто убил двух драконов разом, история не сохранила. Аесли обстоятельства вынуждают отправить врейд всего одного дракона, то ему необходимо дать прикрытие из горгулий или хотя бы гигантских летучих мышей.

Все-таки просто так убить дракона, иубить дракона, попутно отмахиваясь от тучи нетопырей, — две большие разницы. Если прикрытие окажется неспособно сопровождать дракона своим ходом, дракон сможет нести его на сбруе.

Во-вторых, монстр не должен отвлекаться на задачи, которые могут быть решены без его участия. Рассеяв вражеский отряд, драконам или великанам не стоит тратить время на то, чтобы добивать раненых ипреследовать бегущих. Это— работа прикрытия. Мобильные войска постоянно должны сопровождать могущественных монстров, чтобы незамедлительно пожинать плоды их побед. Драконам же следует отправляться на тот участок фронта, где ваши войска все еще встречают организованное сопротивление.

И, наконец, ***в-третьих***, наиболее ценные воины должны наилучшим образом управляться. Великаны могут носить командиров взаплечных корзинах, драконы же исами способны изучить тактику. Нокаждый из них должен быть обеспечен связью, чтобы влюбой момент его можно было вызвать туда, где он более всего нужен. Годится световой или даже флажковый семафор, ноизготовление артефактов, позволяющих передавать информацию на большие расстояния, должно стать приоритетной задачей для ваших магов. Если палантиром не сможет пользоваться сам дракон, его упряжь нужно будет снабдить седлом для связиста.

Всадники на драконах — обычное явление в фэнтези.

Плоды прогресса

Ателерь переходим ксамому важному. Кроме несметных армий, унастоящего Темного Властелина обязательно должны быть изобретенные гоблинами порох ипаровые машины. Вэтом не может быть никаких сомнений, так как сведения почерпнуты из самого что ни на есть достоверного источника. Из ***Толкина***. Ана кого же положиться втаких вопросах, как не на Профессора?

Проблема Темных Властелинов древности заключалась втом, что они, будучи могучими магами, недооценивали технику, рассматривая машины исключительно как средство разрушения окружающей среды. Ноони мыслили узко! Загрязняя воду иотравляя воздух, машины одновременно способны качать мехи плавильных печей, поднимать колоссальные молоты ивращать валы станков.

Кроме того, раз уж имеется порох иоборудование для изготовления паровых машин, то что мешает обзавестись пушками?

Не теряйте времени— Гэндальф уже везет хоббитам ракеты.

●●●

Завоевание мира— дело захватывающее уже потому, что до сих пор никому это сделать не удавалось. Да оно, всущности, иклучшему, так как едва ли целям Тьмы соответствует ситуация, прикоторой воевать станет не скем. Борьба— источник движения! То есть, важен процесс... Апроцесс одними только полевыми сражениями не ограничивается, есть еще боевые действия влесу, вгорах, наморе, вподземных галереях. Ноэто уже другая история.

Михаил Попов

ВТОРОЕ «Я»
ДВОЙНИКИ И ПОДМЕНЫ

Можно долгое время дурачить некоторых, можно некоторое время дурачить всех, но нельзя все время дурачить всех.
Авраам Линкольн

Знаете, почему некоторые параноики и шизофреники не любят смотреться в зеркала? Потому что у них нет никакой уверенности, что они — это действительно они. Как ни странно, но причины для подобных страхов действительно есть. В один прекрасный день вы можете проснуться где-нибудь в Буркина-Фасо с чужим паспортом и измененной внешностью, а ваш двойник будет ходить на вашу работу, снимать деньги с вашего счета в банке, делать всякие интересные вещи с вашим мужем или женой. Фантастика? Вряд ли. К примеру, двойник Билла Гейтса — человек по имени Стив Сайрс, долгое время снимавшийся в рекламе «Microsoft», — однажды попытался перерегистрировать название этой компании на самого себя.

Кто следующий в очереди на подмену? Да и вообще — насколько все это реально? Какие интересные истории связаны с двойниками известных людей? Как данная тема раскрывается в фантастике? Об этом и пойдет речь в сегодняшней статье.

Не верь глазам своим

Подмену человека его «копией» можно произвести разными средствами — при помощи двойника (то есть человека с похожей внешностью), близнеца, клона, робота либо существа, умеющего изменять свою внешность.

Существуют и другие, менее распространенные варианты — например, радикальная пластическая операция (фильм «Без лица», 1997), использование сложного грима и масок (этим постоянно баловался французский суперзлодей Фантомас), либо даже изготовление «костюма» из кожи человека (так поступил гигантский таракан в фильме «Люди в черном», 1997).

Фантомас в своей основной, «базовой» маске.

***Синдром Капгра** (бред Капгра, бред отрицательного двойника) — редкое психическое заболевание, при котором больной верит, что кто-то из его близких людей был заменен двойником-самозванцем. Впервые описан французским психиатром Джозефом Капгром в 1923 году. Обратное явление — бред положительного двойника (синдром Фреголи, в честь итальянского актера Леопольда Фреголи, прославившегося способностью менять свою внешность прямо по ходу представления), при котором больной узнает знакомого человека в незнакомых.*

Подмена близнецом — самым близким (в генетическом смысле) на свете человеком — наиболее простая с технической точки зрения, ведь различить их можно разве что по отпечаткам пальцев или медицинским анализам. Чаще всего такая «рокировка» связана с шуткой или розыгрышем (например, комедийные ситуации, когда один из двойняшек исполняет супружеские обязанности другого), реже — с заговором и трагедией, например, старинная легенда о «человеке в железной маске».

Это интересно

- В Бастилии «Человек в железной маске» имел личный номер 64389000 (неподтвержденный слух).
- «Яд» (Venom) — главный враг Человека-паука, которого мы, возможно, увидим в следующем фильме, обладает способностью менять свою внешность.
- Во вселенной «Звездного пути» (Star Trek) есть желеобразный инопланетянин по имени Одо. Он также может менять внешность, правда, копирует людей с невысокой точностью. Говоря о «Звездном пути», следует отметить, что в Зеркальной Вселенной у героев этого сериала имелись свои двойники — например, капитан Джеймс Кирк был злодеем.
- Двойники представлены даже в «восточно-боевом» жанре кинематографа, например — фильм «The One» (2001) с Джетом Ли, сюжет которого строился на той простой идее, что если ты умеешь путешествовать между параллельными вселенными, то можно убивать свои «копии», красть их жизненную силу и становиться могущественнее.
- Фердинанд Уолдо Демара (1921—1982), виртуозный самозванец, во время войны с Кореей пробрался на борт миноносца «Каюга» как хирург Джозеф Сир. Не имея медицинского образования, он с успехом провел несколько операций по извлечению пуль. О нем написали в газетах — и только из-за этого его разоблачила мать настоящего Джозефа Сира, служившего в Канаде.
- В 1915 году в США проводился конкурс двойников Чарли Чаплина. Известный комик решил шутки ради сам принять участие в соревновании... и даже не дошел до финала (по другой версии, получил лишь третье место) — комиссия посчитала его неубедительным.
- ЦРУ хотело использовать двойника первого президента Индонезии — Сукарно, чтобы снять порнографический фильм (Сукарно в постели с блондинкой — агентом КГБ), дискредитирующий политика. Однако эта затея не удалась.

Чарли Чаплин и сам был «двойником», сыграв роль Гитлера в фильме «Великий диктатор» (1940).

Красавчик Леонардо и железная маска (из фильма 1998 года).

Факты последней таковы: 1 июля 1669 года по личному приказу «короля-солнце» Людовика XIV на попечение маркиза де Сен-Мара — губернатора города Пинероло — был передан таинственный незнакомец, лицо которого срывала шелковая маска (позднее народная молва «переделала» ее в железную). Узника поместили в крепость Фенестрелло (самую длинную в Европе), в мае 1687 года перевели в тюрьму на острове Святой Маргариты, а 18 сентября 1689 года Сен-Мар был назначен начальником Бастилии и увез туда своего пленника, который провел остаток жизни в этом застенке и умер 19 ноября 1703 года. Его одежда и личные вещи были сожжены.

Приказ короля выглядел очень странно. Охранникам строго-настрого запрещалось общаться с заключенным. Кормить его должен был лично Сен-Мар. В присутствии людей узнику предписывалось носить маску и молчать (за исключением случаев крайней необходимости). При любой попытке заговорить о чем-либо, кроме самых насущных потребностей, его следовало немедленно убить. Кроме того, предписывалось обеспечить ему условия содержания по классу «люкс».

Эта история быстро обросла слухами. В одной из версий фигурировала теория подмены — якобы могущественный кардинал Мазарини заточил в темнице настоящего Людовика XIV, посадив на трон его брата-близнеца — слабовольного и легко контролируемого. По мотивам такой невероятной легенды было снято несколько фильмов, последний из которых — «Человек в железной маске» 1998 года с участием Леонардо ДиКаприо и мушкетеров — Джереми Айронс (Арамис), Джон Малкович (Портос), Жерар Депардье (Портос) и Гэбриел Бирн (д'Артаньян).

В реальности заменить человека его идентичным близнецом не так уж и просто. Удобство здесь состоит в том, что подавляющее число идентичных близнецов имеют один и тот же пол. Исключения почти не встречаются. Однако здесь не учитывается простой факт — они похожи, как две капли воды, только в детстве. По мере взросления начинают накапливаться изменения, обусловленные разницей в условиях жизни, привычках и т. п.

С возрастом у близнецов может изменится голос, вес, цвет волос. Появятся новые шрамы, ожоги, депигментированные участки кожи, родинки. Исследования 80 пар идентичных близнецов показали, что к возрасту 50 лет их сходство уменьшается на 30%. Различия могут увеличиться до 50% и более, если близнецы жили раздельно.

Подмена клоном — тема сравнительно свежая, но весьма популярная в научной фантастике. О клонировании уже писалось («Мир фантастики» №8(24) за 2005 год), поэтому уточнять практические стороны этого процесса мы не будем.

Среди последних самых крупных произведений на тему подмены человека его клоном можно отметить два фильма. Во-первых, это «Остров» (2005), в котором клон по имени Линкольн 6-эхо, выращенный «на запчасти», то есть для трансплантации здоровых органов его «подлиннику», умудряется выбраться с фабрики по производству клонов и занять место оригинала.

Джордан 2-дельта узнает, что ее «оригинал» — фотомодель (фильм «Остров»).

Чуть раньше, в 2000 году вышел фильм «Шестой день» с Арнольдом Шварцнеггером — там его герой Адам Гибсон оказался перепутан со своим клоном, обладавшим его переписанной памятью, однако два «Арнольда» не стали враждовать, а вместе выступили против преступной корпорации, которая производила копии людей вопреки юридическому запрету.

Без переписывания памяти клон будет просто куском мяса (фильм « Шестой день»).

Название фильма «Шестой день» позаимствовано из Библии (Книга Бытия) — на шестой день творения Бог создал человека по образу и подобию своему.

Говоря о **переписывании памяти**, нельзя не упомянуть главную проблему, с которой должны сталкиваться «двойники» при всех типах подмен, кроме варианта с близнецами, отлично знающими друг друга. Тот, кто собирается исполнять чужую роль, должен не просто быть внешне похожим на своего «клиента». Ему необходимо вести себя так же — привычки, манеры, пластика движений, голос, интонации речи, слова-паразиты; и, что гораздо сложнее, — знать все то, что знал «оригинал».

Быстрее всего добиться этого какими-либо фантастическими средствами — например, переписыванием воспоминаний (а также личности). Другой пример: Линкольн 6-эхо из «Острова» не знал ничего о своем подлиннике, однако ему помогла генетическая память — он видел сны со сценами из его жизни, проявлял те же самые таланты, что помогло ему вжиться в роль высокооплачиваемого дизайнера.

Во всех остальных случаях для подмены человека необходима длительная, кропотливая подготовка, причем стопроцентной достоверности добиться невозможно. Любой двойник рано или поздно может быть раскрыт, попавшись на какой-нибудь мелочи.

Том Рипли (Мэтт Дэймон) и его жертва — Дики Лиф (Джуд Лоу).

Так было с Томом Рипли («Талантливый мистер Рипли» — книга Патриции Хайсмит 1959 года и экранизация 1999 года). Этот юноша из бедной семьи, мастер подражания, обладал редкостным даром «вживаться» в чужую жизнь. Он познакомился с сыном одного богача, убил его и стал вести игру в «кошки-мышки» со всем миром, умудряясь компенсировать отсутствие внешнего сходства со своей жертвой невероятной наглостью и изворотливостью. Однако даже способности имитировать чужой голос, чужую подпись и чужой образ жизни не спасали его от периодических разоблачений.

Физическая трансформация — еще один популярный способ подмены в фантастике. Как правило, она включает в себя применение неких супер-способностей и относится к случаям, когда главному герою необходимо стать кем-то другим лишь на ограниченное время. Изучение привычек и знаний жертвы здесь не нужно.

Т-1000 (Роберт Патрик) — пожалуй, самый «неубиваемый» двойник в фантастике.

Здесь можно вспомнить легендарного «Терминатора» — модель Т-1000 из жидкого металла (вторая серия фильма, 1991), который мог принимать облик любого человека, ощупав его. Похожими качествами обладала и модель Т-Х из третьей серии (2003).

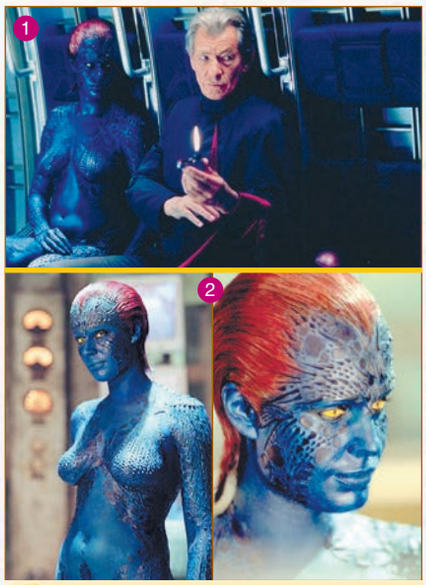
«Старшая сестра» Т-1000 — модель ТХ (Кристанна Локен).

Подмену человека роботом могут производить и инопланетяне — например, параноидальный рассказ Филипа Дика «Пришелец» (1953) и одноименный фильм 2002 года.

Еще один интересный «трансформер» — мутантка Мистик из вселенной «Людей

Мистик. Художник Майка Мэйхью.

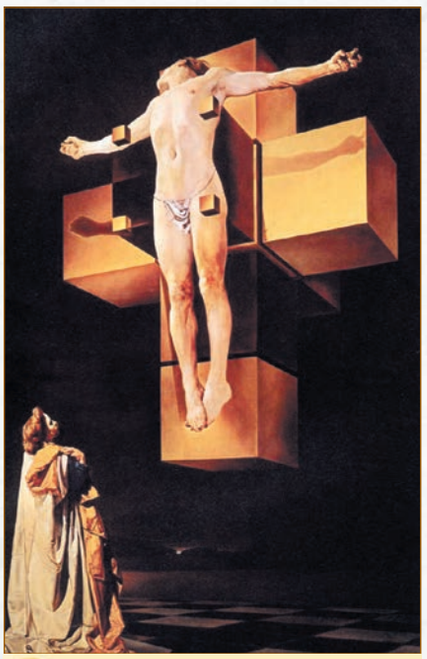
Икс». Ее внешность неординарна: синяя кожа, желтые глаза, красные волосы. Эта мечта некрофила может принимать любую внешность (в том числе и мужскую), обладает ночным зрением, а в некоторых версиях комиксов компании «Marvel» — способностью летать, выпускать когти, превращаться в животных и т. п.



1. Мистик и Магнето (фильм «Люди Икс 2»).
2. Ребекка Ромин-Стамос в роли Мистик (фильм «Люди Икс 2»).

Трансформироваться в другого человека умеют, как правило, только злодеи (например, Шанг Цунг из вселенной «Mortal Kombat»), хотя это довольно странно — такой талант можно эффективно использовать во благо. Так, в книге «Гарри Поттер и Орден Феникса» впервые появился второстепенный персонаж — Нимфадора Тонкс, светлый маг-метаморф. Ее способности раскрываются крайне скупо (она меняет свои волосы, цвет глаз и внешний возраст), однако можно предположить, что Нимфадора при желании может превратиться в кого угодно. Характерно, что мисс Тонкс работает аурором — охотником за темными магами.

Таковы наиболее распространенные виды подмен человека. Как уже было сказано выше, существуют и более экзотические варианты. Их может быть очень много — все зависит лишь от фантазии. Для осуществления подмены сгодятся даже путешествия во времени. Скажем,



«Распятие» Сальвадора Дали (1954). Христос распят на тессеракте — четырехмерном гиперкубе, по одному из которых путешествовали герои фильма «Куб 2».

человек переносится к тому моменту, когда ему суждено погибнуть, и вновь становится «самим собой» (немного помолодевшим или постаревшим), адаптируясь к изменившимся обстоятельствам. Нечто похожее было реализовано в фильме «Куб 2: Гиперкуб» (2002), герои которого путешествовали по многомерному пространству-времени и периодически натыкались на самих себя.

Доппельгангер

Когда речь заходит о двойниках, нередко употребляется термин «доппельгангер» (doppelgänger) — от немецкого «doppel» (двойной) и «gänger» (ходок). Это понятие многозначно. В обыденной речи под ним понимается двойник — настоящий или потусторонний. Реже таким словом называют оптический обман, когда человек боковым зрением замечает кого-то, очень похожего на самого себя.

Мистическое толкование двойника обычно не бывает слишком радужным. Если ты увидишь копию самого себя, близкого родственника или друга — это предвещает неудачу, болезнь или даже смерть (того человека, чей призрак предстал перед вами).

Человек и доппельгангер (фильм «Незнакомцы в поезде»).

Однако фольклорные доппельгангеры — это прежде всего призраки. Они не отбрасывают тени и не отражаются в воде. Их присутствие в человеческой культуре очень значительно. Это и поэма Генриха Гейне, слова которой были положены на музыку Франца Шуберта, и фильм Хичкока «Незнакомцы в поезде» (1951), и рассказ Эдгара По «Вильям Вильсон».

Таинственные доппельгангеры встречаются в набоковской «Лолите», в фильмах Стэнли Кубрика (например, «Сияние», 1980), в романе Роберта Льюиса Стивенсона «Странная история доктора Джекилла и мистера Хайда» (1886), в «Дориане Грее» Оскара Уайльда, повести Достоевского «Двойник», романе Чака Паланика «Бойцовский клуб» и одноименном эпизоде «Секретных материалов».

Продолжать данный перечень можно почти бесконечно — «Книга Песка» Борхеса, сериал «Твин Пикс» Линча, фильм «Связанные насмерть» Кронненберга, «Двойная жизнь Вероники» Кшиштофа Кислевского... Фрейд, Мураками, Куросава — все они когда-то обращались к этой завораживающей теме.

Красная таблетка

Если вернуться из мира призрачных доппельгангеров к нашей реальности, то обнаружится, что здесь по части двойников тоже все в порядке. То есть подмены людей происходит нередко и с большим размахом.

За время после Французской революции (1789—1799) десятки, если не сотни людей успели объявить себя дофинами — наследниками престола. На русский трон претендовало, по крайней мере, два Лжедмитрия (каждый из них утверждал, что он — Дмитрий, сын Ивана Грозного, чудом избежавший убийства в Угличе).

Обычно **самозванцы** пытаются «подменить» собой недавно умерших людей, однако наиболее наглые покушаются на вполне здравствующих личностей. Большинство из них действуют в здравом уме и твердой памяти, однако иногда встречаются нездоровые личности, на полном серьезе имитирующие тех, кого уже давно нет в живых, например, Наполеона или Ленина.

Самозванцы-жулики часто пытаются воспользоваться чужой личностью, чтобы получить деньги в банке. Самым талантливым здесь является Фрэнк Эбигнейл (по его жизни Спилберг снял фильм «Поймай меня, если сможешь», 2002), способный прикидываться кем угодно — авиапилотом, юристом, врачом, и собравшим за 5 лет своей «работы» свыше 2,5 миллионов долларов в 26 странах мира.

В нашей стране самым популярным вымышленным жуликом подобного рода является Остап Бендер — «сын лейтенанта Шмита», персонаж книг Ильфа и Петрова «12 стульев» и «Золотой теленок».

САПОЖНИК БЕЗ САПОГ

Самый распространенный случай самозванства — подготовка к преступлению. Очень характерен пример немецкого сапожника Фредерика Вильгельма Фойгта (1849—1922). В октябре 1906 года он приобрел подержанную офицерскую форму, надел ее на себя, остановил патруль из пяти солдат и приказал им окружить здание городской ратуши. Обвинив мэра в ведении двойной бухгалтерии, Фойгт конфисковал 4000 марок 70 пфеннингов (конечно же, под расписку) и спокойно уехал из города на поезде. Самозванца арестовали через 10 дней, однако кайзер Вильгельм II был настолько восхищен ловкостью этого жулика, что помиловал его.

Их бин дойче офицерен! Не верите?

Иногда самозванцы примеряют на себя чужую личность ради громкого «перформанса». Таков, например, Джо Скэггс (www.joeyskaggs.com). Этот неугомонный художник устраивал такое, от чего люди лишь разводили руками. Он создавал банк спермы знаменитых людей, потом грабил его (брал сперму в заложники). Он прикидывался Джозефом Баксом — чистильщиком обуви на Уолл Стрит, работавшим лишь за очень большие деньги. Скаггс переодевался цыганским бароном и протестовал против непарного шелкопряда (Lymantria dispar — так называемый «цыганский мотылек»), поскольку обыденное название этого насекомого унижает его народ. Он прикидывался дружинником и пытался заставить пешеходов соблюдать правила правостороннего движения по тротуарам. Однажды он переоделся в священника и установил передвижную исповедальню на конгрессе Демократической партии США.

Великий насмешник Джо Скэггс.

Некоторые, впрочем, становились другими людьми исключительно по рабочей необходимости. Например, писатель Джон Говард Гриффин (1920—1980) использовал краску, медикаменты и ультрафиолетовую лампу, чтобы превратиться в негра. В 1961 году под таким «прикрытием» он совершил путешествие по южным штатам, написав в итоге скандальную книгу «Черный, как я».

Джеймс Барри.

Отдельно следует упомянуть самозванцев, «маскировавшихся» под противоположный пол. Например, в викторианской Британии жил да был военно-полевой врач Джеймс Барри (1795—1865). Он участвовал в нескольких войнах, славился дурным характером, часто сражался на дуэлях (поводом для них были насмешки над его тонким голосом). Лишь после смерти доктора выяснилось, что он — женщина, личность которой так и не удалось установить.

Двойники могут зарабатывать деньги и честным (но не менее рискованным) путем, подстраховывая известных людей. Они изначально похожи на своих «объектов». Сходство увеличивается за счет длительных тренировок, грима и пластических операций.

Латиф Яха (слева) и Удэй Хуссейн (справа). После 9 покушений двойник сбежал из страны.

Почти у каждого крупного политика имеются «служебные двойники». Эту тему стараются избегать в средствах массовой информации — она обсуждается лишь применительно к диктаторам или уже умершим лицам.

Рудольф Гесс — личный секретарь Адольфа Гитлера и член общества Туле, был осужден на пожизненное заключение. 17 августа 1987 года он повесился на проводе от лампы в тюрьме Шпандау (Берлин). Однако ранее, в 1973 году, британский врач Хью Томас освидетельствовал заключенного и заявил, что это — другой человек, поскольку Гесс в Первую Мировую войну получил сквозное ранение — пуля сломала два ребра и пробила легкое. На теле узника Шпандау не было следов этого ранения, что дало основания для «теории заговора», согласно которой вместо Гесса наказание отбывал его двойник.

Аналогичная теория существует и в отношении шефа гестапо **Генриха Гиммлера**, отравившегося цианидом незадолго до суда в Нюрнберге. Однако на его подбородке не было обнаружено У-образного шрама, который якобы был у настоящего Гиммлера.

Последние слова Гиммлера: «Я — Генрих Гиммлер!».

У **Адольфа Гитлера** был, по крайней мере, один двойник (их реальное число может доходить до 6) — Густав Велер, причем бедняге сильно не повезло. Его застрелили свои же охранники, пытаясь таким образом ввести союзников в заблуждение о смерти Гитлера. Впрочем, смерть диктатора все равно обросла слухами. Например, есть мнение, что во дворе Рейхсканцелярии было найдено сожженное тело его двойника, а сам фюрер благополучно улетел — в Аргентину, Перу, либо даже на тайную базу в Антарктике.

У **Сталина** также наверняка имелось немало двойников, однако более-менее достоверная информация имеется только об одном. Известно, что его звали Рашид. Копировать Сталина его обучал Алексей Дикий — актер, успешно сыгравший роль диктатора в фильме «Сталинградская битва». Рашид подменял Сталина на официальных встречах.

Бернард Лоу Монтгомери (слева) и Клифтон Джеймс (справа).

Клифтон Джеймс — человек, тайно работавший двойником знаменитого британского **генерала Монтгомери**, героя Второй мировой. В 1944 году его — простого солдата — обучили говорить и вести себя, как Монтгомери, заставили отказаться от курения и даже сделали ему протез оторванного в бою пальца (у генерала такой травмы не было). Цель была проста — послать двойника в Алжир, чтобы обмануть немцев, так как Монтгомери в это время готовился к открытию второго фронта в Европе. С успехом сыграв свою роль, Джеймс вернулся на обычную службу.

Папа Римский Павел VI в 1963 и 1975 году. Разная форма ушей и носа.

●●●

Подводя итог, можно констатировать, что обычному человеку подмена наверняка не грозит. Это слишком дорогое и непростое занятие, чтобы можно было без каких-либо особых причин копировать нас с вами. В лучшем случае следует опасаться дружеских розыгрышей на 1 апреля, в худшем — «клонирования» кредитной карты или подделку подписи. А что фантастических способов создания двойников — пускай уж лучше это остается вымыслом. Иначе жить станет гораздо сложнее.

Mobi февраль 2006 №2

читайте в номере:

С СОТОВЫМ ТЕЛЕФОНОМ ЗА ГРАНИЦУ
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ В ЕВРОПЕ

ЛУЧШИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ МОБИЛЬНОГО ИНТЕРНЕТА
САМЫЙ ДЕШЕВЫЙ И БЫСТРЫЙ GPRS

В СРАВНЕНИИ:
MOTOROLA PEBL U6 И NOKIA 7370

КАТАЛОГ
МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, АКСЕССУАРОВ, КПК И НОУТБУКОВ

тема номера:

а также:

ЭКСПЕРТИЗА
QTEK 9100
PANTECH PG3600
ASUS MYPAL 636
SAGEM MYC2-4
NOKIA 7360
DESTEN EASYBOOK B 712W
UBIQUAM U-300

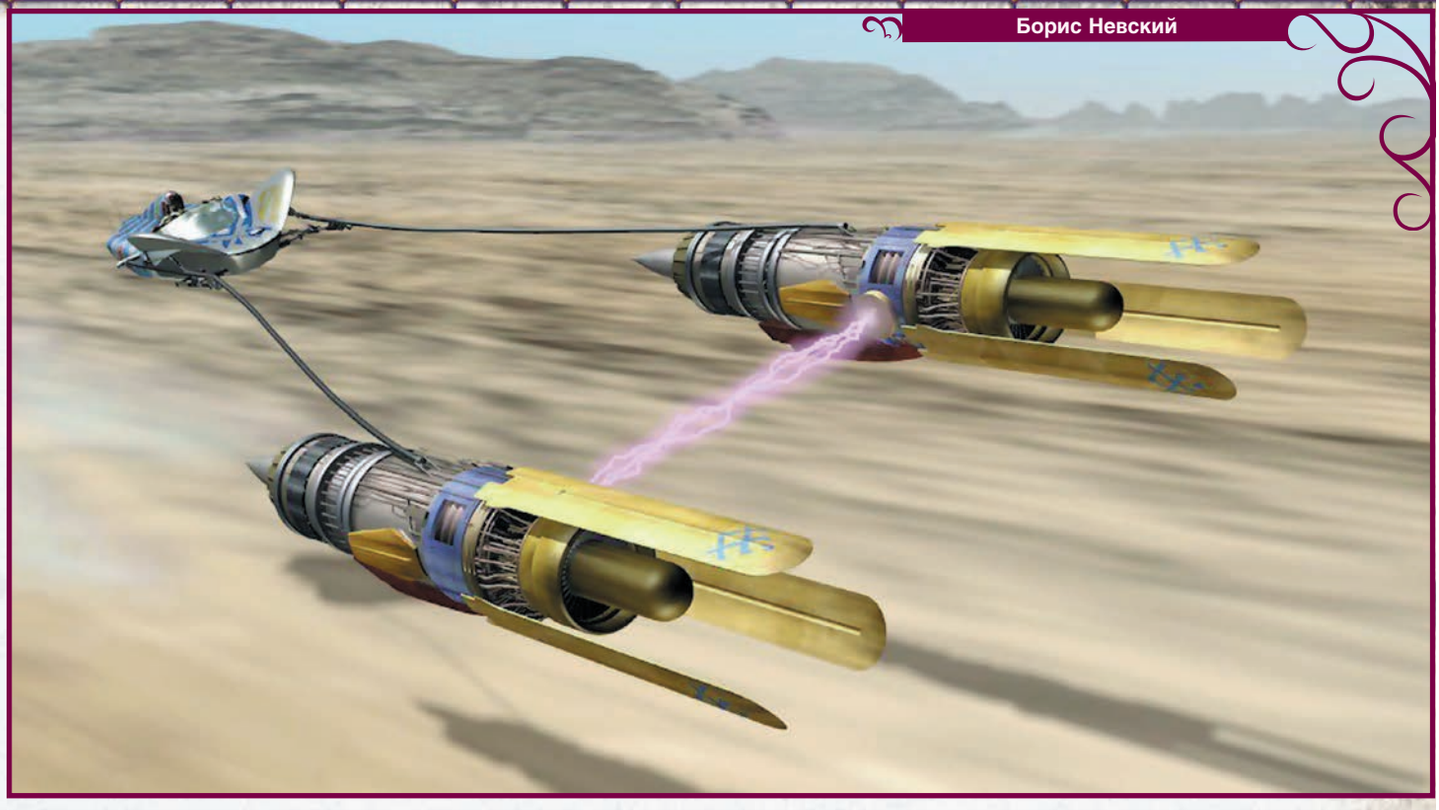
ЦЕННЫЕ НАВЫКИ
СЪЕМКА ПОРТРЕТОВ
ВИРУСЫ, УГРОЖАЮЩИЕ КПК И СМАРТФОНАМ
ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ СЛОМАЛСЯ ТЕЛЕФОН

ОБЗОРЫ ПОЛЕЗНЫХ ПРОГРАММ
ФИНАНСОВЫЕ УТИЛИТЫ ДЛЯ PALM, ПРОГРАММЫ ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ЭКРАНА TODAY НА POCKET PC

СОТНИ ПРОГРАММ НА MOBI-ДИСКЕ

журнал о том мобильном, который у тебя уже есть

Борис Невский



ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ СПОРТ БУДУЩЕГО

Выживает сильнейший!
Закон джунглей

Спорт занимает огромное место в нашей жизни. Во время проведения крупных соревнований вроде Олимпийских игр весь мир припадает к экранам, болея за «своих». Спорт долго носил любительский характер. Были, конечно, гладиаторы, — но это случай особый. Лишь в 20 веке спорт массово перешел на профессиональные рельсы. Однако в этом заключалась ловушка. Многие профи, выходцы из трущоб, являются заложниками своего происхождения: не имея четких моральных устоев, они нередко демонстрируют худшие черты человеческой натуры. Ради победы идут на обман и подлость; ради денег — на предательство. Насилие становиться повседневным делом на спортивных ристалищах. Что будет дальше?

Фантасты пытаются дать ответ. И он неутешителен. Общая черта практически всех вымышленных видов спорта — жестокость, доходящая временами до кровожадного безумия.

Один и без оружия

Одиночные виды спорта, за исключением боевых искусств, в фантастике не слишком востребованы. Им не хватает динамики и экспрессии. Впрочем, все зависит от ставки: иногда она может быть больше, чем жизнь!

Игра как смысл жизни

На планете Протон, в шикарных куполах обитают Граждане и их рабы («**Расколотая бесконечность**» Пирса Энтони). Граждане — баснословные богачи, рабами же становятся добровольцы, которые отовсюду рвутся на Протон. Главная приманка — Большая Игра, где участвует практически все население. Пока раб входит в число сильнейших Игроков, он может рассчитывать остаться в этом извращенном раю. А победитель Большого Турнира обретает свободу и пожизненное право жить на Протоне.

Игра — абсолютный спорт. Кроме легкой и тяжелой атлетики, плавания, игр с мячом, скачек, боевых искусств, участники состязаются в танцах, пении, рассказывании историй, меряются интеллектом. В общем, Большая Игра — гибрид телевизионных викторин, рыцарских турниров, конкурсов самодеятельности и Олимпийских игр.

Каждый Игрок может вызвать другого на поединок, учет и контроль ведет компьютер. Имеется специальная таблица, где содержатся категории и виды Игры — сила, ум, случайность, искусство. Первым выбор делает тот, кого вызвали на поединок. Далее начинается ступенчатый отбор, и тут хороший стратег, учитывая свои и чужие достоинства, вынудит противника сойтись на соревновании, в котором тот имеет наименьшие шансы на победу. Чем-то это напоминает «крестики-нолики». Если ты хороший «табличник», то можешь загнать соперника в невыгодную для него клетку. И победить!

Хотя организаторы Большой Игры пытаются предотвратить явное насилие, это удается далеко не всегда. Тот, кто очень хочет выиграть, всегда найдет обходные пути. Ведь Большая Игра Протона — это не просто спорт, это образ жизни.

Попробуй, догони!

Хозалихские гонки напоминают реальный шорт-трек (бег на коньках в хоккейной коробке), только с облегченной силой тяжести. Участвуют спортсмены обоих полов, любого возраста и расы. Но к состязаниям допускаются только гуманоиды, наличие рук и ног — обязательное условие.

Гонщики одеты в специальные комбинезоны, на них шлемы и щитки. Стартуют попарно, с задержкой в несколько секунд, сильнейшие бегут последними. Победителем становится тот, кто покажет лучшее время, однако настоящие чемпионы умудряются обогнать всех. Подавляющее число участников до финиша не доходит вовсе — одна мизерная ошибка, и вылетаешь с трассы.

Скорость — это жизнь!

На дистанции много поворотов, где можно совершать кульбиты, отталкиваться от стен и менять направление движения. При этом правилами запрещено касаться препятствий руками и плечами — нарушители наказываются штрафными секундами.

Хозалихские гонки — контактный вид спорта. При обгоне гонщикам разрешается физически блокировать соперника, хотя дело это рискованное. В такой ситуации появляется возможность для грязной игры.

Во время гонок на станции Сильверсайд («**На крыльях удачи**» Уолтера Йона Уильямса) хитрая Перл попыталась в давке ударить по колену юную Роберту. Однако та сумела увернуться, из-за чего нарушительница врезалась в бортик и позорно проиграла. Роберта стала абсолютной чемпионкой, оказавшись единственным участником состязаний, сумевшим добраться до финиша. Таковы гонки будущего!

Идет охота!

Охота — одно из древнейших занятий человека. Поначалу люди охотились ради пропитания, но с появлением свободного времени охота превратилась в развлечение, а потом в жутко престижный спорт.

В будущем, когда животных будет мало, зато людей слишком много, распространится охота на самую увертливую дичь — на человека. А такая охота привлекает не только участников, но и зрителей. Запахло большими деньгами, господа!

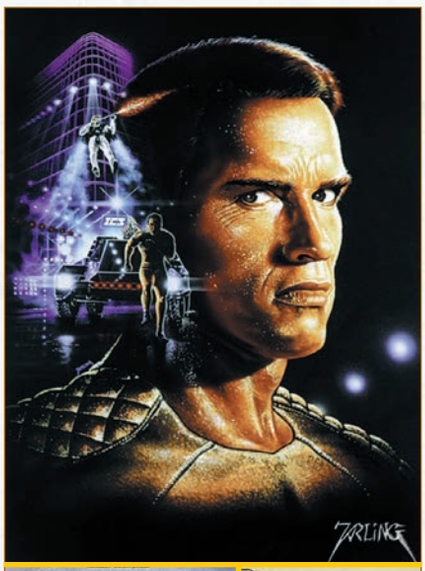
К 2019 году излюбленным развлечением для жителей тоталитарного полицейского государства, в которое превратилась Америка, стало телешоу «Бегущий человек». Актеры шоу, тренированные убийцы с маниакальными наклонностями, беспощадно преследуют участников, которыми становятся приговоренные к смерти преступники. Улизнувшим от охотников счастливцам обещана жизнь и свобода. Вот только среди «преступников» удивительно много инакомыслящих, а реальная награда шоу — смерть!

Впрочем, на любой прием может найтись свой лом. Таким ломом оказывается полицейский Бен Ричардс, угодивший в шоу за то, что отказался расстрелять безоружных людей. Бен вывел негодяев на чистую воду, попутно весьма живописно разобравшись с охотниками.

Фильм **«Бегущий человек»** (1987), поставленный по одноименному роману Стивена Кинга — типичный пример историй о жестокой охоте будущего. Мерзкое государство, в основе которого обман и насилие; тупоголовое население, в большинстве своем живущее по принципу «хлеба и зрелищ»; алчные деляги, зашибающие деньги на страсти толпы к кровавым развлечениям... И одинокий человек, который бросает вызов системе.

Охота на человека может стать популярной и по иной причине. Чтобы погасить вспышки насилия и оградить законопослушное большинство от агрессивного меньшинства, международное сообщество 21 века организует Игру со смертельным исходом. Участие в игре добровольное, и каждый «спортсмен» по жребию становится то охотником, то жертвой. Победитель десяти поединков получает миллион кредитов. Все участники пользуются громадной популярностью. Мечта психопата — убиваешь безнаказанно, получаешь за это большие деньги и много-много славы! О такой охоте повествует итальянский фильм **«Десятая жертва»** (1965), основанный на рассказе Роберта Шекли.

По похожему принципу организована игра **«Цена риска»** в одноименном французском фильме 1983 года. Любой человек с улицы может записаться в число претендентов для участия в реалити-шоу. Некоторые становятся охотниками — они получают деньги и призы от спонсоров. А другим выпадает участь беглеца. Их чаще всего настигает смерть. Но тому, кто добежит до финиша, достанется огром-



Кто опаснее: жертва или охотник?

Насилие на продажу

В 2002 году через интернет стало распространяться документальное видеошоу «Bumfights», снятое американцем Райаном Макферсоном. За деньги и алкоголь он нанимал бомжей, чтобы те дрались друг с другом или выполняли рискованные трюки без страховки. Во многих странах за распространение этих записей можно угодить в тюрьму. Однако шоу существует до сих пор.

Кадр из шоу «Bumfights».

БАНЗАЙ!

Футуристическая Япония. Ежегодно жребием выбирается выпускной класс, который отправляется на необитаемый остров, где тинэйджеры истребляют друг друга — остаться должен только один! Кровавая «Королевская битва» — не спорт и не телешоу, а политика. Взрослые страшатся нового поколения, жаждут выбить из молодых дурь. Убийственная игра — средство воспитания и контроля одновременно (фильм «**Королевская битва**» 2000 года).

«Королевская битва» — билет в один конец.

Роллербол наяву

В профессиональном хоккее драки являются давней традицией. Искоренить насилие на льду руководители НХЛ не могут, да и не хотят, ведь многие болельщики любят потасовки. Среди драчунов есть свои «чемпионы». Самый знаменитый — Билли Коутью, игрок «Бостон Брюинз», который в 1927 году избил арбитра, за что был дисквалифицирован пожизненно. Последний «герой» — Тодд Бертуцци из «Ванкувер Кэнакс». Он сбил с ног Стива Мура из «Колорадо» и начал возить его лицом по льду, из-за чего Мур оказался в больнице с переломом двух позвонков, сотрясением мозга и изуродованной физиономией. Бертуцци был дисквалифицирован на 20 матчей и оштрафован на полмиллиона долларов. И случилось это совсем недавно, в 2004 году. Вот вам и роллербол.

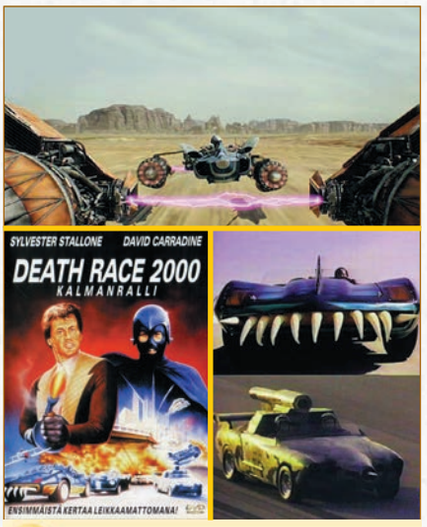
Кровь в хоккее — привычное зрелище.

ная награда. Оружие имеют только охотники, жертвы должны ускользать, прятаться и спасаться. Но жажда жизни молодого безработного Франсуа оказалась сильнее правил, он начал убивать. И публике это очень понравилось!

Ревут моторы...

Автомобильные гонки «Формулы 1» — завораживающее зрелище. Этот грохот двигателей, эти сумасшедшие скорости, когда кажется, что машина оторвется от трека и взлетит... А ралли? Авто, похожие на маленькие броневики, с ревом несутся по пересеченной местности. Только успевай в сторону отпрыгивать, чтоб не угодить под колеса! А если не успеешь?

В 1975 году люди были матерыми пессимистами. Им почему-то казалось, что всего через 25 лет человечество озвереет настолько, что самым популярным зрелищем станут «Смертельные гонки». Полный беспредел: раллисты вооружены до зубов,



Смертельные гонки — на земле и в воздухе.

правил в гонке почти никаких, главное — любой ценой победить! К тому же, особые призовые очки набирает экипаж, который задавит больше всех пешеходов. Таковы они, **«Смертельные гонки 2000 года»**, явившиеся миру в одноименном фильме.

В далекой-далекой галактике, на песчаной планете Татуин пешеходов намеренно не давят, зато на гоночной трассе позволен любой грязный прием: побеждает не умелый и быстрый, а подлый. Гоночные скутеры разлетаются в пыль из-за козней вечного чемпиона-негодяя. Только Сила юного Анакина Скайуокера помогает ему добиться победы (**«Звездные войны. Эпизод 1: Призрачная угроза»**).

Главное в гонках — быть первым. Но есть состязания, основанные на единоборствах. Дуэль авто-воинов похожа на рыцарский турнир. Спортсмены сражаются друг против друга, на них огнеупорные комбинезоны и шлемы. Но главное — это усовершенствованный мотоцикл, который оснащен пулеметами, огнеметами и даже ракетами. Чемпионами авто-дуэлей становятся те, кто знает секрет наилучшего баланса между количеством оружия и мощностью двигателя. Байк должен быть одновременно скоростным и смертоносным (межавторский цикл **«Авто-воины»**).

Бой с тенью

Гладиаторы... Первые профессиональные спортсмены человечества. Они сражались друг с другом и с дикими зверями. Участь побежденного гладиатора определяла публика, и зачастую ему выпадала смерть.

В 1989 году в США возродили гладиаторские бои в виде телешоу. По двое мужчин и женщин выполняли рискованные задания и дрались. Победители получали денежные призы. Но соревнования лиги «Американских Гладиаторов» больше напоминали игру в форте Баярд, чем жестокую битву, и в 1997 году Лига обанкротилась.

В будущем дела обстоят так. Кучка богачей купается в роскоши, остальные живут в трущобах и вкалывают, как пчелки. Но можно принять участие в Полевой Игре — современных гладиаторских боях, победители которых получают все блага мира (**«Гладиатор в Законе»** Сирила Корнблата и Фредерика Пола).

Смертельное единоборство может решить судьбу целой планеты. Например, в рассказе Фредерика Брауна **«Арена»** разворачивается битва между человеком и гораздо более сильным чужаком. Если человек проиграет, Земля будет уничтожена.

Сражаться могут не только люди. Дома-Кланы планеты Лайроника больше не воюют друг с другом, смыслом жизни здесь стали гладиаторские бои, которые ведут специально выдрессированные животные **(«Зверь для Норна»** Джорджа Мартина).

Робозойды — вершители судьбы мира.

Это — роллербол!

Рэстлеры — современные «гладиаторы».

А люди и огромные механические монстры-зойды, разбившись по командам, разыгрывают в матчах-битвах судьбу своего мира (цикл аниме и видеоигр «**Зойды**»).

Принцип «спортивный бой вместо глобальной войны» может стать основополагающим даже на галактическом уровне — как в **«Земной войне»** Мака Рейнольдса и **«Войнах игроков»** Уильяма Форстчейна.

Стенка на стенку

Командные игры — всегда в центре внимания. Вряд ли в будущем что-то сильно изменится. И сейчас американский футбол не назовешь образцом гуманизма. Что же будет дальше?

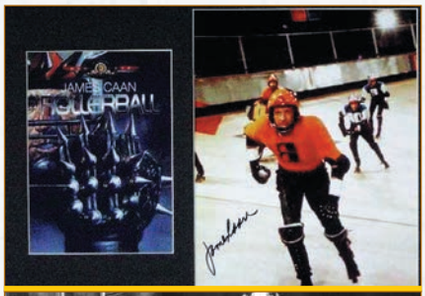
Лазербол (фильм **«Звездный десант»**) — модернизированная версия американского футбола. Игра ведется по тем же правилам, но на закрытой площадке меньших размеров. Лазерболисты одеты в специальные трико, на головах шлемы, благодаря особым тренировкам они могут совершать акробатические прыжки и кульбиты. Это очень помогает в преодолении защитных порядков соперника. В общем, игра для сопляков...

Герои роллербола.

А вот роллербол — для крутых! В 2018 году человечество избавилось от войн и нищеты, миром правит безликий «Исполнительный Совет», индивидуализм расценивается как угроза корпоративному обществу. Единственное разрешенное насилие — роллербол, симбиоз американского футбола, хоккея и мотобола. Все команды принадлежат крупным корпорациям, которые, чтобы срубить побольше «зелени», вводят новые правила — в игре можно убивать. Спорт превращается в гладиаторские бои. Таково содержание фильма **«Роллербол»,** снятого в 1975 году Норманном Джуисоном по мотивам рассказа Уильяма Харрисона **«Убийства в роллерболе»**.

«Роллербол», придуманный для фильма 1975 года, был так реалистичен, что члены съемочной группы играли в него даже в свободное время. К счастью, до убийств дело не дошло.

Есть еще одна версия роллербола из картины 2002 года. В диком Казахстане проходят соревнования, которые запрещены во всем остальном мире. Делом заправляет отставной полковник КГБ — неудивительно, что игра превращается в кровавый беспредел.



Роллербол. Первая версия.

Спортивная утопия

Американский футуролог Роберт Ачер выдвинул странную гипотезу. Якобы к 2300 году человечество так интеллектуально разовьется, что добровольно отвергнет спортивные игры, растлевающие души насилием. Останутся лишь соревнования, которые не требуют агрессивного поведения участников — гольф, теннис, фигурное катание. Спорт будет напоминать скорее театр. Верится, прямо скажем, с трудом.

Итог разборок африканских футбольных фанатов.

Режиссер римейка «Роллербола» Джон Мактирнан искал для съемок подходящий стадион в США, Канаде и Европе, но все арены выглядели слишком «цивилизованно». В конце концов, роллердром был построен на заброшенной цементной фабрике в Монреале. На сайте фильма проводились виртуальные игры, причем интерес публики был так велик, что всерьез говорили о создании реальной лиги. Однако после оглушительного провала фильма разговоры стихли.

Что же такое роллербол? Две команды в шлемах и униформе, напоминающей хоккейную, носятся по особой арене, пытаясь пропихнуть увесистый снаряд, похожий на шар для боулинга, в специальный тубус. Эта штука находится довольно высоко, поэтому «забивалы» используют роликовые коньки, чтобы, проехавшись по стенке или оттолкнувшись от барьера, в прыжке забросить шар. Мотоциклисты выполняют функцию защитников, давя забивал соперника, а также помогают в разгоне своих нападающих. Игра проходит в полном контакте — чем больше спортсменов размажут по арене, тем лучше.

●●●

Многие реальные виды спорта, где есть насилие и велика опасность для участников, пользуются повышенной популярностью. Сколько людей идут на автогонки в тайной надежде, что кто-нибудь разобьется в лепешку и не сможет выбраться из пылающей машины? А тысячи поклонников бокса, яростно ревущих своим кумирам: «Убей его!». Сколькие из них будут по-настоящему счастливы, если одного из бойцов уволокут с ринга на закрытых покрывалом носилках? Будет о чем рассказать дружкам за кружкой пива в баре! Увы, это уже не фантастика. Это все происходит с нами, здесь и сейчас...

Что было раньше

Николай Пегасов

2 года назад

В журнале: *92 страницы + вставной постер формата А3 + компакт-диск.*

Киберпанк — направление, которое сошло со сцены на Западе, но очень модное и актуальное в России. Под обложкой этого номера «МФ» собрались несколько статей о киберпанке в литературе. Авторы журнала рассказали о зарождении течения, связанных с ним скандалами, о влиянии киберпанка на современную культуру и, наконец, о гибели этого направления. Или киберпанк по-прежнему жив?..

Антон Карелин поставил точку в обсуждении трилогии «Матрица», финал которой как раз пришелся на зиму 2003. Почему второй фильм оказался хуже первого, а третий принес одни разочарования? Об этом — в статье с «матричным» названием: «Не все, что имеет начало, имеет и конец».

В номере опубликованы несколько материалов по «Star Wars», включая рецензию на компьютерную ролевую игру **«Knights of the Old Republic»**, справедливо названную «Игрой года». Поклонники «Звездных войн» были довольны.

Цитата номера: *Звучное слово «киберпанк» употребляется в больших дозах и не по назначению. Вышла компьютерная игра в серых тонах — киберпанк. Фильм о хакерах — киберпанк. Белье черного шелка — модель «киберпанк»... Видя такое дело, Брюс Стерлинг с грустью изрек: «Киберпанк мертв».* (Дмитрий Тарабанов)

1 год назад

В журнале: *128 страниц + постер формата А2 + компакт-диск.*

Если два года назад «Итоги года» занимали всего три странички, то в этом номере «наградной» материал просторно расположился на четырех разворотах, а номинации охватили фэнтези и фантастику во всех проявлениях, воплощениях, формах и позах. Про главных лауреатов 2004 года редакция напоминает в «Итогах 2005» в нынешнем номере журнала.

Поскольку производители, издатели и прочие официальные лица стремятся выпускать лучшую фантастическую продукцию прямо перед Рождеством/Новым годом, в этом выпуске «МФ» сосредоточились рецензии на произведения, получившие заслуженные награды в «Итогах года»: «Абарат» К. Баркера, «Vampire: The Masquerade — Bloodlines» («Игра года»), «Космические рейнджеры 2».

Центральная статья посвящена мирам Ника Перумова, содержит его эксклюзивные комментарии и множество великолепных иллюстраций кисти Виталия Аникина и Владимира Бондаря.

Цитата номера: *Мое положение непрофессионального писателя позволяет самому выбирать темы, а не следовать за пристрастиями публики.* (Ник Перумов)

Труженики фантастического цеха

«Мир фантастики» продолжает брать блиц-интервью у сотрудников журнала.

Ксения Аташева, ведущая аниме-рубрик

Главное, за что любишь аниме.

Это любовь с детства. Я выросла на «Джет Марсе», «Дораэмоне», «Роботеке», «Кэнди-Кэнди», «Сэйлор Мун». Аниме — это огромный многогранный мир, едва познакомившись с которым, хочется узнать и пересмотреть как можно больше всего интересного. В аниме много направлений — от бесконечных сенен-сериалов для школьников до мрачных, философских фильмов. Всегда можно найти что-то «свое», в любом жанре и под любое настроение.

Помимо аниме, какие другие проявления фантастики тебе близки?

Интересуюсь всем понемногу. Стараюсь как можно больше читать, особенно люблю классиков фантастики — Ле Гуин, Лема, Брэдбери. Играю в настольные ролевые игры, изредка участвую в кабинетках. Обожаю компьютерные и видеоигры, но на них почти не остается времени.

Интересно вести аниме-направление в «МФ»? Почему?

Очень интересно. Приятно делиться с читателями последними новостями аниме-индустрии, впечатлениями от просмотра очередного сериала. А еще я люблю учиться — каждую новую статью стараюсь написать лучше и интереснее. Надеюсь, получается неплохо.

СУММА ТЕХНОЛОГИИ

НАУКА И ТЕХНИКА

Будущее — сегодня: *ФЕВРАЛЬ* 130

Биологический сенсор, золотой солнечный двигатель, инновационный мотоциклетный шлем, самолет-крыло, гуманное оружие и другие новости с переднего края науки и техники.

Цифровая жизнь: *ФЕВРАЛЬ* 132

Уже сегодня мелкие, но чрезвычайно удобные изобретения готовы сделать вашу жизнь комфортнее. Принтер, позволяющий распечатывать изображение с телевизора, «мышь», сберегающая нервы, теплые тапочки для компьютерщиков...

Теория: *ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ* 133

Игровые консоли, в быту называемые приставками, стали для миллионов людей еще одним окном в мир фантастики. Легендарные «Марио», «Final Fantasy», «Sonic» — все эти игры были созданы для приставок. Какими бывают консоли? Как развивался приставочный игрострой? Что ждет нас в недалеком будущем? Об этом — февральская статья.

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА 136

Карманный медиаплеер **«Cowon iAudio A2»**, наушники **«Philips SHP895»**, портативный DVD-плеер **«Shinco SDP-1280»**, робот-игрушка **«WowWee Roboraptor»** и другие новинки цифрового рынка.

Полигон: *ЭЛТ-ТЕЛЕВИЗОРЫ* 138

Телевизор — вещь, которую сейчас можно найти в каждом доме. Несмотря на активное наступление плазменных панелей, ЖК-экранов и прочих новинок, «ящики» с электронно-лучевой трубкой остаются по-прежнему популярными. На нашем полигоне мы сравниваем по два представителя самых популярных размеров — с диагональю 21, 25 и 29 дюймов.

Из жизни роботов: *ФЕВРАЛЬ* 141

Не желаете потягаться с роботом в армрестлинге? А может быть, вам нужен механический домработник? Знаете, что век биороботов не за горами? Всё это — в нашем репортаже из жизни роботов.

Сети интернета: *ЛУЧШИЕ САЙТЫ* 142

Московский «Клуб любителей фантастики» и англоязычный фантастический портал, библиосайт «Фантастика 2000» и энциклопедия Трансформеров, а также исчерпывающий ресурс о «Final Fantasy».

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

Алексей Талан

100-мегапиксельный сенсор

Необычный фоточувствительный сенсор с разрешением **100** мегапикселей создали студенты из университета **Сан-Франциско**. Проект был принят на конкурс «**iGEM**» и выиграл приз. Молодые исследователи показали, что микроорганизмы можно использовать для технических задач.

Матрица инновационного сенсора представляет собой организованные в колонию модифицированные кишечные бактерии ***E.coli***, исполняющие роль активных пикселей. Находятся они в специальном сиропе агар-агар, удерживающем микробов вместе. Чтобы кишечная бактерия смогла реагировать на свет, в ее мембрану ввели светочувствительный белок, выделенный из сине-зеленой водоросли.

Работает сенсор, правда, лишь в красном спектре. При попадании света встроенный белок вырабатывает светлый пигмент и отключает блок, отвечающий за выработку темного пигмента; при отсутствии света бактерия приобретает темный окрас. Время съемки «живой фотокамерой» составляет **4** часа, после чего матрица стабильно отображает снятое изображение.

Сами студенты видят применение своей инновации и для решения других проблем. К примеру, если встраивать в клетки другие белки, то можно получить системы для осаждения частиц металлов или синтеза сложных молекул.

Многие ведущие ученые мира, в том числе нобелевский лауреат **Гарри Кро-**

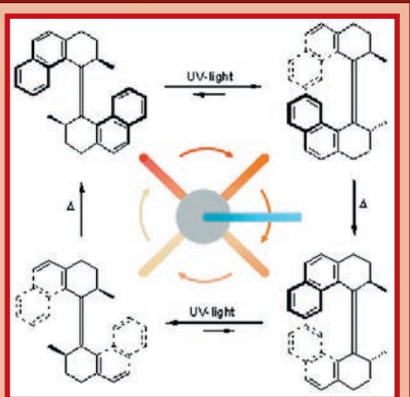
Колонию известных кишечных вредителей «приручили» на благо человечества.

то, оптимистично относятся к применению биосенсорных технологий в сложных устройствах.

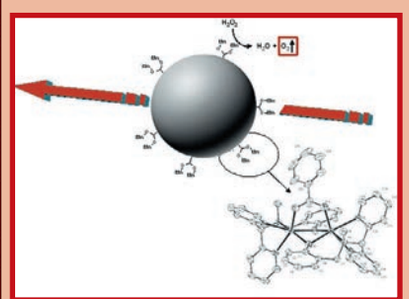
Солнечный двигатель

В одном из предыдущих номеров мы сообщали о **наноавтомобиле**, состоящем из одной молекулы. Правда, машинка не была оснащена двигателем. Подобное упущение, конечно же, в скором времени будет исправлено. Ученые из университета **Гронингена (**Нидерланды) под руководством **Бена Феринга** начали работать над созданием мотора, работающего на энергии солнечного света.

Хотя различные достижения в этой области уже известны миру, нидерландские химики впервые разработали двигатели-роторы, которые могут быть объединены в матрицу — полноценную двигательную систему. Молекула мотора закрепляется на любой поверхности, например, на золотой подложке, и, поглощая фотоны, переводит свет в механическую энергию, которая потом может быть преобразована и в электрическую. Таким образом, золотая пластинка со множеством роторов под воздействием света может медленно передвигаться.



Простая модель двигателя: нижняя группа вращается как пропеллер.



Вот так в химических формулах выглядит молекулярный двигатель.

Изобретение позволит создавать не только самые настоящие наноавтомобили, но и устройства памяти для вычислительных машин. Спектр применения солнечных двигателей ограничен лишь фантазией ученых.

Кристаллы из полимеров

Химики из университета **Мичигана** синтезировали полимеры с упорядоченной структурой. При производстве полимеров регулировать структуру цепей можно лишь приблизительно, изменяя в зависимости от требований температуру или другие физические условия. Но получить строго упорядоченные полимерные цепи удалось впервые. В итоге был создан настоящий кристаллический полимер или, если называть правильно, ковалентный органический каркас.

Новые пластмассы идеально подойдут для хранения водорода, используемого, например, в качестве топлива для автомобилей. Молекулы газа будут находиться в полостях полимера и выделяться под воздействием температуры или химических процессов.

Значимость открытия трудно переоценить — химики Мичигана обозначили прорыв в полимерной индустрии.

Изящный прототип работающего на водороде автомобиля от компании GM.

Самолет-крыло

В исследовательском центре **NASA** «**Langley Research**» в **Хэмптоне** готовится прототип нового самолета с необычным дизайном. По словам представителей компании, в ближайшем будущем внешний вид популярного летательного средства может кардинально измениться.

Вот уже почти сотню лет самолеты выглядят как туба с крыльями. Если эксперименты **«NASA»** окажутся успешными, самолеты станут напоминать летающее крыло. Название выбрано соответствующее — «**Blended Wing Body**» («крылатая основа»).

Специалисты уже собрали модель **«BWB»** в масштабе 1:20 и запустили ее в лабораторном воздушном туннеле. Как оказалось, самолет действительно может летать. Размах крыльев прототипа составляет **3,65** метра. Для управления полетом на концах крыльев встроено **18** направляющих поверхностей. У большинства обычных самолетов таких поверхностей всего четыре, включая руль, элероны и элеватор.

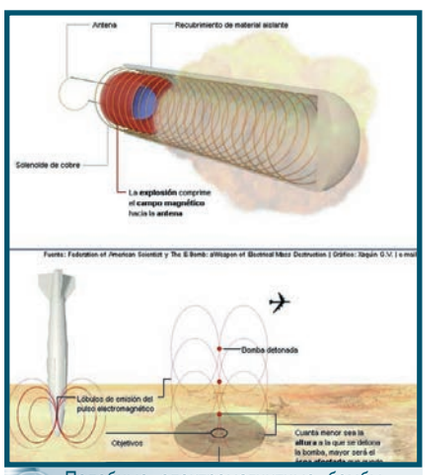
Инженеры, работающие над проектом, настроены оптимистично, заявляя, что в данный момент нет никаких препятствий, чтобы создать транспортный самолет нецилиндрической формы. Так что, может быть, через пару лет мы будем летать на следующем поколении летательных аппаратов.

Инженеры NASA тестируют прототип BWB в воздушном туннеле.

«Гуманное» оружие

Об электромагнитом оружии уже известно немало. Во всех прогрессивных армиях мира, надо думать, имеются такие установки, пусть и секретные. Как известно, микроволны большой мощности, излучаемые подобным оружием, выводят из строя всю современную электронную технику.

От администрации правительства США стало известно, что американские вооруженные силы проводят эксперименты с инновационной электромагнитной бомбой, именуемой физиками «**E-Bomb**». Разбрасывать эти снаряды можно с помощью крылатых ракет или наземных установок. Военные настроены довольно оптимистично, заявляя, что **«E-Bomb»** — это оружие будущего, ведь оно оставит противника практически безоружным и, в то же время, ни один человек не пострадает. С другой стороны, электромагнитные заряды будут эффективнее атомной бомбы, отбирая у современного человека все, к чему он привык.



Подобные электромагнитные бомбы — удел войн будущего.

Мотоциклетный шлем будущего

Замечательный шлем безопасности без каких-либо лишних «цифровых» примочек изготовили инженеры **Великобритании**. Как говорится, все гениальное просто. Продемонстрированный разработчиками прототип устройства позволяет велосипедистам и мотоциклистам следить за дорогой позади себя, не поворачивая головы, — хитрая система зеркал выводит изображение на встроенное над глазами зеркало.

На, казалось бы, несложную с виду систему потрачено десять лет интенсивных исследований и 3,5 млн. долларов. Разработка должна прийтись по душе любителям двухколесной езды, тем более что по весу и габаритам шлем не отличается от обычного. Интересно отметить, что при падении велосипедисту и его шлему ничего не угрожает: зеркала изготовлены из небьющегося поликарбоната. Кроме того, яркие фары едущих позади машин также не страшны: в шлеме установлены специальные фильтры для защиты глаз.

Революционное нововведение совсем скоро поступит в продажу под названием «**RV MSX1**» и обойдется в **400 долларов**.

Безопасный шлем будущего — ни одной микросхемы «inside».

Меню для ума

В научном журнале «**Psychology Today**» появилась статья о полезной для активной мозговой деятельности пище. Ученые провели ряд экспериментов на крысах, показав, что память и работа опорно-двигательного аппарата заметно улучшаются, если правильно питаться. Поступившие в кровь человека антиоксиданты (это могут быть ферменты) будут реагировать со свободными радикалами кислорода, предотвращая тем самым разрушение сосудов и болезни нервной системы.

Полезные продукты легко доступны и вкусны. Первой в рейтинге стоит **клюква**, отличающаяся повышенным содержанием антиоксидантов, второй — **черника**, которая, как известно, положительно влияет на зрение, на третьем месте стоят **свекла** и **капуста**, препятствующие поражению нервной системы, четвертой идет жирная рыба, причем тут предпочтение отдается лососю и сельди. Последним в списке умственных стимуляторов стоит шпинат. Предлагаем вам составить меню из приведенных продуктов, проверить его на деле и сообщить нам результаты.

Электричество из гор

Оригинальный и в то же время экологически безопасный способ получать энергию придумали в **Австралии**. Ученые обратили внимание на скалы и камни, нагретые до высоких температур, расположенные как на поверхности в пустыне Южной Австралии, так и под землей. С помощью разработанного метода тепло от этих камней будет совершенно безвредно для окружающей среды преобразовываться в полезную человечеству энергию.

Хотя подобные технологии использования **геотермального тепла** уже успешно работают в США, Филиппинах, Исландии, Новой Зеландии и Японии, по принципу действия они отличаются от австралийской. Вместо того, чтобы использовать горячую подземную воду или пар, энергетики Австралии будут работать непосредственно с сухими горными породами, температура которых может достигать **300** градусов по Цельсию. По прогнозам специалистов, «каменная» электростанция будет работать много эффективнее угольной. Что же касается запуска геотермальной электростанции, то тут точные даты не сообщаются.

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Алексей Талан

Распечатай кадр с телеэкрана

Оригинальный струйный принтер в следующем году начнет выпускать «**Canon**». Новое изобретение компании позволит распечатывать изображения прямо с экрана телевизора и, как сообщают представители, будет одним из главных составляющих ассортимента печатающих устройств **«Canon».**

Принтер будет работать с телевизорами, оснащенными цифровыми выходами и принимающими передачи цифрового **ТВ**. Как известно, в скором времени практически все страны мира перейдут на этот, более прогрессивный стандарт

ТВ-вещаний, благополучно забыв про аналоговый.

Ожидается, что повышенный интерес к инновационному устройству проявят любители аниме-сериалов, музыкальных каналов и кулинарии (теперь рецепт на экране можно будет мгновенно распечатать, а не переписывать в спешке в тетрадку). Первыми приобрести модель смогут японцы и американцы — осенью 2006 за **400 долларов**.

Мышь сбережет нервы

В портфолио компании «**AOpen**» появилось хвостатое чудо со **встроенным ионизатором воздуха**. Манипулятор «мышь» — неотъемлемая часть любого компьютера, стало быть, у любого пользователя ПК она под рукой.

Как известно, любой электрический прибор является источником положительно заряженных ионов, которые неблагоприятно влияют на флору человека. Чтобы компенсировать это воздействие, можно использовать ионизатор воздуха, который производит отрицательно заряженные ионы, обладающие рядом полезных свойств. Например, они восстанавливают клетки организма и повышают настроение, — что окажется полезным во время утомительного и напряженного рабочего дня. А еще отрицательные ионы очищают воздух от запахов.

Чтобы доказать эффективность своей ионной мышки, **«AOpen»** провела специальный тест в задымленном стакане: ионы быстро рассеяли сигаретный смог.

ПК согреет ноги

Жители Страны восходящего солнца в любую минуту готовы поразить окружающий их мир невероятными инновациями, как полезными, так и не очень... Впрочем, судить вам.

Компания «**Thanko**» со штаб-квартирой в Японии представила **USB-тапочки** с обогревательным устройством. Если вам станет холодно, не надо тянуться к обогревателю: наденьте эти тапочки и подключите их к USB-порту верного друга. Единственное «но» — походить в новинке не получится. **USB-тапочки** должны пригодиться администраторам, программистам и просто любителям часами посидеть у компьютера. Сама же компания предполагает использовать новинку в туристических условиях при помощи ноутбука. Только представьте: звезды, ночь, палатка, ноутбук на коленях и нежно согревающие тапки. Удовольствие обойдется в **30 долларов**.

Музыка не даст замерзнуть

Зимой для меломанов остается лишь одно решение — наушники-пуговки, не всегда отличающиеся высоким качеством звука. Конечно, можно носить огромные модели наушников, но тогда есть вероятность простудиться и провести пару недель в кровати.

В онлайн-каталоге «**Hammacher**» появилась стильная шапка **«Ear Muff»** со встроенными наушниками. То, что головной убор согреет, сомневаться не приходиться — двухслойная внешняя сторона выполнена из термоматериалов, а подкладка — из овечьей шерсти. Что же касается аудио-части, то встроенные наушники выполнены известной компанией **«JVC»** на базе неодиумных магнитов. Если вдруг надоест слушать музыку, провод от шапки можно легко отсоединить. За новинку любителям «теплой» музыки не придется переплачивать: удовольствие дешевле, чем шапка и наушники по отдельности, — **35 долларов**.

Турпоход без комаров

Каких только средств ни напридумывают фантасты, чтобы избавиться от противных и ужасно раздражающих насекомых. Реальность намного прозаичнее: дома ставят весело пахнущие нагреватели, а на природе приходится обмазываться с ног до головы неаппетитными мазями.

Чтобы покончить с крылатым ужасом, инженеры компании «**AmBio**» придумали ловушки «**Mosquito Magnet**», действующие на комаров и москитов на расстоянии до 90 метров. Если расположить подобные устройства в систему, управляемую посредством компьютера, то можно защитить обширную площадь, например, площадку для гольфа.

Оборудованные интеллектуальными модулями ловушки сообщат по беспроводной связи, если топливо подойдет к концу, и автоматически отключатся в случае дождя. Насекомых «магниты» приманивают теплом, влагой, феромоном октенолом и углекислым газом. Приблизившийся пообедать комар будет затянут внутрь устройства, где и встретит свой конец.

Даниил Невзоров

ВЕК ЖИВИ, ВЕК ИГРАЙ

ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ: ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ

Мир видеоигр очень часто пересекается с многочисленными фантастическими вселенными. Стремительное развитие IT-технологий позволяет создавать все более реалистичные видеоигры.

Дела давно минувших дней

Каждому не столь молодому игроку наверняка известны картриджные приставки **«NES»** (**«Денди»**). Чуть позже вышли 16-битная **«Sega MegaDrive»** и 24-битная **«SNES»**. Именно **«Sega MegaDrive II»**, приобретшая невероятное количество образов и обличий, продержалась на пике славы дольше всех.

При всем желании игровой индустрии понадобилось немало времени, чтобы перейти к более надежному формату — CD. Никто не понимал необходимость этого лучше, чем **«Philips»** еще в далеком 1991 году. Ее приставка **«CD-I»** стала первой консолью с поддержкой оптических носителей информации. Однако по результатам продаж первая консоль с CD не оправдала себя, и ее производство было оперативно свернуто. Причиной то-

Одна из первых приставок — «Денди».

Популярная консоль от компании «Sega» — «MegaDrive II».

му послужила достаточно высокая стоимость приставки, а также отсутствие должной поддержки от издателей игр.

Через три года после выхода CD-I компании **«Sega»**, **«Sony»** и **«Panasonic»** выпустили собственные игровые решения с оптическими приводами чтения CD-дисков. Самым значимым событием стал выход в свет приставки от Sony, оригинальной версии **«PlayStation»** в 1994 году.

Что же касается **«Sega»**, то в течение 13 лет компания участвовала в бешеной гонке технологий, пытаясь опередить конкурентов. Так, **«Sega Genesis»** стала первой 32-битной игровой системой, а **«Game Gear»** оказалась первой портативной приставкой с цветным экраном. Система **«Dreamcast»** стала знаменита тем, что получила возможность сетевых игр.

Следует сказать, что львиная доля видеоигр для **«Dreamcast»** предполагала многопользовательский режим. Однако на момент выхода приставки широкополосные соединения были достаточно дорогим удовольствием, а соединение по модему не обеспечивало должной скорости.

Интересно, что в преддверии выхода **«Dreamcast»** на рынок вышла куда более интересная и дешевая консоль **«Nintendo 64»**. Для новой 64-битной игровой системы японцы разработали инновационный контроллер. В него были заложены возможности управления игрой двумя способами: один представлял собой управление игрой с использованием обычной крестовины **«D-Pad»**, другой — с использованием аналогового джойстика. На контроллере размещались девять кнопок, а также был специальный порт на обратной стороне устройства для карт памяти и других дополнительных модулей. Позднее похожий вариант был реализован и для **«Sony PlayStation»**.

«Sony PlayStation» — лидер продаж 1996—99 годов.

Серьезной проблемой новой консоли, послужившей поводом для размолвки **«Nintendo»** со многими важными издателями и разработчиками, стал формат игровых картриджей. Подавляющее большинство из них предпочитало иметь дело с простыми компакт-дисками. Именно поэтому многие крупные компании, включая таких давних партнеров, как **«Square»**, **«Enix»** и **«Namco»**, отказались поддержать **«Nintendo 64»**.

Невероятно, но факт!

Оригинальная **«PlayStation»** не раз модернизировалась и изменялась. На основе опыта разработки новых модификаций, периферийных устройств и аксессуаров компания приняла решение выпустить **«PlayStation 2»**.

Новая консоль оказалась куда функциональнее своей предшественницы. Теперь это не просто игровая приставка, но и полноценный DVD-проигрыватель. Кроме того, владельцы **«PlayStation 2»** смогли использовать консоль в качестве музыкального центра и даже выходить в интернет. Словом, очередная разработка от **«Sony»** готова заменить добрую половину техники в доме.

Основные преимущества «Nintendo GameCube» — более совершенная графика и уникальные игры.

О начале продаж **«Sony PlayStation 2»** было объявлено в марте 1999 года в Японии и затем — 26 октября 2000 года в Америке. Начало розничных продаж одной из наиболее интригующих систем года вызвало неподдельный интерес общественности. Надо сказать, что даже в начале 2001 года обнаружить систему в продаже было крайне проблематично.

«Sony» выпустила свою новую приставку одновременно с 26 впечатляющими видеоиграми. Основное темой для споров стало качество реализации этих самых игр — дело в том, что новинка демонстрировала сногсшибательную графику и звук, но, как назло, не радовала игроков обновленным геймплеем. Справедливости ради отметим, что по данным статистики подавляющее большинство японских покупателей использовали **«PlayStation 2»** в качестве DVD-проигрывателя, которые на тот момент стоили поистине баснословных денег.

После выхода в свет второй **«PlayStation»** компания **«Nintendo»** официально заявила, что ведутся работы над приставкой нового поколения под кодовым названием **«Dolphin»**. Также были объявлены партнеры компании по проекту, включая такие крупные корпорации, как **«Matsushita» («Panasonic»)** и **«IBM»**. На проведенной пресс-конференции открыли общие спецификации системы и рассказали, что в качестве носителя информации будут использоваться фирменные компакт-диски **«Mini-DVD»**. Наконец с игровыми картриджами было покончено!

«Microsoft Xbox» сочетает в себе современную игровую платформу и мультимедийный центр.

Позднее корпорация объявила официальное название новой видеоприставки, представила все технические характеристики, продемонстрировала рабочий вариант и некоторое количество периферийных устройств. Вместе с контроллерами, джойстиками и высокоскоростным модемом журналистам показали несколько роликов из будущих игр для **«GameCube»**. Вскоре **«Nintendo»** объявила, что новинку следует ожидать только на грядущей выставке E3 2001 — именно там будут представлены как сама система, так и разрабатываемые для нее игры. За день до открытия упомянутой выставки разработчик провел специальную пресс-конференцию, для которой была подготовлена финальная версия **«GameCube»** с внушительным набором игр от **«Nintendo»**. Отмечалось, что новая консоль — в отличие от **«PlayStation 2»** — предназначена только для игр и сможет составить серьезную конкуренцию за счет демократичной розничной стоимости. Журналисты были под впечатлением. На следующий день в восторге были уже и обычные посетители выставки...

Даже компании **«Sony»** и **«Microsoft»** не смогли привлечь на E3 к своим стендам такое количество посетителей. И если **«PlayStation 2»** вызывала еще какой-

то интерес, то представленный прототип **«Xbox»** и вовсе остался в тени. Некоторые аналитики, включая президента **«Sony Computer Entertainment»** Кена Кутараги, поспешили с выводами и успели приписать поражение еще не вышедшей системе от **«Microsoft»**.

В холодном ноябре 2001 года корпорация **«Microsoft»** выпустила свою первую игровую приставку **«Xbox»**. Что и говорить, спецификации консоли постоянно менялись, а **«Microsoft»** старалась до последнего момента держать в тайне всю информацию о **«Xbox»**. По существу, никто и не верил, что создателям **«Windows»** удастся выйти на рынок видеоприставок — как оказалось, зря. Можно сказать, новинка открыла новую эру игровой индустрии — отныне игровые консоли можно было использовать в качестве мультимедийного центра. Тут вам и воспроизведение DVD-дисков, и выход в интернет, и проигрывание музыкальных композиций, и возможность записи на встроенный 8-гигабайтный жесткий диск, и сетевой доступ к настольному компьютеру. Можно ли желать большего?

Оказалось, что всем этим новинка обязана незамысловатой архитектуре — внутри **«Xbox»** обнаружились обыкновеннейший жесткий диск с предустановленной **«Windows XP»**, 733-мегагерцовый процессор от **«Intel»** и 64 Мб памяти DDR SDRAM.

Все свое ношу с собой

Портативные игровые консоли берут свое начало с 1990 года. Все мы помним достаточно массивную, чрезвычайно дорогую **«GameBoy»** с маленьким черно-белым ЖК-экраном. Время шло, и игрокам становились доступны новые модели **«GameBoy»** с цветными дисплеями, а также возможностью воспроизведения более качественного звука. Последней инкарнацией культовой консоли стала **«GameBoy Advance»**. На момент выхода в свет данное устройство сочетало в себе высокую функциональность, низкую стоимость и совместимость с игровыми модулями от предыдущих модификаций консоли.

Однако на сегодняшний день **«GameBoy Advance»** считается устаревшей, и на ее место компания **«Nintendo»** позиционирует портативную игровую приставку **«Nintendo DS»**. Поясним, что к этому чуду развлекательной индустрии с легкостью можно подключать и старые картриджи от **«GameBoy Advance»** — как ни крути, а игр, заточенных под новую консоль, единицы.

Вся соль новой системы заключается в наличии двух экранов с цветовой палитрой 260000 цветов, одни из которых поддерживает сенсорное управление. Другими словами, управлять игрой можно и при помощи специального электронного пера — стилуса.

Многочисленные вариации 80-х на тему ловли яиц и бум мобильных тетрисов далеко позади. Нынче в моде портативная версия **«Sony PlayStation».** Основную часть передней панели занимает большой широкоформатный (16:9) дисплей. По обеим сторонам расположены привычные для владельцев **«PlayStation»** клавиши управления, включая небольшой аналоговый джойстик слева. Вдоль верхней кромки — слева и справа — расположены две прозрачные клавиши, работающие в качестве триггеров. С обратной же стороны находится миниатюрный оптический привод для чтения компакт-дисков формата **Universal Media Disc (UMD)**.

То ли еще будет...

Новый 2006 год обещает нам две новых консоли от **«Sony»** и **«Microsoft»**. Конечно же, речь идет о **«PlayStation 3»** и **«Xbox 360»**. Стоит ли говорить, что **«PlayStation 3»** традиционно совместима с двумя предыдущими поколениями. Игры же для новой платформы будут использовать оптические носители стандарта **«Blu-Ray»**. Как и ожидалось, новинка с легкостью справится со всеми известным форматами компакт-дисков: CD-R, CD-RW, DVD, DVD-ROM, DVD-R и DVD+R.

Дизайн **«PlayStation 3»** оригинален, а форма манипуляторов вообще разработана с нуля. Заметим, что джойстики подключаются к консоли с помощью технологии **«Bluetooth»**, одновременно можно будет использовать до семи «геймпадов». По словам разработчиков, манипуляторы работают автономно на протяжении 24 часов без подзарядки.

Кроме **«Bluetooth»**, приставка обеспечивает подключения **«Wi-Fi»** и **«Ethernet»**.

«Sony PlayStation 3» — преемник второго поколения «PlayStation».

«Microsoft Xbox 360» — настоящий мультимедийный центр, который по совместительству служит игровой приставкой.

Пользователь получает шесть портов **«Hi-Speed USB 2.0»**, четыре спереди и два сзади. Приставка обладает двумя телевизионными выходами **«HDMI»**, аудио/видео-разъемами и оптическим гнездом **«S/PDIF»** для подключения ресивера. Помимо встроенного жесткого диска, **«PlayStation 3»** дополнена дисководом стандартов **«Memory Stick Duo», «SD»** и **«CF».** Не это ли столь долгожданная и для многих идеальная игровая консоль?

Отнюдь — на это звание претендует еще и корпорация **«Microsoft»** с **«Xbox 360»**. В основе новинки заложена та же идея, что и в оригинальной **«Xbox»** — создание универсальной мультимедийной консоли. Дизайн **«Xbox 360»** завораживает. Согласитесь, он намного приятнее черной коробки оригинальной **«Xbox»**. Отметим, что по аналогии с **«PlayStation 2»** корпус можно устанавливать как вертикально, так и горизонтально.

На самом верху корпуса расположен съемный жесткий диск 20 Гб с возможностью дальнейшей модернизации. На передней панели уместились порт инфракрасной связи, слоты для модулей памяти **«MU»**, оптический DVD-привод, клавиша подключения беспроводных устройств и два разъема **«USB 2.0»**. Имеет смысл заметить, что привод чтения DVD не будет поддерживать стандарты **«Blu-Ray»** или **«HD-DVD»**; встроенный же ИК-порт подразумевает возможность управления приставкой посредством мультимедийного пульта ДУ. Интересно, что каждый подключенный контроллер привязан к конкретному светодиоду вокруг клавиши подключения беспроводных устройств. Расположение светодиода в кольце совпадает с индикацией **«Xbox Guide»** на манипуляторе. Что еще нужно геймеру? Время покажет…

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА

Иван Нечесов

WowWee Roboraptor • Робот-игрушка

Семейство робосапиенс пока маскируется под игрушки, ноони— первая волна **«Skynet»**. Как бы лет через десять война смашинами не началась: борцам сопротивления ой как непросто будет сражаться спотомками последнего шедевра роботостроения от **«WowWee»**. Робот-велоцераптор по имени **«Roboraptor»** оснащен системой инфракрасных датчиков, которая позволяет ему обнаруживать препятствия, распознавать движения идаже реагировать на резкие громкие звуки (имеются микрофон икамера для обнаружения цели). Врежиме охотника, уж поверьте, острые зубы этого робота могут быть опасны. Авот врежиме «Защита» грозное, ноочаровательное пресмыкающееся станет на страже дома владельца... Потрясающий робот! Жаль вот только, что батарейки вкомплект поставки не входят. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Питание робота: 6 АА-батареек
Питание пульта ДУ: 3 батарейки типа AAA
Режимы работы: защита иохота
Где купить: www.ivista.ru
ЦЕНА: ***$120***

Samsung DVD-HR720 • DVD-рекордер

Еще пару лет назад мы забавлялись фантастикой, где нагрудный транслятор астронавта сходу переводил наречия жителей далекого Марса. Ачто если друзья из соседней галактики отправят на Землю посылку ввиде DVD-диска синтересными видеороликами иизображениями инопланетных растений да животных? Как распознать картинку внеизвестном формате? Придется обратиться в **«Samsung»**. DVD-плееры корейской компании дружат со всеми современными аудио- ивидеоформатами. **«DVD-HR720»** —яркий пример. Этот рекордер хорошо знает MPEG-4, XviD, DivX, оснащен встроенным ТВ-тюнером иумеет писать телепередачи на свой 80-Гбайт винчестер или диск DVD-R/RW, DVD-RAM.Встроенные декодеры **«Dolby Digital»** и **«DTS»** позволяют обойтись без ресивера при подключении кплееру активной акустики. Пульт ДУ универсален иэргономичен; подходит для управления львиной долей современных ТВ.Кстати говоря, выбор видеоинтерфейсов позволяет подключиться практически клюбому телевизору. Недостатки все-таки есть: плеер не читает диски DVD+R/RW. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Встроенный винчестер: 80 Гбайт
Поддерживаемые оптические носители: DVD, DVD-R/RW, CD-ROM, CD-R, CD-RW
Воспроизводимые форматы: DVD-Video, Video/Audio CD, VCD, SVCD, MP3, JPEG, DivX, XviD
Возможность записи на диски: DVD-R/RW, DVD-RAM
Разъемы: SCART, S-Video, композитный икомпонентный видеовыходы, цифровой коаксиальный иоптический аудиовыходы
Размеры: 245x430x59 мм
Где купить: www.003.ru
ЦЕНА: ***$450***

Shinco SDP-1280 • Портативный DVD-плеер

Портативный DVD-плеер **«SDP-1280»** от **«Shinco»** качеством звука иизображения не тянет на серьезного конкурента стационарных систем, нопортативность, завидная функциональность иподдержка всех популярных форматов музыки ивидео— его неоспоримые преимущества. Плеер оснащен 10-дюймовым ЖК-экраном итехнологией **«Dolby Digital»**.

Для того, чтобы вдороге посмотреть финальный матч кубка УЕФА, достаточно достать из коробочки блок ТВ-тюнера сантенной, включить питание иположить плеер на колени. Неудобств проигрыватель не доставит, так как весит всего 1,5кг ипо размерам меньше листа формата А4.

Производитель, определенно, решил, что киноман не только не может равнодушно относиться кфотосъемке, ноидолжен обладать минимум тремя типами флэшек. Модель оснащена кард-ридером споддержкой карт памяти **«MultiMedia Card»**,**«Secure Digital»** и **«Memory Stick»**. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Поддерживаемые оптические носители: DVD, DVD±R, DVD±RW, CD-ROM, CD-R, CD-RW
Воспроизводимые форматы: DVD-Video, Audio CD, VCD, SVCD, HDCD, Kodak Picture CD, JPEG, MP3, WMA, DivX, XviD
Экран: поворотный ЖК-дисплей размером 10,2 дюйма по диагонали
Формат изображения: 16:9
Разрешение экрана: 800x480 точек
Карты памяти: MMC, SD, MS
Источник питания: встроенный аккумулятор емкостью 4800 мАч
Время работы без подзарядки: до3,5 часов
Размеры: 203x260x30 мм
Вес: 1,5 кг
Где купить: www.allav.ru
ЦЕНА: ***$520***

Cowon iAudio A2 ● Карманный медиаплеер

2005 год стал переломным для портативных видеоплееров — они перешли грань, отделяющую прогрессивные новинки от массовых решений. А все потому, что целый ряд компаний жаждет отобрать пальму первенства у лидера — **«Archos»**.

Новый карманный медиаплеер **«Cowon iAudio A2»** призван «побить» 30-гигабайтного малыша **«AV500»** за счет чуть меньшей стоимости, потрясающего дизайна и завидной функциональности. Достаточно подключить этот плеер к телевизору, DVD-проигрывателю или компьютеру, как встроенный 30-Гбайт винчестер в мгновение ока наполнится фильмами, музыкой и любыми другими файлами (с ролью внешнего жесткого диска **«A2»** справляется великолепно). Проигрыватель может похвастаться функцией USB-хост: фотографии и видеоролики с цифровой камеры можно закачивать без предварительного подключения к компьютеру.

К сожалению, в плеере используется несъемная батарея. А это значит, что придется повсюду таскать с собой зарядное устройство. Впрочем, заряда собственной батареи **«A2»** хватает на 10 часов видео, а при чтении книги, записи на диктофон или проигрывании музыки энергии хватит на 18 часов.

В коробочке с плеером лежат хорошие наушники и классный кожаный чехол, который может служить подставкой для плеера при просмотре фильмов. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Встроенный винчестер: 30 Гбайт
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 4 дюйма (разрешение — 480x272)
Формат изображения: 16:9
Поддерживаемые форматы: MP3, WMA, OGG Vorbis, WAV, ASF, JPEG, BMP, DivX, XviD, AVI, WMV, MPEG-4
Источник питания: встроенный литиево-полимерный аккумулятор емкостью 4300 мАч
Время работы от батареи: 10 часов в режиме просмотра видео
Время зарядки аккумулятора: 5 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 79x134x22 мм
Вес: 298 г
Где купить: www.usn.ru
ЦЕНА: *$470*

Sony NW-A3000 ● MP3-плеер на основе жесткого диска

Плееры семейства **«Walkman»** — самая большая угроза гегемонии **«Apple»** на рынке MP3-проигрывателей. Стоит ли яблочному **«iPod»** бояться новенького представителя линейки хардовых плееров **«Sony»** в лице **«NW-A3000»**? Пожалуй, стоит. Особенно если учесть, что отныне японская компания не настаивает на конвертации MP3-аудиофайлов в свой закрытый формат **«Atrac3Plus»**.

Начнем с недостатков: с MP3-файлами плеер дружит, а вот музыку в форматах **«WMA»** и **«WAV»** он, к сожалению, не поддерживает. Программа **«SonicStage»** из комплекта поставки **«NW-A3000»** справляется с конвертированием и загрузкой треков, но отнимает довольно много времени.

Зато кнопки большие и удобные, а при включенной блокировке остается доступной регулировка звука. Упорядочивание и поиск треков производятся по обычным ID3-тэгам. Через USB-порт можно заряжать плеер и загружать на встроенный винчестер музыку и любые файлы. И, наконец, главный козырь новинки — если не форсировать громкость, батарея держится 35 часов!

Словом, **«Sony»** в очередной раз выпустила стильное, интеллектуальное и высокотехнологичное устройство, цену которого оправдывает традиционно высокое для **«Walkman»** качество звука и небывалое время работы без подзарядки. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Встроенный винчестер: 20 Гбайт
Дисплей: монохромный OLED-экран с диагональю 1,9 дюйма
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, ATRAC3Plus
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 35 часов
Отношение «сигнал/шум»: 90 дБ
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 65x105x21 мм
Вес: 182 г
Где купить: www.sonystyle.ru
ЦЕНА: *$300*

SVEN RC-30 ● Универсальный пульт ДУ

«SVEN» предложила радикальное решение «проблемы тысячи пультов» для пользователей домашних кинотеатров. Пульт ДУ под названием **«RC-30»** призван заменить собой все разношерстные брусочки в наших домах. Новинка может управлять шестью различными устройствами. Сенсорный экран размером почти во всю лицевую панель смотрится просто великолепно, а сине-зеленая подсветка приятно скрашивает серые будни. В большинстве универсальных пультов ДУ каждая клавиша имеет несколько значений, в коих легко запутаться. А тут — на дисплее высвечиваются кнопки, соответствующие управляемому аппарату. При этом символы на сенсорной панели отлично читаются даже при дневном свете. Очень удобно.

В описании пульта ДУ имеется таблица кодов по всем самым известным компаниям-производителям бытовой электроники, что позволяет использовать **«RC-30»** для работы практически с любым телевизором, DVD-плеером или музыкальным центром. Если вдруг в списке поддерживаемых устройств не окажется нужной модели, придется звонить в службу поддержки — там, возможно, подскажут нужный код. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Максимальное количество устройств: 6
Дисплей: сенсорный экран с подсветкой
Объем памяти: 120 программируемых команд
Источник питания: четыре AAA-батарейки
Радиус действия: 8 метров
Размеры: 52x154x23 мм
Вес: 100 г
Где купить: www.ultracomp.ru
ЦЕНА: *$75*

Александр Горин

ПОСЛЕДНИЙ ПУТЬ ТЕЛЕВИЗОРА

ТЕСТИРОВАНИЕ 21-, 25- И 29-ДЮЙМОВЫХ ТЕЛЕВИЗОРОВ

Что такое телевизор? Для одних это старый добрый «голубой экран», для других — транслятор футбольных матчей, а для третьих — окно в мир домашнего кинотеатра. Одним из важнейших параметров для телевизора остается его диагональ. Сегодня мы разберемся в том, что же стоит выбрать.

В современном телевизоре появилась масса дополнительных функций и улучшений. Например, прогрессивная развертка или частота обновления 100 Гц вместо 50 Гц. В нашем обзоре мы рассмотрим самые популярные диагонали телевизоров: 21, 25 и 29 дюймов.

В тесте участвуют шесть аппаратов с разными диагоналями. Мы разберемся, чем же, кроме размера, отличаются телевизоры трех популярных калибров.

Наш любимый размер

Самый популярный размер телевизоров — 21 дюйм. Именно они расходятся, как горячие пирожки.

Что входит в базовую комплектацию, зависит от производителя, но пользователь в любом случае не будет обделен: качественная плоская трубка, стереозвук и дополнительные функции. Все, как у больших, но без поддержки 100 Гц и некоторых других вкусностей, о которых мы поговорим позднее.

HYUNDAI H-TV2103PF

«HYUNDAI H-TV2103PF» отличился великолепным ТВ-приемом.

Элегантная передняя панель **«HYUNDAI H-TV2103PF»** выполнена в стиле минимализма. Пульт удобно держать в руке, но кнопки явно маловаты.

В комплекте с телевизором поставляется простая «антенна-усы». Но и на нее

он очень хорошо «ловил» каналы даже в затрудненных условиях приема. Качество картинки высокое, однако по углам можно заметить небольшие геометрические искажения. Они находятся в допустимых пределах, и на обычном изображении их заметить практически невозможно.

Дополнительные функции развиты хорошо. Есть режим Sleep — понадобится тем, кто любит засыпать под любимый фильм. Кроме этого, часы и будильник — можно задать время включения телевизора.

Меню русифицировано и интуитивно понятно. Хорошо то, что попасть в него можно и с клавиш на телевизоре. Они находятся на боковой панели и позволяют управлять всеми функциями телевизора.

Звучание **«H-TV2103PF»** обладает характерной окраской — очень громкое со слабой передачей басов, но не хрипящее.

Телевизор имеет один SCART-разъем. Сбоку находится композитный вход со стереоподключением звука. Стоимость телевизора невысока — 160 долларов.

HORIZONT 21AF41

«HORIZONT 21AF41» — сигнал от пульта ДУ пробивается через любые преграды.

Марка **«HORIZONT»** — это синоним «made in USSR». **«HORIZONT 21AF41»** следует моде. Плоский экран, серебристый пластик — все это признаки современных моделей.

Первое, что бросается в глаза — телевизор описывает все свои состояния. Если сигнал телеканала слишком слаб или вообще отсутствует, на дисплее появляется надпись «На данной программе нет сигнала» и логотип компании.

Два приемника ИК-сигнала работают очень эффективно. Даже если закрыть пульт ладонью, сигнал пробьется к датчику.

Спереди под откидывающейся панелью скрываются разъемы подключения наушников и стереовход рядом с композитным. Сзади только SCART. Телевизор принимает русский телетекст. Качество приема ТВ-сигнала было чуть хуже, чем у **«HYUNDAI»**.

Картинки нам понравилась, нарушения геометрии и цветности минимальны. Из-за этого даже создается ощущение бледности картинки, что корректируется регулировкой контраста и яркости. Меню у **«HORIZONT 21AF41»** интуитивно понятное, а вот пульт не удался. Пиктограммы слабо ассоциируются по смыслу с назначением, некоторые кнопки не подписаны. Часть клавиш продублирована на верхней панели телевизора.

Есть функция приглушения звука во время рекламы. Бас не купирован, как у многих, но в угоду полноте частотного диапазона снижена общая громкость. Стоимость телевизора около 150 долларов.

Маленький театр

25-дюймовые телевизоры — это уже серьезный шаг в сторону домашнего кинотеатра. Дело не только в размере экрана, но и в качестве и количестве дополнительных функций. Такие телевизоры дороже, однако цены все еще умеренные.

JVC 2584VE

«JVC 2584VE» — стильный телевизор с мощным звуком.

«JVC 2584VE» — телевизор с утонченным дизайном и не менее интересными возможностями. Почти белая окантовка экрана скрывает под собой довольно мощную акустику. Звук и вправду оказался глубоким и приятным, стереоэффект чувствуется хорошо. Если же и этого мало, то можно включить систему **«CINEMA TURBO»**, которая имитирует пространственный звук с помощью реверберации. Редко в телевизорах уделяют столько внимания акустике.

Но звук — не самое главное в этом телевизоре. Аппарат оснащен функцией **«PIP»** (картинка в картинке): вы сможете спокойно смотреть одну программу и вместе с тем быть в курсе, что происходит на другой, например, кончилась там бесконечная реклама или нет.

Еще один шаг эволюции виден на задней панели телевизора. Количество входов и выходов возросло. От SCART инженеры **«JVC»** отказались. Вместо него установлены: композитный вход с аудиоразъемами, компонентный вход тоже с аудиоразъемами и S-Video. А на передней панели под крышкой есть еще одна группа входов.

Качество приема сигнала у **«JVC 2584VE»** в целом хорошее. Искажения картинки минимальны, а цветопередача очень реалистичная. Особенно эффектно смотрится картинка с компьютера — сочные джунгли из **«Far Cry»** выглядели бесподобно. Стоимость телевизора — 380 долларов.

Sitronics STV2532F

«Sitronics STV2532F» — 25 дюймов за небольшие деньги.

Когда 21 дюйма явно мало, но бюджет невелик, выходом может стать **«Sitronics STV2532F»**. В целом возможности этой модели повторяют функции 21-дюймовых собратьев: встроенная игра, всевозможные таймеры, будильники и русифицированное меню. Но есть и кое-что еще. На задней панели — компонентный вход, так что подключить телевизор к DVD-плееру можно без потери качества изображения. Есть S-Video: без проблем можно подключить телевизор к компьютеру.

Качество картинки **«Sitronics STV2532F»** оказалось на высоком уровне. Искажения геометрии невелики, а цветопередача вполне приличная. Ловит телеканалы он вполне пристойно.

Пульт ДУ удобный, но некоторые кнопки разбросаны не лучшим образом. Самое большое удивление вызвало наличие в коробке принципиальной схемы телевизора. Их всегда клали в коробку к старым советским телевизорам, но так уже давно не делают. Более того, сейчас эти инструкции зачастую недоступны обычным пользователям или продаются за деньги. Стоимость телевизора — около 270 долларов.

Телесловарик

SCART — разъем для подключения многожильного провода. Внутри него есть провода для передачи и приема стереозвука, композитный вход и выход. Преимущества разъема — простота подключения и отсутствие больших мотков проводов, недостаток — невысокое качество передаваемой картинки.

Композитный разъем — всего один экранированный провод, через который передаются все три цвета. Качество такого подключения невысоко.

Компонентный разъем — три экранированных кабеля, каждый из которых передает одну составляющую цвета (красный, зеленый, синий). Обеспечивает самый высокий уровень качества изображения.

S-Video — подключение, в котором цветность и яркость картинки передается отдельно.

AV-вход — три разъема типа тюльпан. Желтый — композитный видеовход, красный и белый — вход стереозвука.

Больше, больше, больше!

29 дюймов — вовсе не предел для ЭЛТ-телевизоров. Чем больше диагональ, тем больше габариты в целом. Растет не только размер экрана, но и глубина трубки. И здесь могут возникнуть проблемы. К счастью, некоторые производители выпускают модели с укороченной трубкой.

Чем характерны такие телевизоры, помимо размеров? А тем, что в них всего больше. Больше коммутационных возможностей, больше функций, больше тюнеров, больше... больше... Еще характерной особенностью можно считать проникновение чисто театральных особенностей. Например, соотношение сторон 16:9, встроенный центральный канал звука или DVD-плеер.

Rolsen D29SR57TDK

«Rolsen D29SR57TDK» — укороченная трубка и DVD-плеер в одном флаконе.

Телевизор **«Rolsen D29SR57TDK»** принадлежит к линейке **«DigiSlim»** и обладает целой гаммой приятных особенностей. Во-первых, в нем использована укороченная трубка: глубина телевизора всего 40 см. Во-вторых, аппарат оснащен встроенным мультиформатным DVD-плеером.

DVD-плеер поддерживает все распространенные форматы аудио- (Audio CD, MP3) и видеозаписей (DVD, DivX, VCD, SVCD), при этом умеет работать с перезаписываемыми CD- и DVD-дисками. Более того, телевизор поддерживает функцию караоке.

На самом телевизоре органов управления минимум. Все они сосредоточены на пульте ДУ. Увы, нельзя сказать что он интуитивно понятен. Большое количество манипуляций производится с помощью многостраничных меню и подменю.

Качество изображения у телевизора хорошее. Четкость на пятерочку, но есть одно но: вокруг контрастных объектов появляется еле заметный ореол. Это можно списать на побочный эффект от развертки и укороченной трубки.

Микрофонный вход и один AV-вход расположены на правом боку, что облегчает подключение. На задней же панели присутствует традиционная группа входов (композитный, компонентный, SCART и S-Video) и компонентный выход для подключения акустики 5.1. Возможности и количество функций впечатляют, а если учитывать, что в **«Rolsen D29SR57TDK»** использована укороченная трубка, эта модель прекрасно подойдет для построения домашнего кинотеатра. К тому же стоит телевизор не так и дорого — 510 долларов.

Sony KV-DB29M98

Sony KV-DB29M98» обладает лучшим изображением в тесте.

Телевизоры **«Sony»** всегда отличала высокая цена, высокая функциональность, высокое качество и все остальное тоже самое-самое. **«Sony KV-DB29M98»** из серии **«WEGA»** — не исключение. Весит модель все 49 кг.

Уже традиционный для **«Sony»** пульт ДУ очень удобен благодаря трапециевидной форме. Работать с ним просто, к расположению кнопок привыкаешь быстро.

Дизайн **«Sony KV-DB29M98»** строг и лаконичен. Темный двухцветный перламутровый пластик явно выделяется среди других моделей. Звук приятно порадовал и максимальной громкостью, и качеством. Более того, есть система виртуального объемного звука. Изображение выше всяких похвал — четкое, приятное глазу, с хорошей геометрией и яркими насыщенными красками. Данный телевизор единственный в тесте, в котором используется 100-герцовая трубка из семейства **FD Trinitron** и при этом поддерживается сигнал высокой четкости **«HDTV»**.

Коммуникационные возможности у телевизора самые богатые среди участников теста. Два компонентных входа, два композитных и еще один на передней панели. S-Video находится спереди, что упростит подключение компьютера или ноутбука к телевизору.

Стоимость телевизора составит 800 долларов, поставки начнутся в январе.

Заключение

Подводя итоги, обратим внимание на тот факт, что качественные параметры изображения у всех моделей были на высоком уровне.

21-дюймовый телевизор подойдет для небольшой комнаты, но до полноценного домашнего кинотеатра не дотягивает. Другое дело — модели с диагональю 25 дюймов, это оптимальный выбор для построения домашнего кинотеатра. С таким телевизором вы сможете полностью погрузиться в атмосферу фильма.

Так или иначе, но в каждой группе есть свой лидер. Например, в группе 21 дюйм **«HYUNDAI H-TV2103PF»** отличился дизайном и лучшим качеством приема сигнала, но **«HORIZONT 21AF41»** при этом оказался функционально богаче. Цена на оба аппарата невысока.

В группе 25 дюймов лучшим по всем параметрам оказался **«JVC 2584VE»** он хорошо подойдет к качественному DVD-плееру, но и цена на него почти в два раза выше, чем на **«Sitronics STV2532F»**. Разница в качестве изображения не столь значительна. **«Sitronics STV2532F»** лучше состыкуется с недорогим DVD-плеером и недорогим комплектом акустики, обеспечив при этом хорошее сочетание цены и качества.

В категории 29 дюймов победителем по качеству картинки и эргономике оказался **«Sony KV-DB29M98»**, но его цена кусается. Кроме того, телевизор с такими размерами удастся расположить не везде. Более дешевая и к тому же многофункциональная альтернатива — **«Rolsen D29SR57TDK»**. Он легче, у него укороченная трубка, он оснащен DVD-плеером и поддерживает почти все форматы.

Благодарим следующие компании:

- *компанию **HYUNDAI Electronic** (**www.hyundai-electronics.ru**) — HYUNDAI H-TV2103PF;*
- *компанию **HORIZONT** (**www.horizont.by**) — HORIZONT 21AF41;*
- *компанию **JVC** (**www.jvc.ru**) — JVC-2584VE;*
- *компанию **Sitronics** (**www.sitronics.ru**) — Sitronics STV2532F;*
- *компанию **Rolsen** (**www.rolsen.ru**) — Rolsen D29SR57TDK;*
- *компанию **Sony** (**www.sony.ru**) — Sony KV-DB29M98.*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ТЕЛЕВИЗОРОВ

Название телевизора	Диагональ	Мощность акустики	Композитный вход	Компонентный вход	S-Video	SCART	Подключение наушников	Размеры	Вес	Цена
HYUNDAI H-TV2103PF	21 дюйм	2x4 Вт	да	нет	нет	да	нет	530x530x538 мм	23,5 кг	$160
HORIZONT 21AF41	21 дюйм	2x4 Вт	да	нет	нет	да	да	590x476x461 мм	24,5 кг	$150
JVC 2584VE	25 дюймов	2x14 Вт	2x	да	да	нет	да	680x540x525 мм	32 кг	$380
Sitronics STV2532F	25 дюймов	2x4 Вт	да	да	да	нет	нет	670x535x540 мм	34 кг	$270
Rolsen D29SR57TDK	29 дюймов	2x15 Вт	да	да	да	да	да	960x780x400 мм	45 кг	$510
Sony KV-DB29M98	29 дюймов	2x10 Вт	2x	2x	да	нет	да	765x584x544 мм	49 кг	$800

Из жизни роботов

Алексей Талан

И стар и млад померяются силами

Любители армрестлинга в скором времени смогут тренироваться не только с живыми оппонентами, но и со вполне достойным соперником из железа. Создать робота, способного за один прием выиграть встречу, конечно, нетрудно, но вот сделать машину, равную человеку, — задачка не из легких. В Южной Корее на выставке «**Future Tech Korea 2005**» представлена модель первого в мире робота-армрестлера.

Спроектирован робот был в институте **«IRIS»** под руководством профессора Чул-Гу Канга. С виду изобретение напоминает человека, вот только вместо лица у него ЖК-дисплей, да еще нижней части туловища недостает. Проходящих мимо людей устройство заманивает подготовленными фразами: «Рад познакомиться!» или: «Давай померяемся силой!».

Механический спортсмен с ходу определяет возможности противника, выбирая соответствующий силовой режим. По окончании матча

на экране появится оценка соревновавшегося человека: воля к победе, упорство и затраченные усилия. Ожидается, что армрестлер будет установлен в спортивных и развлекательных центрах. Помериться с ним силой и получить удовольствие от схватки на равных сможет каждый — хоть пятилетний ребенок или истощенный ежедневным чтением любитель фантастики.

Точная рука

В японском Национальном институте науки и технологии создан робот, помогающий избежать медицинских ошибок. Машина предназначена для сортировки ампул с лекарствами и может выдавать их по первой просьбе врачей.

Статистические данные показывают, что стеклянные ампулы довольно часто разбиваются, кроме того, вероятность того, что медицинский работник спутает лекарства, высока — около одного к десяти.

Хоть и не похож на человека, а ведь тоже врач.

Созданный робот привлекает интерес не только высококачественными манипуляторами, но и видеосенсорами. Получаемое стереоизображение преобразуется в 3D-образ, что позволяет машине находить ампулы и совершать действия с ними. Узнать, что содержится в пузырьке, робот сможет, считав специально нанесенный штрих-код. Стоимость устройства не сообщается, но можно не сомневаться — этот «медбрат» не из дешевых.

Панцирный сухопутный биоробот

Отрадно видеть, что в то время, как за рубежом создаются все более сложные и умные роботы, у нас в России прогресс тоже на месте не стоит. В лаборатории нейробиологии Ростовского государственного педагогического университета из сухопутных черепах сделали биороботов, которыми можно управлять дистанционно. Все просто: в мозг черепахи вживлены электроды, подача тока на которые заставляет животных передвигаться. Для контроля из любой точки земного шара на черепахах установлена система спутникового управления.

Созданный биоробот пока довольно безобидный, но вот его будущие собратья могут отличаться не в лучшую сторону. Остается надеяться, что человечество не станет увлекаться и создавать оружие из кошек, собак и других обитателей Земли. Животные-роботы значительно облегчают задачу исследователям: специалистам не нужно ломать головы над внедрением автоматической системы подзарядки и восстановления машины. Черепашка с такими трудностями справится самостоятельно.

Домработник родом из Кореи

Можно не сомневаться, что в скором будущем человечество создаст универсальных роботов, готовых взять на свои плечи всю черную работу. Недавно в Корее был представлен гуманоидный робот «**T-Rot**», в число умений которого входит вести беседу и даже носить куриные яйца! Предназначена машина для обслуживания клиентов ресторанов и отелей, также она может облегчить жизнь пожилым и больным людям.

Ориентируется «**T-Rot**» с помощью двух видеокамер, различает лица и рост людей, а также способен классифицировать предметы. Хотя робот и может распознавать вещи, лишь взглянув на них, в случае необходимости, чтобы дополнить информацию о предмете, он задействует невероятно чувствительные тактильные сенсоры. Почти человеческая кожа для рук «**T-Rot**» создана в южно-корейском научно-исследовательском институте из полиамидной пленки и сенсоров, реагирующих на вертикальное и горизонтальное давление. Робот сможет определить вес с точностью до 10 граммов.

Удостоверившись в исключительном качестве машины, представители правительства Кореи высказали предположение, что через два-три года подобные роботы-помощники могут поступить в широкую продажу.

Алексей Талан

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

sflare.com

На англоязычном ресурсе, оформленном довольно симпатично и просто, регулярно публикуются новости о мире фантастики. Сайт охватывает все аспекты нереальной жизни — тут информация о готовящихся к публикации книжках, фильмах, сериалах, ТВ-шоу, комиксах, конвентах и всем, что составляет жизнь любителя фантастических книг.

На заглавной странице находится ежедневно обновляемая новостная лента, ссылки на тематические интернет-страницы и предложение поучаствовать в сетевом конкурсе. Также на портале можно прочитать рецензии, пообщаться с посетителями, высказать свое мнение о событиях и посетить разделы с ежемесячными советами: во что поиграть, что почитать и посмотреть.

fantast.km.ru

Со своей интернет-странички московский **«Клуб любителей фантастики»** при Центральном доме литераторов приглашает принять участие в заседаниях, конкурсах и, несомненно, интересной жизни клуба. На сайте множество разделов, предназначенных для фотоальбомов, рецензий и обмена книгами. Но, к сожалению, большинство помещенных материалов датированы 2002 годом. Несмотря на это, среди приведенных публикаций встречаются довольно любопытные, среди них, например, «Шпаргалка для авторов».

Зато на главной странице — все в порядке. Здесь приведена карта проезда, указано расписание регулярно проводимых заседаний, ссылки на свежие фотографии, рассказы участников и, что порадует начинающего писателя, — приведены правила и условия участия в проводимых конкурсах. Призовой фонд, кстати, весьма неплох.

transformers.narod.ru

Сайт называется просто и лаконично — «**Трансформеры**» — и своей миссией провозглашает собрать как можно больше интересной и эксклюзивной информации об этих мультяшных машинах. Надо сказать, что создатели выполняют работу на «пять».

Во-первых, на ресурсе просто море информации — видеоклипы, музыка, фанфики читателей со всего мира, рисунки... ну, а больше всего нас заинтересовал режим органики для трансформеров. Во-вторых, навигация по рубрикам осуществляется очень просто, заблудиться абсолютно невозможно. В-третьих, сайт в самом расцвете сил: регулярно обновляются разделы и активно используется форум. Если решите посетить этот ресурс, будьте осторожны — вас затянет очень быстро, не успеете оглянуться, как пролетит полдня.

sfcatalog.narod.ru

«Библиосайт Фантастика 2000» предоставляет отличную возможность разобраться в потоке современной фантастики. Ресурс является каталогом книг, изданных за период с 1950 по 2004 года. В настоящий момент здесь описаны 13000 произведений 4500 авторов и приведены 419 текстографий.

Для удобства сайт разбит на следующие разделы: российская фантастика, зарубежная фантастика, фантастические серии и несерийная фантастика.

Войдя в рубрику каталога, вы можете выбрать автора из внушительного алфавитного списка. Щелкнув по имени писателя, посетитель получит его биографию и библиографию. Ориентироваться в списке трудов фантастов проще простого — можно выбрать, например, серию издания и узнать о книгах издававшихся в ней авторов. В наличии также возможность скачать некоторые тексты.

Впрочем, несмотря на то, что в списках значатся почти все активные на сегодняшний день российские и зарубежные фантасты, получить доступ можно не ко всем знаменитым фамилиям — как известно, многим писателям не нравится идея бесплатного распространения книг через интернет, а таких авторов создатели сайта не поддерживают. Что же касается «доступных» знаменитостей, то их достаточно, упомянем Ника Перумова, Владимира Васильева, Уильяма Гибсона и Макса Фрая.

shinra.ru

Любители компьютерных игр **«Final Fantasy»** будут очарованы ресурсом **«Shin-Ra»,** содержащим детальную информацию о легендарной серии. Оформление проекта полностью следует фирменному стилю замечательного аниме, с первых секунд погружая в мир фантастической реальности.

Посетители смогут узнать все об играх серии, начиная с первой части и заканчивая проектами в разработке. Биографии персонажей, описания предметов, детальная история событий и миров, сведения о разработчиках и платформах, в общем — информация действительно собрана серьезно и детально.

Сайт постоянно обновляется, транслирует новости из мира **«Final Fantasy»,** пополняется любительскими рисунками, видео и музыкой. На форуме не смолкают дискуссии — новички безбоязненно задают вопросы, а слегка утомленные профи перемывают косточки вышедшим играм и фильмам.

Кроме информации об играх, ресурс содержит сведения обо всех вышедших и снимающихся в данный момент мультсериалах и самостоятельных фильмах по мотивам игр **«Final Fantasy».**

ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ, ЮМОР, КОНКУРСЫ И ПОЧТА

Читальный зал: *ОТК* 144

Сокращение ОТК означает «Отдел технического контроля». Через этот отдел должна проходить вся продукция заводов, фабрик и прочих предприятий. Матюхинскому механическому заводу повезло: в ОТК здесь работал настоящий волшебник, мастер своего дела. Что в этом фантастического? Читайте рассказ патриарха отечественного фэнтези **Святослава Логинова**.

Читальный зал: *ПРИЗРАК В НАСЛЕДСТВО* 146

Чем могут быть привидения? Назойливыми полтергейстами? Молчаливыми напоминаниями о прошлом? Ключами к забытым тайнам? Для главного героя рассказа **Елены Бычковой** и **Натальи Турчаниновой** призрак становится собеседником и даже другом. Но рано или поздно молодому человеку предстоит задуматься: а кем стал он сам для призрака?

Комната смеха: *ПРИНЦЕССА НА ГОРОШИНЕ* 152

В дипломе всякой принцессы значится: «Не кантовать, обтягивающего не надевать, на горошины не класть». А что будет, если все-таки положить?

Комикс: *ПОД КОЛПАКОМ* 153

Конкурсная площадка:
ВИКТОРИНА ПО «DUNGEONS & DRAGONS» 154

Конкурсная площадка: *КНИЖНЫЙ КОНКУРС* 156

Почтовая станция: *БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ* 157

Общение с редакцией «МФ» продолжается. В этом выпуске: снова о дизайне и постерах, белые пятна истории, новые электронные адреса журнала, «РосКон» и многое другое.

Святослав Логинов

ОТК

Иллюстрации Александра Ремизова

Разруха или не разруха, но пока по деревням и маленьким городкам топятся печки, людям нужно пилить дрова. А далеко не у всякого есть в сараюшке визгливая циркульная пила или пованивающая бензином «Дружба». Большинство по старинке обходится двуручной пилой и козлами, вытесанными из обрезка бревна. А значит, и спрос на пилы будет, хотя штука эта, как пишут в экономических пособиях для людей никогда не пиливших, долговременного пользования.

Матюхинский механический завод простаивал уже вторую необъявленную пятилетку, лишь цех ширпотреба продолжал потихоньку выпускать продукцию, снабжая зарплатой заводское начальство. Делали ножовки и двуручные пилы. Из тонкого стального листа, запасы которого покуда сохранялись на складе, вырубали зубастое полотно, на малом станочке разводили зубья, древообработка поставляла ручки, не какую-нибудь дрянную пластмассу, а осиновые, чтобы ладони не занозить. Самая большая работа была на участке сборки, где заклепывали ручки ножовок или на крутильном станке изгибали концы двуручных пил, чтобы было куда вставить деревяшку. Там получалось больше всего брака: порой полотно трескалось. Брак выявляли в ОТК, контролер Петр Мокеич щелкал желтым ногтем по полотну и придирчиво слушал, как поет готовое изделие. Бывало, откладывал в сторону совершенно нормальную пилу: «Не сгодится, плохая». Начальство не возражало. Жалоб от торговли не было, рекламаций и возврата товара — тем более. А стального листа в советские времена было закуплено на сто лет вперед. Так что от добра добра не ищут, Мокеич лучше знает, какая пила сгодится.

Готовые пилы оборачивали крафтовой бумагой и отправляли по сельским магазинам. Спрос был, не ажиотажный, но устойчивый.

Тревогу забил штамповщик Колька, вырубавший на старом, еще довоенных времен прессе полотнища двуручных пил. Взбудораженный и злой Колька примчался к начальнику цеха:

— Борис Саныч, ты глянь, что этот старый хрыч вытворяет! Ведь он всю партию, до последней пилы в брак списал!

Борис Александрович, человек неторопливый и основательный, не стал делать скоропалительных выводов. Он отослал Кольку на рабочее место, отметив про себя, что опять штамповщик вместо работы торчал на соседнем участке, не иначе, обхаживал фасовщицу Валентину. И лишь затем отправился к Мокеичу, выяснять, что за беда приключилась.

Контролер сидел за своим столом, больше напоминавшем верстак, и придирчиво разглядывал новенькую, отблескивающую машинным маслом пилу. Прищурив глаз, смотрел вдоль зубьев, пробовал мизинцем остроту. Пила, конечно, не наточена, но из-под пресса зуб выходил достаточно острым, так что непонимающие дачники с успехом пилили и ненаточенной пилой.

— Чего там у тебя? — нарушил тишину начальник.

Петр Мокеич щелкнул ногтем по полотну, пила изгибисто запела.

— Не годится... — вздохнул представитель ОТК и отправил пилу в дальний угол, где обычно собирался брак, а сейчас громоздилась внушительная стопа совершенно нормальных с виду пил.

— А по-моему, так вполне приличная штука, — Борис Александрович поднял забракованную пилу, тоже посмотрел вдоль зубьев, согнул несколько раз, пощелкал по полотну, слушая пение металла. — Чем ты недоволен — не пойму. Я бы такую в магазине купил.

— То-то и беда, что купил бы. Ты гляди, осторожнее, порежешься, неровен час. От двуручки знаешь какие порезы изгваздистые? Хуже, чем от ножа.

— Это я порежусь? Ты говори, да не заговаривайся, я такой дурой сорок лет пилю и ни разу не резался.

— Вот и впредь поберегись. А то потом пожалеешь, да не вернешь. Опасную вещь в руках держишь.

— Ладно, — сказал бригадир, возвращая пилу в стопку брака. — И все-таки ты скажи, чем она тебе не угодила?

— Я же говорю: опасная вещь. Этой пилой человек порежется. Купит ее в магазине, начнет пилить и пальцы себе отхватит, а то и всю руку. Или еще какая беда приключится. Нельзя такую дрянь в люди пускать.

— Да с чего ты взял? Этак я что угодно забракую. Порезаться и стеклом можно. Или, вон, моя вчера консервной банкой руку располосовала. Стала открывать — и готово.

— Значит, плохой мастер там на контроле сидел, — сердито отозвался Мокеич. — Недоглядел. А может, и нарочно брак в продажу пустили, теперь это часто случается. А чего с бракодела возьмешь? Салака в банке нормальная, и банка нормально запаяна. А что хозяйка жестью поранилась, это, мол, случайно, сама порезалась, с нее и спрос. Нет уж, хороший контролер такие вещи должен заранее видеть и предупреждать. Сейчас, конечно, все за чистоганом гонются, вот и началось безобразие по всей стране. Ты мне скажи, прежде ты слыхал, чтобы самолеты падали? А теперь, что ни месяц, где-нибудь катастрофа. А все потому, что контроль снизили. Прежде не боялись новенький самолет на части разобрать, если ОТК не пропускает. Людей берегли. А нынешние на это не смотрят, им лишь бы деньги на карман положить.

— А в Америке как же?

— Заграница нам не указ. У них совести и прежде не было и теперь нет, но брак они себе не оставляют, а слаборазвитым странам втюхивают. Ты телевизор-то посматривай... Ежели где самолет упал или автобус перевернулся, так это в Индии или Аргентине. А своих американцы берегут.

— Так слушай, может, и нам так же? Из Алаева завтра машина прийдет, ихняя потребкооперация хочет сто штук пил купить. Вот им все и сбагрим. Алаево это — и вовсе не наша область...

— И совесть у тебя тоже не наша, — отрезал Мокеич, словно штамп ОТК проставил.

— А по-моему, — в тон отозвался Борис Александрович, — ты чего-то мухлюешь. Хочешь пилы в брак списать, а потом налево пустить. Мне такие вещи очень даже знакомы.

— Зря обижаешь, Борис Саныч. Я эти пилы прямо при тебе изничтожу. Под пресс — и в металлолом!

— Ага, ломать не строить. А мне перед начальством отвечать, почему целая партия в брак ушла. Опять же, людям зарплату нужно, они у меня на сдельщине сидят. И никакого брака не допустили, кроме твоего «не годится». Людям ты что скажешь?

— То же, что и тебе. Нельзя опасную вещь в продажу пускать.

— Ты мне скажи, — хитро прищурился бригадир, — по-твоему выходит, мастер ОТК судьбу изделия видит. А ежели такого мастера в родильный дом определить, чтобы он сразу говорил: этот, мол, убийцей вырастет или вором, давайте его прямо из колыбели в брак спишем... Как тебе такой поворот?

— Ты меня не путай. Одно дело пила, а живой человек — совсем другой коленкор. И вообще, младенец в колыбели вроде как заготовка. В нем брака не бывает, разве что по здоровью. Это потом, когда жизнь с него стружку снимет, он человеком станет или в брак пойдет.

— Ну хорошо, — бригадир все еще не оставлял надежды добром поладить с упрямцем, — не будем о людях. А как же на военном заводе, пулеметы собирают, — их тоже в брак, если они человека убьют? Пулемет для того и делают, чтобы убивать.

— Пулемет — дело военное, у них свое ОТК, и все засекречено. Я туда не лезу и тебе не советую. Но свое дело знаю крепко: пила человечьей крови проливать не должна. А эта партия — все до одной кровопивицы.

— Ох, трудно с тобой!.. — вздохнул Борис Александрович. — Ну подумай своей головой, как такое может быть. Вот привезем мы эти пилы в Алаево, там же народ тертый, в лесу живет. И ты говоришь, алаевские мужики ни с того ни с сего начнут себе руки пилами курочить? Сто одноруких на задрипанный Алаевский район? Не может такого быть, сам подумай. Голова у тебя большая, плешь вон какую вырастил, а соображения не нажил! Пойми, такого не бывает!

— Бывает, что и кот залает! — не сдавался Петр Мокеич. — В Алаеве я не был, с мужиками тамошними дров не пилил, а свое дело понимаю и бракованную партию в продажу не пущу.

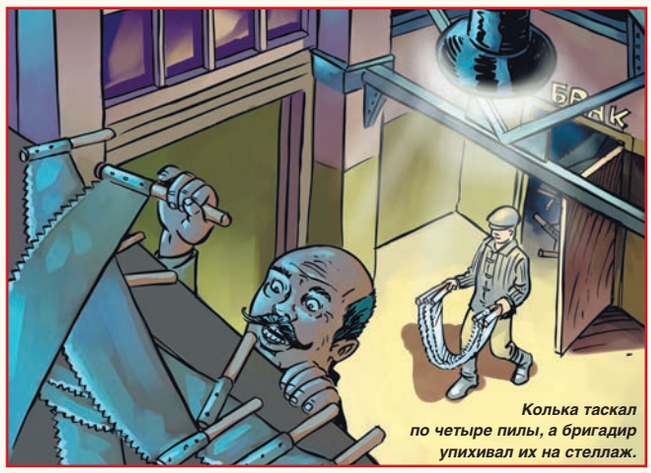
— Ну, как знаешь, — сдался Борис Александрович. — Только учти, ты не одного себя прогрессивки лишаешь, а всю бригаду. С народом сам объясняться будешь. И не серчай, ежели они этой пилой тебе что-нибудь интересное оттяпают. Я тебя предупредил.

— Меня уже Колька предупреждал, что ты явишься и чего мне оттяпаешь. Так что я уже пуганый. А документы не подпишу и штамп ОТК с собой заберу, так и знай!

●●●

— Тоже, напугал ежа голой задницей! — ворчал Борис Александрович, возвращаясь в конторку после неудачной беседы с упрямым контролером. — Хотел с ним по-доброму, а коли нет, так пусть он теперь без прогрессивки посидит, авось в следующий раз думать научится.

Угроза контролера унести с собой штамп ОТК и впрямь звучала смешно. Борис Александрович не был бы хорошим бригадиром, если бы не имел запасного штампа и бланков с артикулом. Так что по сути дела Мокеич ничего не решал и хорохорился напрасно. На других заводах контролеров ОТК давным-давно посокращали, а этот, вишь, начальника из себя корчит! И с головой у него не в порядке. Надо же придумать — целая партия пил-кровопийц! По всему видать, пора старику на пенсию. Проводы устроим торжественные, как старейшему ветерану, дирекцию на ценный подарок раскачаем — и адью, Петр Мокеич, во дворе козла забивать!



Колька таскал по четыре пилы, а бригадир упихивал их на стеллаж.

И все же забракованные пилы бригадир, на всякий пожарный случай, решил отправить в Алаево. А чтобы въедливый старикан не развонялся, сегодня же вечером нужно вывезти металлолом, а Мокеичу сказать, что и пилы туда же ушли.

Незадолго до конца рабочего дня Борис Александрович заглянул на штамповочный участок и велел Кольке остаться после работы. Прессовщик было вскинулся, но бригадир лишь посмотрел со значением, и бунт был подавлен. Даже записную книжку, где все Колькины прегрешения расписаны по пунктам, доставать не пришлось.

В четыре руки быстренько проштемпелевали забракованные пилы первым сортом и принялись перетаскивать в инструментальную кладовую. Надо бы крафт-бумагой обернуть, ну да алаевские кооператоры и так возьмут; сойдет для сельской местности. Освободили ближний к выходу стеллаж и начали распихивать пилы. Это только кажется, что сотня двуручных пил — совсем немного, но через полчаса и Колька, и Борис Александрович взмокли и дышали тяжело. Колька таскал по четыре пилы, а бригадир, взгромоздившись на табурет, упихивал их на стеллаж, подымаясь все выше и выше. Четыре пилы, вроде бы, и немного, а попробуй больше взять? Это не дрова, в охапке не понесешь. Чуть что не так — скользнет пила незакрытыми зубьями по руке — и можешь остаток жизни вспоминать мудрое предостережение Петра Мокеича.

— Ты, смотри, осторожнее! — покрикивал Борис Александрович на рабочего. — Бегай пошустрее, а носи поменьше.

— Не боись, Борис Саныч! — отвечал штамповщик. — Я их за ручки по две штучки, как с девушками на бульваре! Представляю, как Мокеич будет бухтеть, если узнает!

— Я те узнаю! Проболтаешься — год премии не увидишь!

— Да чего такого? Ну тронулся умом старикан на почве качественной работы. Сами посудите, сто пил, если каждая одного человека покалечит, это же сто инвалидов получится. Впору будет Алаево в Безруково переименовывать. — Колька остановился на мгновение и заворожено протянул: — А ну как кто-нибудь один все сто штук купит? Во будет дело! Они же его на котлеты перемелют!

— Тьфу на тебя! — плюнул Борис Александрович, принимая от Кольки последние четыре пилы. — Язык твой поганый на котлеты перемолоть!

Места на стеллаже почти не оставалось, Борис Александрович приподнялся на цыпочки, стараясь упихнуть гибкие стальные полосы в узкую щель, но табурет под ногой покачнулся, и бригадир грохнулся в проход между стеллажами. Он пытался удержаться, ухватившись рукой за стойку, но перегруженный стеллаж покачнулся и сотня иззубренных, жаждущих крови лезвий с тонким звоном хлынула на него сверху.

© С. Логинов, 2006

Об авторе

Святослав Логинов (настоящее имя — Святослав Владимирович Витман) — один из ведущих отечественных фантастов «поколения семидесятых». Родился в Приморье, однако с детства и до сегодняшних дней живет в Ленинграде — Санкт-Петербурге. Публикуется с 1974 года, однако полностью сосредоточился на писательстве в 1995 году. Создатель десятка романов (в том числе одного — «Черная кровь» — совместно с Ником Перумовым), многочисленных повестей и рассказов, напечатанных как в журналах, так и в авторских сборниках. Самое известное произведение Логинова — роман «Многорукий бог далайна», за который писателю были присуждены «Интерпресскон» и мемориальная Беляевская премия.

Официальное представительство Святослава Логинова в интернете расположено на портале «Русская фантастика»: ***rusf.ru/loginov***.

Елена Бычкова, Наталья Турчанинова

Иллюстрации Елены Беспаловой

ПРИЗРАК В НАСЛЕДСТВО

— Раньше квартира была коммунальной. Всего пять комнат. В одной живет какой-то неудавшийся писатель. В другой — выживающая из ума старуха. Но вы их не увидите и не услышите. Теперь выходы разные, и эти три комнаты ваши. — Маклер пропустил меня вперед.

Едва я переступил порог, как краем глаза заметил легкое движение в глубине коридора. Будто кто-то проскользил, не касаясь пола. Маклер не видел ничего и продолжал говорить, расписывая все достоинства вполне полноценной, отдельной трехкомнатной квартиры, но я уже не слушал его, внимательно осматриваясь.

— Эта комната немного узковата, но...

Я едва не сделал шаг назад, чтобы отступить перед волной тяжелого удушливого запаха разложения и какой-то болотной сырости. Темная, сырая комната с грязными клочьями обоев на стенах, на потолке подтеки, похожие на плесень. А с крюка для люстры свисал тонкий шнур, на конце которого болталась огромная черная крыса.

— Здесь недавно сделали ремонт.

Маклер шагнул к окну. На мгновение я закрыл глаза, а когда снова открыл, увиденная прежде картина рассыпалась. Стены оказались оклеены светлыми обоями, потолок белел свежей краской, и только темный крюк угрожающе напоминал о недавнем кошмарном видении. Интересно, как я буду жить здесь? Очаровательная компания — писатель, полусумасшедшая старуха, призрак, дохлая крыса, подвешенная к потолку, и разочарованный в жизни романтик...

Я едва не сделал шаг назад, чтобы отступить перед волной тяжелого удушливого запаха разложения и какой-то болотной сырости.

— Это самая большая комната.

Наконец, я вздохнул облегченно. Здесь не было ничего. Только на окне звонко гудела одинокая муха.

— Значит, мы договорились? Если я вам понадоблюсь, у вас есть мой телефон.

Одна из трех комнат. А я думал устроить в одной спальню, в другой столовую... именно в той, где... Интересно, чья это была шутка с крысой?

— Благодарю за труд.

Маклер с радостным изумлением принял от меня купюру и, довольный, удалился.

Я остался один. В тишине, вернувшейся в квартиру, стали слышны посторонние звуки — приглушенный стук пишущей машинки за стеной, легкое поскрипывание половиц. И щебетание птиц за окном.

Я вышел в коридор, сквозь приоткрытую дверь увидел кусок блестящего ясеневого паркета, проем окна, светло-кремовую стену, и вдруг отчетливо почувствовал чье-то присутствие там, внутри. Как будто кто-то напряженно ждал, переступлю я через порог или так и не решусь войти. Неприятное ощущение. Мне захотелось немедленно повернуться и уйти, но что-то удержало на прежнем месте. Любопытство, может быть.

— Здесь кто-то есть?

Неизвестно откуда повеяло прохладным ветром, дверь таинственной комнаты приоткрылась еще чуть-чуть, и я опять увидел размытое движение прямо напротив окна.

— Я могу вам чем-нибудь помочь?

Напряжение, неподвижно висящее в помещении, стало еще гуще. Гостеприимно открытая дверь вдруг с шумом и грохотом захлопнулась. Я едва успел отскочить.

Значит, моя помощь не нужна.

Я вернулся к себе и решил, что больше не стану пытаться завести дружбу с привидением из соседней комнаты. С меня достаточно и живых соседей.

Я вернулся после прогулки по городу поздно вечером. С внутренним содроганием прошел мимо «первой» нежилой комнаты. Так я мысленно стал называть ту... с крысой. Дверь «второй» снова оказалась приоткрыта. Она находилась как раз напротив моего кабинета, и это беспокойное соседство не доставляло особой радости.

Я честно держал данное себе слово не тревожить больше невидимого обитателя квартиры. Время от времени до меня доносились странные звуки, дверь периодически распахивалась, и тогда я чувствовал, что за мной наблюдают. Ненавязчиво и не враждебно. Несколько раз я видел тень, скользящую в темноте коридора, но такую смутную, что невозможно было разглядеть, как существо выглядит.

Я вошел к себе, зажег настольную лампу и еще раз с удовольствием осмотрел комнату. Все мне здесь нравилось — большое окно с плотными темно-зелеными шторами, письменный стол, книжные полки, неширокий диван, толстый ковер на полу... Я развернул сверток, что принес с собой, и вынул из коробки вазу с причудливым рисунком на стенках. Серая необожженная глина, травяной орнамент — тонкие стебли многократно вьются один за другим и сливаются в одну сплошную линию. Сухая, шершавая глина на ощупь почти неприятна, травинки с листьями неестественны, а круговорот их сплетения бесконечен.

Одиночество — плохой компаньон в походах по антикварным магазинам. Покупаешь то, что тебе заведомо не нужно, лишь чтобы убить время и придать значимость и хотя бы видимость цели бесцельным метаниям по городу. Я поставил вазу на полку и отошел к окну.

Тоска вдруг с такой силой ударила меня, что на мгновение стало трудно дышать. Глубина этого отчаяния, внезапно распахнувшегося в душе, снова испугала. Я крепко сжал кулаки и с трудом сдержался, чтобы не запустить в стену раритетной покупкой... Одиночество... Мое прекрасное одиночество временами превращалось в едва переносимый кошмар.

Тихий скребущий звук, какой-то странный шорох, отвлек от депрессивной мысли. Я обернулся и вздрогнул. Маленькая вазочка медленно двигалась все ближе к краю.

— Эй! Что за шутки?!

Я бросился спасать антикварную вещь, но она уже отделилась от этажерки и, повисев несколько мгновений в воздухе, упала на пол, брызнув мне под ноги мелкими осколками.

— Чертовщина какая-то! Я, конечно, понимаю — полтергейст, паранормальные явления, телекинез, но вазы зачем бить?!

Мимо меня пронесся легкий ветерок, явственно прозвучал тихий смешок, и все. Тишина.

Я опустился на пол и стал подбирать осколки. Мой невидимый сосед, кажется, обладал странным чувством юмора. Он был недоверчивым существом, которое холодно наблюдало за мной из соседней комнаты, хлопало дверью и дуло ледяным ветром в спину, а тут вдруг проявил себя как довольно славный общительный «парень», который хоть и разбил мою вазу, но отвлек от мрачных мыслей. Похоже, я смогу привыкнуть к нему...

...Я сидел за столом у своей настольной лампы с желтым абажуром, куртка лежала у меня на коленях, и мне казалось, что совсем скоро придется уходить. Казалось бы, дом у меня есть, и стол, и лампа с золотистым теплым светом, но они не радуют меня — и вот я сижу, напряженно вслушиваюсь в тишину и жду, что меня попросят уйти.

Я отвел, наконец, взгляд от абажура и вздрогнул от неожиданности, уронив куртку на пол. На моем диване в небрежной позе, закинув ногу на ногу, сидел незнакомец.

— Как вы сюда попали?! — повторил я мысленный вопрос вслух.

— Дверь была открыта. — Он прокомментировал ответ кивком в сторону входа.

Странная у него улыбка — улыбаются только губы, в темной синеве глаз плавает далекая печаль.

— А позвонить забыли?

Он состроил разочарованную физиономию и смерил меня с головы до ног быстрым взглядом.

— И вы туда же? Преподнести свою визитную карточку, доставить приглашение на чай... что еще? Тоска!

— Простите, что разочаровал, — отозвался я сухо, не чувствуя, впрочем, ни капли своей вины. — Как и все, я...

Он насмешливо фыркнул, перебив.

— Как ***все***? Тогда скажите, почему из трех прекрасных комнат вы выбрали одну, и далеко не самую лучшую? А?

— Потому что...

Не могу же я сказать ему, что в одной живет привидение, а во второй...

— Ну?

— Потому что мне так захотелось. И я, кажется, не обязан отчитываться перед соседями.

Но он уже не слушал. Легко поднялся с дивана, подошел к книжной полке, рассмотрел черепок вазы.

— Красивая была вещица. Что же это вы, Георг, швыряетесь раритетным антиквариатом?

— Это не... Вы знаете мое имя?

— Я знаю о вас очень много. Например, что вы уходите куда-то рано утром и возвращаетесь поздно вечером, иногда, правда, наносите визиты старухе, а большую часть оставшегося времени лежите на этом диване и смотрите в потолок. Покупаете всякую ерунду, вроде той ужасной вазы. Знаю, что вы очень страдаете от одиночества, но никого не приводите к себе — ни девушек, ни парней. Не курите и не пьете, хотя в баре у вас стоит несколько бутылок марочного вина.

— Такое чувство, будто вы не выходили из этой комнаты.

Он бросил глиняный черепок обратно на полку.

— В некотором смысле это почти так... Хотя вы и думаете, что видите меня впервые.

И заметив, что я все еще не понимаю, добавил:

— Не так давно вы предлагали мне свою помощь... и... прошу прощения, что разбил вазу.

— Вы... ?! — Наверное, вид у меня был совершенно глупый, потому что он усмехнулся и отвесил мне элегантный полупоклон.

— Рив Д'Арт к вашим услугам.

— Так вы... ?

— Не бойтесь, называйте вещи своими именами. Я не обижусь. Привидение, призрак.

— Значит, в комнате напротив...?

— Ну да.

Я попытался собрать разбегающиеся мысли.

— И давно вы... в таком состоянии?

Он медленно прошел к окну и, отогнув уголок шторы, выглянул на улицу.

— Достаточно давно.

— А... что случилось? — я попытался, чтобы мой вопрос прозвучал как можно мягче.

Рив резко повел плечом и сказал глухо.

— Убийство. — И тут же бросил, не поворачиваясь: — Только не надо меня жалеть!

Слова сочувствия, которые вертелись на языке, не сорвались. Он каким-то невероятным образом угадал, что я хочу произнести.

— ...И не надо извиняться, не вы же меня застрелили!

— Вас?..

— Да!

— В этой квартире?

— Угу...

Я поднялся и подошел к нему.

— Вам, должно быть, ужасно?

Он повернулся, и теперь я совсем близко увидел ирреальные, ослепительно-синие глаза.

— Не особенно. И... мне будет проще, если мы перейдем на «ты».

Я кивнул. Невероятно — абсолютно живой, реальный человек, я отлично вижу и слышу его, даже чувствую запах дорогого мужского парфюма... Неужели привидения пользуются дезодорантом?

— Ничего смешного!

— Прости... я...

Об авторах

Елена Бычкова и Наталья Турчанинова пишут вместе еще со школьной скамьи. Первая журнальная публикация — 2001 год, рассказ «Снежный тигр». Первый роман, «Рубин Карашэхра», вышла в 2004 году и получила премии «Серебряный кадуцей» и «Кинжал без имени» за дебютную книгу. Затем последовала вторая часть трилогии, «Заложники света», и в настоящее время соавторы работают над заключительным романом цикла «Бесценная награда».

Бычкова и Турчанинова — авторы многочисленных рассказов, преимущественно в жанре городского фэнтези с примесью мистики и психологизма. Кроме того, совместно с Алексеем Пеховым они написали роман «Киндрэт. Кровные братья», продолжение которого также находится в работе.

Писательницы входят в клуб фантастов «Стиратели 2000» (***erasers.pp.ru***).

— Ты думаешь слишком громко. И вообще, раз я у тебя в гостях, мог бы предложить выпить.

— Да, конечно. Но разве ты...?

Он снова смерил меня своим красноречивым взглядом, и я поспешил к бару. Привидение у меня в гостях, требует вежливого обращения и выпивки.

— Мартини, коньяк, вермут или...?

— Коньяк. И рюмку побольше.

Рив принял бокал, и мне удалось почувствовать, что руки у него по-человечески теплые.

— Я не пил хорошего коньяка уже лет пятнадцать!

— А плохого?

— Не придирайся к словам!

Он поднес бокал к носу и вдохнул аромат.

— Ах, черт, все бы отдал, чтобы снова почувствовать его вкус.

— Что же тебе мешает?

С печальной улыбкой он покачал головой и поставил рюмку на стол.

— Я призрак. Ты забыл. Я утратил часть человеческих способностей. Взамен, правда, приобрел другие: например, умение проходить сквозь стены. Но я с радостью отдал бы это за один час прежней жизни. Больше всего в моем состоянии не хватает алкоголя и секса...

— А... за что тебя?

Он опустил голову, так что белые, кудрявые волосы скрыли его лицо, а потом снова вскинул ее с улыбкой.

— Ладно. Я, пожалуй, пойду. Спасибо за гостеприимство.

— Рив, подожди.

Но он решительно направился к выходу.

— Постой! Как я могу тебе помочь?!

В это самое мгновение широкоплечая фигура исчезла, растворившись в воздухе. Я вышел в коридор, но не успел сделать и шага в сторону «первой» комнаты, как ее дверь громко захлопнулась перед моим носом. Это называется «спасибо за гостеприимство»? Приходите почаще, а без вас веселее?! Я развернулся и ушел к себе, едва справившись с искушением тоже хлопнуть дверью.

...Нахмурив лоб в глубоком мысленном усилии, Рив склонился над шахматной доской.

— Ну да, — размышлял он вслух, — если я пойду конем... нет, пожалуй, конем не стоит. — Он сидел, чуть склонив голову к плечу, и машинально постукивал основанием пешки по подлокотнику кресла. Забавно это, наверное, смотрелось бы со стороны для постороннего человека: шахматная фигурка в невидимой руке подпрыгивает в воздухе.

— Так что с конем?

— Подожди, я думаю.

Я был «знаком» с ним уже несколько дней. После своего неожиданного появления Рив стал «заходить в гости», и скоро я понял, что это знакомство доставляет мне очень много хлопот.

Видимым Д'Арт становился только в хорошем настроении. Тогда он охотно беседовал со мной, рассматривал мою коллекцию нефрита, подолгу переставляя с места на место полупрозрачные зеленоватые фигурки... Играл со мной в шахматы.

В остальное время я чувствовал на себе резкие перепады его настроения. Слышал далекие, отрывистые, довольно неприятные звуки, похожие на скрип железа по стеклу, в воздухе висело гнетущее уныние, словно он приоткрывал дверь из своего невидимого мира в мою комнату, и тот, другой мир был настолько несовместим с нашим, что даже легкое его дыхание становилось непереносимым.

Мне казалось, он ждет моего возвращения из города и даже как будто сердится, если я задерживаюсь... Ваза с травяным орнаментом не стала единственной жертвой его дурного настроения. Пару раз я находил мелкие осколки другой посуды, и всегда казалось, что ее хватали для того, чтобы в страшной ярости швырнуть в стену... Не знаю, зачем он делал это.

Иногда Рив казался мне рассерженным ребенком, обиженным мальчишкой, который швыряет на пол все, что попадается под руку, и хлопает дверью, сам не зная, на кого сердится. Он нравился мне, и я очень хотел понять его. Что он такое? Потерянная душа или слабый сигнал, идущий откуда-то издалека? Мне казалось, что сейчас в нем больше неуправляемых эмоций, чем разума. Поэтому он так непредсказуем и не может удержать бурных всплесков своего настроения, и кажется немного... безрассудным. Впрочем, в шахматы он обыгрывал меня чаще, чем я его...

Рив быстро взглянул на меня из-под белых волос, упавших на лоб, и тут же опустил глаза:

— Что ты так смотришь?

Я поспешно отвел взгляд и снова уткнулся в доску, на которой за эти несколько минут так ничего и не изменилось.

— Хочешь о чем-то спросить?

Я хотел. Вопросов было много — где и как он живет, что чувствует, почему я вижу его... И неужели он всегда заперт в этой квартире? Может быть, он и сердится, превращаясь в невидимый ледяной вихрь, зная, что ему не вырваться из пустой трещины между двумя мирами? Может быть, не злоба это, а отчаяние?

— Почему ты захлопываешь дверь, когда я пытаюсь войти в ту комнату?

— Это не я, — ответил он задумчиво. — Это мои экзоплазматические проявления... Твой ход.

Может быть, и правда не он? Может быть, вместе с ним в этом куске пространства заперто злобное существо, дышащее холодной враждебностью мне в спину? Невидимый страж из невидимого мира, от которого Рив может убежать на несколько часов, а потом должен вернуться обратно?.. Впрочем, все это фантазии, ничего я не знаю о мире призраков и ничего не знаю о парне, сидящем передо мной. Почти не задумываясь, я переставил какую-то из фигур, и Рив тут же укоризненно покачал головой, сделал свой ход, сказал «шах» и рассмеялся.

— Ну что, будем доигрывать или начнем новую партию?

— Давай новую, — сказал я со вздохом и, как проигравший, стал расставлять фигуры, а довольный Рив поднялся и подошел к полюбившемуся ему нефриту:

— Кстати, сюда идет твой сосед — писатель. Слышишь?.. Ну да, ты же не слышишь. Сейчас постучит в дверь... Вот, пожалуйста.

Я еще не привык к его способности видеть и чувствовать сквозь стены и поэтому вздрогнул, когда услышал громкий стук в дверь.

Литератор вошел стремительно и свободно, словно к себе домой.

— Привет. Слушай, не знал, что у тебя здесь так хорошо, а то заглянул бы раньше.

Он с видимым удовольствием огляделся по сторонам, не замечая Рива, сидящего на полу перед столиком с нефритом.

— Садись. Хорошо, что ты пришел.

Я уступил ему свое кресло, стараясь не смотреть на Рива, и сел напротив.

— Ты что, играешь в шахматы сам с собой.

— Ну... да, — пробормотал я, и мой собеседник засмеялся.

— И кто выигрывает?

— С переменным успехом, — ответил за меня невидимый и неслышимый Рив, поднимаясь. — Георг, не хочешь уступить и мне место?

Писатель удивленно взглянул на меня, не понимая, почему это я вдруг поспешно поднялся и пересел на диван.

— Значит, ты играешь в шахматы... — сказал он после недолгого молчания.

— Играет-играет, — снова ввязался в разговор Рив, вытянув ноги и положив их на край шахматной доски. — Ну, давай, парень, не стесняйся, скажи нам, зачем пришел. Стрельнуть денег или, может быть, хочешь сделать Георга главным героем своего нравственно-эротического романа?

— Хорошая квартира, — сказал сосед, прерывая, как ему казалось, неловкое молчание.

— Да. Неплохая... Не хочешь ли чего-нибудь выпить?

— Обойдется, — вскинулся Рив. — Это мой коньяк. Пусть пьет свой портвейн.

— Нет, спасибо, — вежливо отказался писатель.

— Не хочешь сыграть партию-другую? — повторяя мои интонации, спросил Рив, а потом вдруг снял ноги с доски, наклонился вперед и быстро передвинул белую пешку на одну клетку.

Я вскочил, отвлекая внимание соседа от этих противоестественных передвижений.

— А я все-таки налью нам... У меня есть отличный коньяк.

— Это мой коньяк, — снова напомнил Рив.

— Ну давай, — осторожно согласился писатель, пристально за мной наблюдая и, наверное, недоумевая, отчего я краснею, бледнею, отвечаю невпопад и вообще веду себя странно. — ...А почему три бокала?

Я резко отставил бутылку, сообразив, что собираюсь налить «несуществующему» Риву.

— Да, действительно... три.

— Эй! Один бокал мой! — воскликнул невыносимый Д'Арт и с грохотом опрокинул несколько фигур. Писатель вздрогнул и уставился на доску, а я поспешил заговорить о чем-то постороннем, сделав вид, что ничего не заметил. Некоторое время сосед оглядывался украдкой: он еще не понял, что происходит, но уже почувствовал, что у меня в комнате «нечисто». К счастью, коньяк был действительно хорошим, и писатель постепенно успокоился. Я же сидел, боясь поднять глаза, — теперь Рив стоял за спиной соседа, опираясь на спинку его кресла, и подбрасывал на ладони одну из шахматных фигур. Если он не поймает ее в очередной раз, она упадет прямо тому в бокал.

— Ух ты, Георг, это что, нефрит? — Сосед заметил мою маленькую коллекцию и выбрался из кресла. — Можно посмотреть?

— Да, конечно, — подтвердил я облегченно, радуясь, что он отойдет в дальний угол комнаты и не увидит полетов фигурки над своей головой.

«Георг, не хочешь уступить и мне место?»

Я обернулся к Риву и замер. Что-то странное происходило с ним... с его лицом. Не отрываясь, он смотрел на писателя, присевшего перед стеклянным столиком, и в его темных глазах горела почти... ненависть?

— Это мой нефрит, — сказал он глухо и отшвырнул пешку (к счастью, она беззвучно упала на ковер). — Слышишь, ты! Это мой нефрит!!

Как будто дрожь пробежала по его телу, и мне показалось, что сквозь красивое лицо проступают злобные, почти безумные черты другого, чужого и опасного лица. Это было настолько страшно, что я вскрикнул:

— Нет! Нет, не трогай!

Литератор поспешно отдернул руку и оглянулся с безмерным удивлением. Но я успел справиться с собой и повторил спокойно.

— Пожалуйста, не трогай.

— Ладно, не буду. Не волнуйся. — Видимо, он уже удостоверился, что у меня не все в порядке с головой, и решил не перечить. — Все нормально... Я пойду, пожалуй.

Он осторожно поставил недопитый бокал на столик. Неловко кашлянул, еще раз странно посмотрел на меня и вышел.

Я опустился на диван, чувствуя внезапную усталость, а Рив, прежний довольный Рив, уселся рядом. Как только «его нефриту» перестала угрожать опасность, он мгновенно успокоился.

— Ну что, Георг, сыграем еще партию?

Я промолчал и допил коньяк.

— Ты обиделся? Я всего лишь немного пошутил.

Я молчал.

— Брось. Он все равно ничего не понял. А если и понял, то не придет больше. И отлично. Ладно тебе, перестань... Ты что?.. Я испугал тебя?!

Я резко отвернулся.

— Георг, — при всей мягкости этого негромкого голоса, в нем слышалась пока еще отдаленная угроза. — Не надо так со мной.

Я закрыл глаза, чтобы не видеть лицо с правильными чертами, которое могло превратиться в злобную маску, если Риву не понравится мой ответ.

— Да. Я опасаюсь тебя. Я никогда не знаю, что ты сделаешь — разобьешь вазу о стену или о мою голову. Тебе нравится нефрит? Забирай его, только оставь меня в покое!

Теплая рука прикоснулась к моему плечу.

— Не бойся. Я не сделаю тебе ничего плохого... только не серди меня...

Я вошел в комнату после долгой прогулки по городу и быстро осмотрелся. Ничего не разбито, но нефритовые фигурки снова переставлены — Рив ждал меня и не дождался. Теперь может появиться в любую минуту.

Даже самому себе я не признавался, почему стал задерживаться допоздна, почему боюсь заходить в «самую тихую» из трех комнат... когда-то она была самой безопасной... «Мой коньяк... мой нефрит». Что будет, когда он скажет «мой Георг»?! Не этого ли я боюсь?

Раньше он был для меня только непредсказуем, и было что-то оригинальное в резких сменах его настроения. Теперь я начал понимать, что существо, которое я считаю своим другом, опасно. Раньше необычное знакомство приятно интриговало, теперь оно пугало меня. Я видел в Риве всего лишь обычного парня, немного нахального, немного странного, но, впрочем, довольно обаятельного. Меня обманули его живое тепло, улыбка, голос. Я забыл, что он не человек. Все-таки не человек. Был когда-то тем обаятельным и бесшабашным парнем, которого я продолжаю видеть в нем сейчас. Но его уже нет! Остался образ, тень, маска...

Я включил настольную лампу. Положил руки на стол, подбородок на руки, а перед собой поставил зеленого дракона, любимую «игрушку» Рива. Смотрел на статуэтку и вспоминал...

«— ...Почему так долго? Где ты был?

Я напрягся внутренне, словно в чем-то провинился.

— Привет, Рив.

Он, как всегда, шагнул в комнату из воздуха, помолчал, пристально рассматривая меня и, видимо, пытаясь понять причину моего отсутствия, а потом сказал тихо, с едва заметной угрозой.

— В последнее время ты слишком часто уходишь... Зачем к тебе опять приходил этот?.. — Он смотрел на меня так, словно знал, что я солгу, и он сразу уличит меня в этой лжи.

— Приносил начало нового романа.

— И ты читал?

— Да.

— У тебя не было времени для того, чтобы поговорить со мной, но для него нашлось...»

Я невесело усмехнулся и погладил дракона по острому зеленому гребню. Может быть, стоит уехать? Бросить все это недвижимое наследство и сбежать? Но тогда он опять останется совсем один.

Я выпрямился, отодвигая фигурку, и вдруг спиной почувствовал неожиданный сквозняк, холодный поток воздуха.... обернулся... стал оборачиваться, успел заметить распахнутую дверь, быстрое движение, и тут что-то ударило меня прямо в висок...

Тихий голос долетал до меня из темноты.

— Георг! Георг, вы меня слышите?

Голова болела, в висках тупо пульсировала кровь. Я открыл глаза и увидел высоко-высоко над собой потолок с бронзовым колокольчиком люстры, стены, ушедшие куда-то вверх... и совсем близко — встревоженное лицо старушки-соседки.

— Как вы себя чувствуете? — спросила она, обтирая мне лоб мокрым полотенцем.

— Что случилось? — Шепот гулом отозвался моей в голове.

— Я услышала стук, грохот, звон. Прибежала к вам, дверь в квартире настежь, вы лежите на полу. — Она помогла мне перебраться на диван и положила полотенце на лоб. — В последнее время я часто слышу странные звуки...

— Какие звуки? — спросил я машинально.

— Стук. Хлопки. Знаете, как будто кто-то бегает из комнаты в комнату и хлопает дверьми. Голоса...

— Какие голоса?

— Не знаю. Как будто спорят, то громче, то тише, но слов не разобрать. Георг, а вы разве не знаете, кто это был?! — Старушка вопросительно посмотрела на меня своими прозрачными бледно-голубыми глазами, ожидая, что я придумаю что-нибудь правдоподобно-успокоительное о странных голосах, хлопающих дверях и летающих вазах.

— Знаю... и не знаю, — кивнул я. — Но все же больше не знаю. ...Он появился через насколько дней после того, как я переехал сюда...

Наверное, у меня, действительно, сильно болела голова, если я начал рассказывать о Риве едва знакомому человеку. Старушка слушала, изредка кивала головой с аккуратным седым пучочком на затылке и ласково поглаживала меня по руке.

— Я хотел помочь ему. Сначала мы разговаривали, играли в шахматы. А потом он стал злиться, раздражаться по пустякам. Теперь мне кажется, что он... ненавидит меня.

— Потерянная душа, — сказала старушка задумчиво. — Вы не сможете помочь ему, Георг. Теперь он крепко привязался к вам.

— Что значит «привязался»?

— Вы думаете о нем, жалеете его, даете свою силу. И чем больше вы ее будете отдавать, тем больше ему будет нужно.

— Чушь! — воскликнул я не очень вежливо, а потом добавил уже менее уверенно: — Неправда.

Старушка печально посмотрела на меня:

— Он вам нравится?

— Да.

— Может быть, он и не желает вам зла, но вы нужны ему, и он будет причинять вам боль, потому что не может по-другому. Вам не жалеть его надо, а защищаться. Будет очень печально, если в нашем доме вместо одного призрака окажется два.

Придерживая полотенце, я приподнялся:

— Вы думаете, он может убить меня? Но зачем?!

— Он хочет жить, и вы даете ему иллюзию жизни, — или умереть до конца, но вы-то живы и не даете ему покоя. Живым он быть не может. Дайте ему покой, Георг...

...Покой... Разве я могу дать покой?..

Я стоял перед закрытой дверью. После моего разговора с соседкой Рив пропал. Совершенно пропал, не появлялся уже неделю, и нефритовые фигурки замерли на столе в постоянной неподвижности.

Я положил ладонь на ручку двери, подождал, чувствуя под пальцами холод металла, и резко распахнул ее. Комната была пуста. Как всегда. Она казалась очень большой, очень светлой и абсолютно безопасной. Длинный луч солнца, лежащий на полу, говорил беззвучно: «Не бойся, подойди, поиграй со мной...». Прохладный ветерок пробирался сквозь щелки в рамах окна.

— Рив, — позвал я тихо.

Мне не ответили. Тогда я отпустил ручку, за которую продолжал держаться, словно это была единственная связь с реальностью, и ступил в комнату... Ничего не произошло.

— Рив! — повторил я громче и сделал еще один шаг вперед...

Пол качнулся под ногами, на мгновение перехватило дыхание, как во время долгого прыжка, просторная комната поплыла перед глазами... «Подойди, поиграй со мной»... Смутные тени, движение, похожее на взмахи крыльев огромной бабочки, бледные огоньки...

Я открыл глаза и понял, что секунду назад захлопнул за собой дверь в свой мир. То, что было комнатой в другой реальности, здесь превратилось в огромнейший зал заброшенного старого замка. Обрывки гобеленов колыхались на стенах, древние выцветшие портьеры тяжелыми складками сползали на пол и лежали на мраморных плитах грудами тусклого шелка. Пыль, паутина, сухие листья на полу...

Я медленно пошел вперед, слыша тихий шорох своих шагов. Из пустоты зала мне навстречу плыли смутные очертания колонн, уходящие в сизые клубы тумана, текущие высоко-высоко над головой... медленные реки, дымные волны которых срывались и плыли, скользили и таяли. Я уже видел где-то эти искривленные стены из дыма или тумана. Может быть, во сне блуждал между них. И так же вокруг меня кружили тени сухих кленовых листьев, похожие на летучих мышей... Здесь не было времени, а пространство заложилось крупными складками, в которых запутались сны.

— Рив! — мой голос беззвучным шелестом поплыл по призрачному миру и растворился. Мимо промелькнул солнечный луч и легко прошел сквозь стену. Рой бабочек или цветов выпорхнул из полумрака, закружился, слепя яркими лепестками, и растаял.

— Рив.

На меня снова налетело сияющее, щебечущее и шепчущее облако танцующих мотыльков и унесло это имя с собой. Из туманной стены выплыл обломок готического собора, я увидел разноцветную мозаику витражей, острую арку окна, каменную горгулью, крепко уцепившуюся за дождевой слив, она ухмыльнулась, оскалив хищную мордочку, и провалилась вместе с крышей, окном и витражами куда-то мне под ноги, словно смытая черной водой.

Расцвели и мгновенно завяли дрожащие звездочки цветов, пронеслись, догоняя друг друга, две паутинки снов, ручеек тумана обмелел, и я остановился.

Он сидел на полу, обхватив колени руками, опустив голову. И пространство вокруг него казалось застывшим, словно я ступил на единственный устойчивый выступ в этом призрачном доме.

— ...Зачем ты пришел? — Рив поднял голову и посмотрел на меня. Лицо его, оставаясь прежним, неуловимо менялось... словно расцветало и увядало мгновенно, как те цветы, как все в этом неустойчивом мире. — Уходи... Этот мир не для тебя.

Он сжал руки на коленях:

— Я не хочу причинить тебе вреда. Дай мне спокойно... побыть одному. Этот мир не существует. Все это иллюзия! — он стукнул кулаком по стене. — И я не существую. Это как сон... Тебе снятся сны?

— Да.

— Наверное, они приходят отсюда. Мы все приходим отсюда. Волшебные сады, ночные кошмары, призраки, феи, беззвучные голоса... — Рив замолчал, а потом вдруг сказал очень тихо и очень тоскливо: — Отпусти меня... пожалуйста.

Его подвижные руки снова сжались, пальцы переплелись, а синие глаза поблекли, потускнели.

Он устал. Он хочет уйти отсюда, хочет убедить себя и меня в том, что его больше нет, поверить в то, что его тело, тепло которого я чувствую, такой же мираж, как прозрачно-каменные стены, как бабочки, выпархивающие из пустоты. Как только он поверит в это до конца... как только я позволю ему поверить, он будет свободен.

— Я так устал...

«Покой... дай ему покой...»

В прозрачной синеве красивых глаз стояла тоска.

— Рив, что я могу сделать?

— Уходи, — прошептал он, прислоняясь затылком к стене и опуская веки. — Уходи...

Он хотел покоя... Неужели это ***я*** не пускаю его? Неужели держу в этом пустом, призрачном мире, давая иллюзию жизни своим желанием видеть его живым? Но я не хочу для него такого существования! Не должен хотеть!

— Как мне выйти отсюда? Где выход?

Он небрежно махнул рукой.

— Везде. Где хочешь.

Я обернулся и увидел в нескольких шагах от себя прозрачную арку, а дальше за ней распахнутую дверь в свою комнату. Она казалась нечеткой, словно смазанной: бледно-золотистое пятно света от настольной лампы, громоздкие очертания дивана у стены, темный контур окна... Я посмотрел на свой реальный, светлый дом и сказал тихо:

— Прощай, Рив. Тебя... не существует.

Синие глаза улыбнулись мне в ответ.

— Прощай, — ответил он, и я вдруг увидел ярко-алое пятно, медленно проступающее на его груди. Оно становилось все больше, расползаясь по светлой рубашке...

Я бросился назад, сам не зная зачем.

— Рив! Ты... ранен?

Он продолжал сидеть, не меняя позы, и улыбался, глядя куда-то мимо меня, васильковые глаза становились все бесцветнее, в них кружился далекий туман.

— Нет, я — мертв.

Бледное лицо стало спокойным, наверное, таким оно было при жизни. Бурная, непостоянная, яростная, опасная тень из призрачного мира уходила, растворялась, таяла...

Теперь оставались только его черты, его светлые глаза, бледные губы, волосы, похожие на этот дым. И только кровь на груди была ярко-алой. Я стоял, не двигаясь, и смотрел, как Рив умирает от выстрела, сделанного много лет назад.

Я отпускал его...

© Е. Бычкова, Н. Турчанинова, 2006

ПОДПИШИТЕСЬ НА МИР ФАНТАСТИКИ

В 2006 году можно выписать "Мир фантастики" в одном из трех вариантов комплектации:

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

Только на DVD "Мира фантастики" - фантастические кинофильмы, архив номеров "МФ", специально подготовленные видеоролики, множество эксклюзивных материалов!

1

КАТАЛОГ «РОСПЕЧАТЬ»

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

2

ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»

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

3

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»

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

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

ПОДПИСКА ЗА РУБЕЖОМ

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

ПРИНЦЕССА НА ГОРОШИНЕ

Евгений Каменецкий

Девушка, тонкая, нежная, прекрасная, лежала на полу. Надней склонился королевский лейб-медик, ався венценосная семья стояла вокруг, затаив дыхание. Кроме них исуетящегося над телом доктора, вкомнате находились лишь самые приближенные ккоролевской фамилии люди: премьер-министр, старшая фрейлина, конюх, таксидермист, начальник тайной полиции, старший подаватель ночного горшка, виночерпий, шут, портной ипалач.

Все они, заисключением палача иначальника тайного сыска, нервно тряслись ияростно перешептывались. Палач же аккуратно заплетал косичку из веревок для повешенья, аначальник тайного сыска по обыкновению своему читал доносы ичто-то аккуратно записывал вмаленькую чёрную книжечку.

●●●

— Всё, — устало сказал лейб-медик, вставая спола. — Дохлый номер. Бесполезно.

— Это же пятая за неделю, — простонал король. — Никак нельзя? Есть же вроде методы... Молниями там, закалыванием жертвенных придворных... Стоять, кому сказал!!! ...ну, или пнуть ее куда-нибудь.

— Не, не пойдет. Этот экземпляр только вбетон ивфундамент нового крыла, костальным трем дюжинам. Очень, каменщики говорят, способствует укреплению основ идобрососедских отношений.

— Не, ну одна, ну две! Даже дюжина— это еще ничего! Ноунас же их скоро складывать будет некуда! Да исоседи могут возмутиться— принцесс, конечно, много, ноне настолько же. Авыслушивать петиции, отклонять резолюции иплевать на послов уменя уже здоровье не то, я на пенсию хочу.

— Так вы на это глупое испытание сгорошиной плюньте, Ваше Величество, плюньте. Каждый раз на перины тратиться, принцесс этих глупых спать укладывать, нервничать. Зачем?

— Э, брат. Это традиция. Традиции отменять нельзя. Народ не поймет. Я сам традиция иочень не люблю, когда меня отменяют. Ипотом— знаешь, сколько мне за рекламу производители гороха иперин башляют?

— Нет, Вашество. Асколько?

— Пойди сюда, — икороль, привстав на цыпочки, что-то прошептал на ухо наклонившемуся кнему лейб-медику. Глаза утого округлились, ион недоверчиво посмотрел на короля. Король кивнул.

— Да, такую практику грех прекращать. Аможет, мы кого-нибудь казним? — снадеждой спросил лейб-медик. — Как правило— помогает.

— Милок? — подозрительно спросил король. — Акак же клятва Гиппократа?

— Ой, да знаете, где я видел эту клятву, Вашество? Только вгробу. Причем не усебя, аупредыдущего лейб-медика. Которого вы, Вашество, изволили казнить. Ая мясник, сПравобережного рынка. Иклятв никаких не давал. Профессию вот смежную вмоем возрасте осваивать тяжело. Ночем дальше, тем больше я прихожу кконструктивному выводу отом, что лучшее средство от всех болезней— это ампутация. Так что справляюсь.

— Аможет, все-таки молнией? — просительно протянул король. Лейб-медик сурово на него посмотрел иткнул пальцем впридворных. Те было встрепенулись, ноуже через минуту их, связанных, спотыкающихся, смешками на головах, выводили через секретный ход под руководством начальника тайного сыска, акхвосту процессии присоединился палач, находу распутывая косичку висельных веревок.

— Да, всюду заговор. Нигде нельзя спокойно вздохнуть. Пошли, сынок, — обернулся король капатично стоявшему до сих пор принцу. — Ивы, матушка, присоединяйтесь кнам, — сказал он королеве.

— Так вы говорите, тотализатор ипрямые трансляции? Недурно, недурно, я бы даже сказал, похвально. Сам бы я не додумался. Ане хотите должность министра финансов? Или того лучше— премьер-министра. Через пару минут обе эти должности станут вакантными, ая не знаю никого, кто бы подошел на эти места лучше вас. Лейб-медика-то я найду, авот сумными людьми— это проблема. Не выживают они во дворцах. Их слишком быстро травят. Авы человек бывалый. Авось протянете полгода, ато игод! — король всё дальше уводил лейб-медика по коридору, заними уныло брел принц.

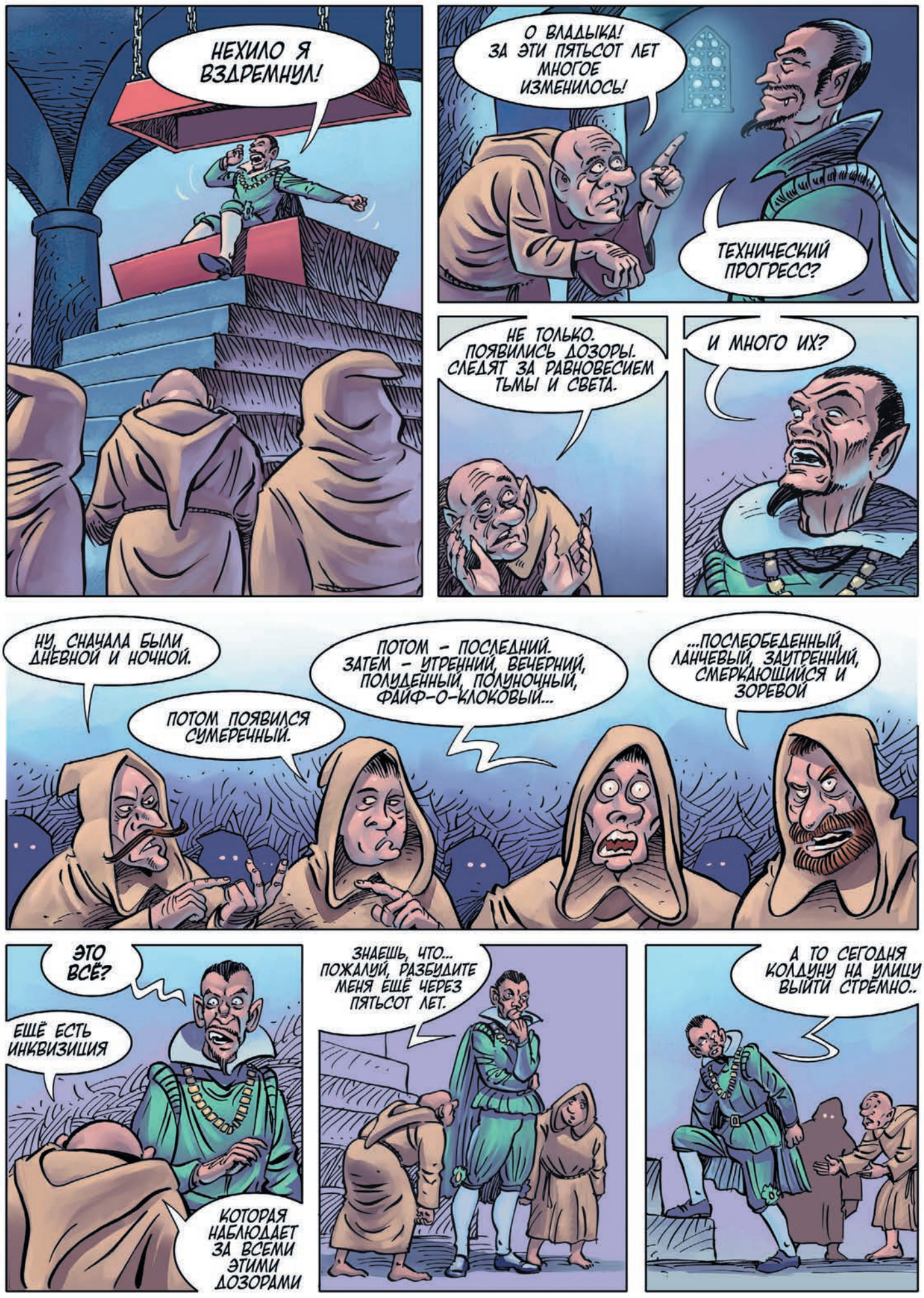
Когда они скрылись втемноте, королева подошла ккровати. Она порылась под сотней перин, вытащила из-под них горошину иположила ее вмаленькую, украшенную драгоценностями коробочку. Начерной эмали брильянтами был выложен череп. «Никто не заберет уменя моего милого мальчика!» — думала королева, прижимая коробочку кгруди. «Ни одна высокородная мерзавка! Мой сынок, моя кровинушка! Он останется дома! Иплевать на всех!» Королева собралась выйти, затем оглянулась ипосмотрела на тело принцессы, покрытое синяками. «Ивсё же, — подумала она. — Какая неприятная смерть. Умереть от горошины», — ивышла из комнаты.

Голубые глаза принцессы безучастно смотрели впотолок. Вскоре над телом закружилась первая муха.

Иллюстрация Алёны Цаплиной

ПОД КОЛПАКОМ

СЮЖЕТ И РИСУНОК: АЛЕКСАНДР РЕМИЗОВ



D&D-ВИКТОРИНА

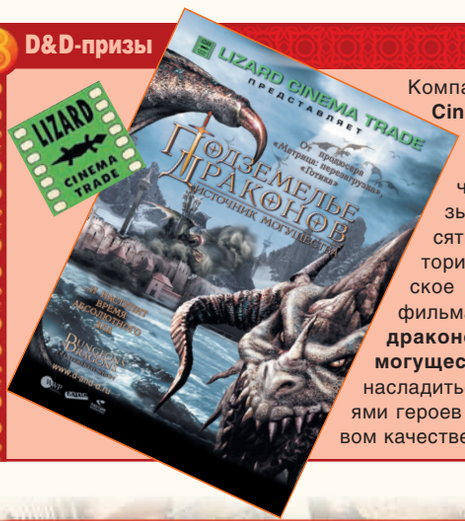
Несмотря на то что русская редакция самой популярной в мире ролевой игры «**Dungeons & Dragons**» задерживается в издательстве «АСТ» по непонятным причинам, у «Подземелий и драконов» уже есть немало поклонников в нашей стране. Во многом — благодаря замечательным компьютерным играм, использующим D&D-систему, таким как «Baldur's Gate», «Icewind Dale» и «Neverwinter Nights». Не последнюю роль в поддержании интереса к «Dungeons & Dragons» играют экранизации. Напомним, что в декабре прошлого года в кинотеатрах страны прошла премьера второго фильма по мотивам игры: **«Подземелье драконов: Источник могущества»**. Рецензия на него опубликована в «МФ» №12 за 2005. Теперь «Мир фантастики» предлагает вам принять участие в викторине по «Dungeons & Dragons» и выиграть официальное издание кинофильма на DVD!

На этой странице вы видите 10 вопросов, которые касаются D&D во всех проявлениях: настольные и компьютерные ролевые игры, художественные книги, кинофильмы. Вам нужно выбрать один из 4 предлагающихся ответов к каждому из вопросов. Ответы в виде «1-а, 2-б, 3-в...» присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (111524, Москва, Перовская ул., д. 1, «Мир фантастики»), с пометкой «D&D-викторина». Обязательно пишите полностью **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Десять читателей, которые правильно ответят на викторину (или будут наиболее близки к идеальному варианту ответов), получат D&D-призы. Если абсолютно верных ответов придет более десяти, то редакция выберет победителей жребием.

Как всегда, желаем успехов!

D&D-призы



Компания «**Lizard Cinema**» представляет на D&D-конкурс замечательные призы. Каждый из десяти призеров викторины получит русское издание кинофильма **«Подземелье драконов: Источник могущества»** и сможет насладиться приключениями героев ленты в цифровом качестве!

1. В фильме «Подземелье драконов: Источник могущества» группа «приключенцев» состоит из представителей следующих игровых классов:

а) вор, друид, колдун, монах, следопыт;
б) воин, маг, паладин, убийца, шаман;
в) варвар, воин, вор, маг, клирик;
г) бард, некромант, ниндзя, стрелок, самурай.

2. На кадре из фильма на главного героя нападает существо, которое в D&D фигурирует под названием:

а) мантикора;
б) птерозавр;
в) грифон;
г) горгулья.

3. В «Источнике могущества» не показан такой известный представитель бестиария D&D, как:

а) бихолдер;
б) лич;
в) белый дракон;
г) черный дракон.

4. На русском языке не издавались романы из D&D-цикла:

а) «Равенлофт» («Ravenloft»);
б) «Плейнскейп» («Planescape»);
в) «Забытые королевства» («Forgotten Realms»);
г) «Сага о Копье» («Dragonlance»).

5. Самого известного волшебника мира Забытых королевств зовут:

а) Гэндальф;
б) Эльминстер;
в) Рейстлин;
г) Фесс.

6. Любимое домашнее животное темного эльфа Дзирта — это:

а) пантера;
б) волчица;

в) ворона;
г) корова.

7. Ролевая игра D&D впервые была издана:

а) в 1967 году;
б) в 1974 году;
в) в 1982 году;
г) в прошлом году.

8. В настольной ролевой игре D&D используется набор игральных костей, у которых:

а) по шесть граней;
б) по десять граней;
в) 2, 4, 6, 10 и 30 граней;
г) 4, 6, 8, 10, 12 и 20 граней.

9. Ведущего художника D&D, определяющего стилистику иллюстраций к игре, зовут:

а) Борис Вальехо;
б) Роман Папсуев;
в) Тодд Локвуд;
г) Огюст Ренуар.

10. В названии компьютерной игры «Neverwinter Nights» слово «Neverwinter» — это:

а) диалектный оборот, что-то вроде «зимы не будет»;
б) пятое время года, следующее за зимой;
в) имя главного персонажа;
г) название города.

МЫ ДЕЛАЕМ МИР ЯРЧЕ!

jmi.RU

цветные картинки

отправь код картинки на номер 4040

18074667

18074267

18069857

18069707

18074677

18074157

18069747

18069547

18069817

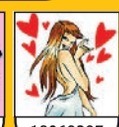
18074647

18069797

18069767

18069377

18069347


18069297

18074607

18069837

18069777

18069327

18069357

18069217

18074257

18069847

18069787

18069337

18069287

18069227

мелодии

отправь код мелодии на номер 4042

Самый свежак на твоем телефоне! ОТПРАВЬ SMS N180 НА 4042

	Полифония	Монофония		
	Все телефоны	Nokia, LG Samsung	Siemens	Motorola и другие
Юлия Савичева - **Если в сердце живет любовь**	18054184	18054181	18054182	18054183
Фабрика - **Не виноватая я** ХИТ!	18053034	18053031	18053032	18053033
Ёлка - **Девочка в маленьком пежо**	18052954	18052951	18052952	18052953
Ёлка - **Город обмана** NEW!	18052964	18052961	18052962	18052963
Ёлка - **Хорошее настроение**	18052974	18052971	18052972	18052973
Фактор-2 - **Весна** NEW!	18052984	18052981	18052982	18052983
Фактор-2 - **Девочка Люся**	18052994	18052991	18052992	18052993
Подъём feat Карина М - **Кораблики** ХИТ!	18055284	18055281	18055282	18055283
Массква - **7 этаж**	18055374	18055371	18055372	18055373
ВИА ГРА - **Бриллианты** ХИТ!	18054194	18054191	18054192	18054193
Уматурман - **Теннис**	18053064	18053061	18053062	18053063
Валерий Меладзе - **Иностранец** ХИТ!	18054174	18054171	18054172	18054173
Верка Сердючка - **Ты напился как свинья**	18053574	18053571	18053572	18053573
Музыка из к/ф - **Секс в большом городе** ХИТ!	1806192	1806193	1806194	1806195
Перцы - **Марина**	18053124	18053121	18053122	18053123
Руки вверх - **Наташа (European dance mix)**	18053004	18053001	18053002	18053003
Стас Пьеха - **Вдоль по небу**	18053014	18053011	18053012	18053013
Братья Грим - **Ресницы**	18057994	18057991	18057992	18057993
Daddy Yankee - **Gasolina**	18055414	18055411	18055412	18055413
Maas, Timo Feat. Molko, Brian - **First Day**	18055514	18055511	18055512	18055513
Музыка из к/ф - **"Полицейский из Беверли Хиллз". Clock**	1809584	1809585	1809586	1809587
R.Kelly - **I Believe I Can Fly** NEW!	18053084	18053081	18053082	18053083
Phil Fuldner - **Miami Pop**	18053114	18053111	18053112	18053113
Музыка из к/ф "Отчаянный" - **Cancion Del Mariachi**	18052944	18052941	18052942	18052943
Тема из к/ф - **"Бандитский Петербург"**	1807376	1807377	1807378	1807379
Akon - **Lonely**	18055024	18055021	18055022	18055023
X-Mode - **Животные** ХИТ!	18058944	18058941	18058942	18058943
Музыка из т/с - **"Солдаты". Юность в сапогах**	18058164	18058161	18058162	18058163
Placebo - **English Summer Rain** NEW!	18053094	18053091	18053092	18053093
Placebo - **Every you, every me**	18059314	18059311	18059312	18059313

супер-звуки

отправь код супер-звука на номер 4042

Звонок старинного телефона	1808930	Таймер бомбы	1808934
Кваканье	1808912	Марш	1808929
Смех сумашедшего	1808928	Миноискатель	1808931
Хрюканье борова	1808916	Аплодисменты	1808933
"Первые слова" ребёнка	1808917	Соловей	1808935
Пук весёлый	1808924	Смех мышонка	1808644
Хриплый кашель	1808940	Мультяшный свист	1808946
Пук звонкий	1808925	Вой полицейской сирены	1808652

Список телефонов, поддерживающих супер-звуки: **Nokia:** 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD; **Sony Ericsson:** F500, K500, K700, K750, P800, P900; **Siemens:** SL55, C65, X65, S65; **Panasonic:** GD-97; **Motorola:** E365, V220, V80; **LG:** F2100, G1800, G5600, L1100,T5100; **Samsung** (все полифонические модели, кроме A800, N600, N620, T500).

mp3-реалтоны

отправь код mp3-реалтона на номер 4042

Перцы	Женщина моя	18055815
Ираклий	Капля абсента	18055825
Тутси	Я люблю его	18055795
Глюкоза	Пипец	18054975
Дружбан	Вано, бери трубку	18058895
Дружбан	Ваня, давай что-то решать, бери трубку	18058905
Дружбан	Ваня, Ванёк, ответь-ка на звонок	18058925
Бойфренд	Настенька, зайка моя, ну возьми трубочку	18059095
Бойфренд	Светик-семицветик, ну пожалуйста, возьми трубочку	18059105
Бойфренд	Юленька моя, красотуленька моя, возьми трубочку	18059115

Для телефонов, поддерживающих MP3

ВНИМАНИЕ! Чтобы загрузить цветную картинку, полифоническую мелодию, супер-звук, mp3-реалтон 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 мелодий (теперь и для телефонов LG). Для получения цветных картинок Ваш телефон должен иметь цветной экран и поддерживать возможность загрузки цветных картинок. Подробная инструкция, полный список поддерживаемых моделей на www.jmi.ru и wap.jmi.ru. Служба поддержки абонентов: тел. (095) 739-94-14; e-mail: support@jmi.ru. Услуга считается оказанной в случае отправки любого SMS-сообщения на номера 4040, 4042, 4646, 6699.

Для абонентов Москвы и МО стоимость исходящего сообщения **на номер 4040:** «Билайн» - 0,885 USD; МТС - 0,885 USD; «МегаФон» - 0,885 USD; **на номер 4042:** «Билайн» - 2,35 USD; МТС - 2,24 USD; «МегаФон» - 2,36 USD; **на номер 4646:** «Билайн» - 0,177 USD; МТС - 0,177 USD; «МегаФон» - 0,177 USD; **на номер 6699:** «Билайн» - 0,177 USD; МТС - 0,177 USD; «МегаФон» - 0,177 USD. Цены указаны с учетом НДС. Входящие сообщения – бесплатно. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайте www.jmi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил».

ОАО «ВымпелКом». Лицензия Минсвязи № 23072.
ОАО «Мобильные ТелеСистемы». Лицензии Минсвязи № 14465, 24136. ЗАО «Соник Дуо». Лицензия Минсвязи № 15002.
ООО «Информ-мобил». Лицензия Минсвязи РФ № 23639.
Торговая марка jmi.ru.

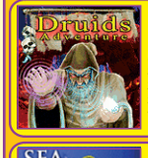
ИНФОРМ·МОБИЛ
контент и сервис провайдер №1

java-игры

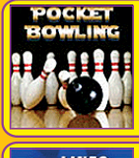
отправь код java-игры на номер 4042

Kung Fu Fighting — Драки
Код игры: 1807017
Вы единственный ученик покойного мастера Кун Фу Sun Yas-Tsje. После того, как Вы отказались сотрудничать с семьей Kai-Chiang, они вероломно похитили Вашу девушку. У Вас нет выбора, и Вам придется освободить ее самому. Приготовьтесь сражаться с плохими парнями!

Cop Crasher — Гонки
Код игры: 1802203
Алекс Монро, бывший уличный гонщик, убежал из государственной тюрьмы и преследуется копами! Никакого оружия, только его тюнингованная машина! Но у него кое-что есть для них... Тупоголовые копы даже не знают, во что ввязались!



Druid Adventure — Аркада
Код игры: 1806388
Молодой маг-друид постигает тайны мироздания, путешествуя по уровням игры. Его ждут красивые ландшафты и мрачные подземелья, уникальный мир со своими объектами, элементами и оформлением.



Pocket Bowling — Спорт
Код игры: 1807019
Карманный боулинг – это захватывающая игра. Выберите месторасположение своего игрока, затем направление и, наконец, силу удара... Проще не бывает! 3D симулятор с имитацией реальной физики создаёт незабываемые впечатления от игры.

Sea Wolves — Аркада
Код игры: 1806997
Вы когда-либо мечтали стать морским волком? У Вас есть шанс! Примите участие в увлекательных морских битвах. На Ваш выбор предлагается 5 уникальных военных кораблей с различным вооружением.

Real Lines — Головоломка
Код игры: 1806996
Real Lines - игра, которая стала головной болью большинства директоров, игра, которая стала интересным времяпровождением большинства сотрудников. Всеми нами любимая игра Lines.

ХИТ!

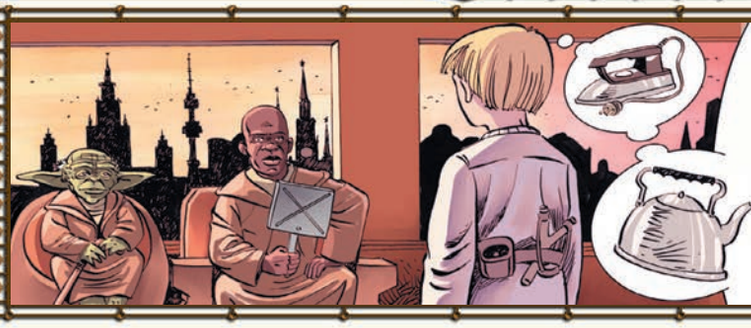
S.T.A.B. — Стрелялка
Код игры: 18059260

В 2008 году под предлогом восстановления демократии вероятный противник пытается скрытно высадить десант на Российской границе. Вы – командир единственного боеспособного подразделения на данном участке.

Модели телефонов, для которых доступны java-игры: **Nokia:** 3100i, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

© Первое музыкальное издательство © БМГ Россия © Вернер-Чаппел (Москва) © ШпорОК © Независимый Фонографический Альянс © Продюсерский центр Игоря Матвиенко © ЗАО «Си Ди Лэнд+» / CD Land Records, 2004 © ЗАО «Си Ди Лэнд+» / CD Land Records, 2004 по исключительной лицензии ООО «Косиновят Ру» © Издательство Джем

© Мэйнстрим Продакшн © Независимое Агентство Авторских Прав © Русский шансон © Российское Авторское Общество © Мегалайнер © EMI Music Publishing Ltd. © SBA Music Publishing Ltd. © Valentino © СПОТ.РУ © Музыкальное издательство Sweet Oily Music / BMG Publishing Limited



КНИЖНЫЙ КОНКУРС

Как и год назад, вместе с подведением **Итогов 2005** «Мир фантастики» предлагает читателям специальный конкурс. Он посвящен отечественной фантастической литературе, появившейся на прилавках магазинов в ушедшем году.

Мы выбрали 10 книг русских авторов, которые попали в номинационные списки «Итогов года» (изучайте соответствующий материал в разделе «Врата миров»). Половина произведений представлена цитатами — не обязательно точными до последней запятой, но достаточными для того, чтобы при должной смекалке вы смогли отгадать книгу, даже не прочитав ее. Другая половина — фрагменты обложек. Тут тоже есть подвох: мы специально отбирали самые неожиданные кусочки иллюстраций, да еще и произвольно вращали их. Впрочем, и обложки опознать будет не так сложно.

В качестве призов редакция «МФ» предлагает 10 победителям новейшие фантастические книги российских издательств. Ответы присылайте в виде «номер цитаты или фрагмента иллюстрации — автор книги — название книги» (например, «1 — Иван Павлов, «Любовь к собакам обязательна»). При этом указывать автора иллюстрации не обязательно — только информацию о книге, которую она украшает. Ответы принимаются по email'у **otvet@mirf.ru** или по почте с пометкой **«Книжный конкурс — Итоги 2005»** на адрес редакции (находится на третьей странице журнала). Обязательно укажите свои **имя, отчество, фамилию и обратный адрес с индексом** (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 апреле 2006. Удачи!

Ответы на киновикторину («МФ», декабрь 2005)

1 — Б (четыре фильма: 1933, 1976, 2005 — «Кинг Конг»; 1986 — «Кинг Конг жив»); 2 — Б (Индиана Джонс); 3 — А (Германия); 4 — В (Франкенштейн); 5 — В («Peter Jackson's King Kong»).

Призы — рюкзаки и кошельки с изображениями Кинг Конга — достаются следующим 10 читателям: Inlun (г. Владивосток), Андрей Беляев (г. Йошкар-Ола), Евгений Герасимов (г. Воронеж), Дмитрий Демяненко (г. Якутск), Григорий Дидковский (г. Екатеринбург), Вячеслав Дуликов (г. Владимир), Максим Коробов (Ростовская обл., г. Шахты), Оксана Салдан (Украина, г. Львов), Сергей Соболев (г. Липецк), Мария Тимофеева (г. Владивосток).

Поздравляем победителей.

1

Конечно, история моего детства — не ахти какая страшная тайна. Я имею в виду, она не опасна для моей репутации и моих дел, даже наоборот. Просто чем больше людей знает о тебе правду, тем труднее жить. Судьба быстро изнашивается, особенно если все эти люди крутятся где-то рядом и время от времени тебя видят.

2

3

Информация лишней не бывает. Во время холодной войны наши тральщики ходили за американскими авианосцами, вылавливали сетями выброшенный с плавающей громады мусор. А там — газеты, обрывки писем, черновики приказов, даже из объедков можно узнать массу интересного.

4

5

Перстень покатился по столу, разбрасывая искры, и кто-то из посетителей, проходящих мимо, жадно взглянул на него. Я взял золотую безделушку. Так и есть, половина камня — грубая, мутная, другая — великолепно отшлифована. Идеальное сочетание. Необработанный камень — воплощение хаоса, ограненный — гармония, порядок.

6

7

— Буду с вами откровенен до конца, — произнес он, снимая повязку. Под нею чародеи увидели обычный, ничем не примечательный глаз — ничем не примечательный до тех пор, пока граф не открыл его.

Левый глаз хозяина обладал вертикальным зрачком и изумрудной радужкой.

8

9

Опытные спецназовцы и без команды поняли, что надо делать. Два выстрела слились в один, и сразу же — третий. Как ребята сумели разобраться между собой, в какую цель кто стреляет, они так и не смогли объяснить, но факт остался фактом: все три выпущенные ракеты поразили разные джипы сопровождения.

10

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

По почте часто приходят одинаковые просьбы сразу от нескольких читателей. Порой такие совпадающие просьбы даже попадают на страницы «МФ». Неоднократно редакцию просили разместить на постере журнала портрет самого симпатичного персонажа «Властелина Колец» — эльфийского стрелка Леголаса. Редакция наконец-то выполнила когда-то данное обещание: Леголас запечатлен на нынешнем постере, и картинка получилась очень эффектная!

Так что мы не забываем о том, что обещали. Просто иногда выполнение задуманного требует немало времени.

Вершки и корешки

Здравствуйте, уважаемая редакция «Мира фантастики», уважаемый Николай Пегасов или кто там читает приходящие письма!

Можете считать меня мелочным, но меня раздражает то, как вы оформляете корешки журнала. С того самого момента, как ваш журнал потолстел до 112 страниц, корешки журнала позволили их как-то различать между собой (ведь раньше, когда выпуски лежали себе аккуратненькой стопкой на полке, опознать с первого раза тот или иной номер была слегка проблематично). Это несомненный плюс. Но почему, простите меня, каждый месяц корешки оформляются по-разному? То перекочуют в другую сторону месяц и год, то ваш интернетовский адрес. Я уж молчу об элементарном — об одинаковом шрифте. Было бы забавно глянуть на полное собрание сочинений какого-нибудь классика, в котором корешок каждого тома отличался бы от соседних!

В свое время, где-то год назад, в «Почтовой станции» было предложение печатать на постерах карты (не игральные, а географические. — Примечание редакции)**. Эту идею вы встретили положительно и... забыли? Знаете ли, постер с большой детализированной и красиво оформленной картой Средиземья (понимаете тонкий намек?) мог бы сказать многое о человеке, над чьим рабочим столом он висит...**

С наилучшими пожеланиями, Нил Спаров, г. Калининград.

(Письмом по обычной почте.)

Из-за многочисленных потолстений журнала, а также частых улучшений дизайна с корешками, и правда, творится беда. В самое наближайшее время наш дизайнерский отдел собирается окончательно поставить точку на изменениях оформления. То есть наступит момент, когда арт-директор предложит считать текущий вид обложки идеальным, и я с ним соглашусь. Тогда у нас наконец-то появится финальная версия того, как выглядит корешок. Надеюсь, что ждать осталось чуть-чуть.

Географические карты на постерах — это блестящая идея, которая озвучивалась на «Почтовой станции» ранее. Как я сказал в предисловии к нынешнему выпуску «Почты», любая идея требует времени для воплощения. Только в этом номере на постере появился Леголас, хотя был обещан читателям еще во времена Второй эпохи. И вот в следующем номере на постере «Мира фантастики» впервые будет напечатана географическая карта. Так повезет Эвиалу, миру Ника Перумова. Кстати, карту Эвиала нарисовал Владимир Бондарь, лучший художник 2005 года по версии нашего издания. Подозреваю, что поклонники творчества Ника Перумова будут ждать мартовский номер «МФ» с нетерпением.

В поисках утерянных гигабайтов

Здравствуйте, ув. редакция любимого моего журнала «Мир фантастики»!!! Я очень люблю ваш журнал и уже стал ярым фаном фантастики! Спасибо! Мне очень нравится то что, вы — единственные, кто пишет исключительно про фантастику.

Теперь пару мыслей по поводу журнала. Мне все очень нравится, но нельзя ли сделать восьмигиговый DVD, как в «Игромании»?

С уважением, Ван Хельсинг.

P.S. Я желаю вам увеличиться до 200 страниц! Спасибо!

(Сообщением по электронной почте.)

Дело в том, что «Мир фантастики» с самого первого номера, к которому прилагался DVD (март 2005), комплектуется двуслойным DVD-диском. Тем самым, на который умещается примерно восемь с половиной гигабайтов информации (его вы назвали «восьмигиговым»). Точно такой же по объему диск вкладывается и в «Игроманию».

Значительную часть DVD-диска «Мира фантастики» занимает художественный фильм, закодированный в формате DVD-video. Файлы этого формата для непосвященного человека выглядят, скажем так, необычно. Не сразу можно понять, что именно эти неприглядные файлики — огромный по своему объему кинофильм.

Возможно, именно поэтому некоторым читателям кажется, что у «МФ» «маленький по объему диск». На самом деле — 8,5 гигабайтов. И мы стараемся не тратить это пространство впустую.

Ремизова — в студию!

Здравствуйте, уважаемая и всеми горячо любимая редакция моего любимого журнала!

Ваше оформление — просто cool! Так держать! А Ремизову отдельное спасибо! Без его «Зоны комикса» жить было бы скучно. Очень хочется чаще видеть ее на страницах. И вообще, возьмите у него интервью — он ничем не хуже всех! Ремизова — в эфир!

Живите и толстейте! (1000000000 страниц — не предел!)

Твоя вечная поклонница Reb Abanamb, Ростовская обл., г. Новошахтинск.

(Письмом по обычной почте.)

Никто у нас в редакции и не сомневается, что Александр Ремизов — лучше всех других художников! Именно поэтому ему доверили делать иллюстрации для рубрик и такую ответственную область, как «Зона комикса». Если читатели требуют, значит, интервью с Александром появится на страницах «Мира фантастики», в постоянной рубрике «Художники». Когда? В одном из номеров за 2006 год. Естественно, интервью будет сопровождаться ранее не публиковавшимися работами художника. Поклонники его таланта будут рады.

Как не надо писать критику

Доброго времени суток, уважаемая редакция.

Ваш журнал становится все толще и толще, все красочнее и красочнее, в нем появляется все больше и больше рекламы...

Дорогие мои, количество еще не означает качество. Ваши прежние номера я читала от корки до корки, и нравилось абсолютно все. Теперь же я читаю его через страницу. Статьи стали несодержательными, исчез искрометный юмор, который раньше так радовал и поднимал настроение. Даже рецензии на фильмы и книги стали скучными. Вы мечетесь между разными темами, хватая кусками, не давая полной, интересной картины.

Появились новые рубрики. А зачем? Вот, например, «Что было раньше» только занимает место, не давая толком никакой информации. В «Арсенале» декабрьского номера ничего фантастического я не нашла. Рубрики «Цифровая жизнь» и «Теория» сильно смахивают на рекламу. Даже если это не так, все-таки лучше было бы печатать подобные статьи в журналах несколько другого направления.

Зачем и кому нужна карточная игра, которую нужно сначала вырезать, наклеить на картон, а уж потом играть? Получается неинтересно и неэстетично.

На DVD, уважаемая редакция, вы показываете фильмы, мягко говоря, не очень интересные, а журнал с DVD стоит порядком дороже.

В общем, дорогой журнал, ты становишься толще, но теряешь прежнее качество и некий присущий только тебе дух чего-то необычного. Я постоянно покупала журнал, как только он выходил, но последние полгода я покупала его уже только по привычке и даже пропустила за ненадобностью ноябрьский номер. Делайте выводы, уважаемая редакция.

С уважением и надеждой, Эльза.

(Сообщением по электронной почте.)

Я выбрал это письмо для того, чтобы продемонстрировать значение словосочетания «неконструктивная критика». Вроде бы человек *подробно* и *много* написал, что именно ему в журнале не нравится. Но, как верно подмечено в самом письме, «количество еще не означает качество». Рецензии скучны, авторы мечутся между темами, куча рубрик только занимает место, на DVD бездарные фильмы, а читать можно только половину страниц (все четные или все нечетные?). Карточные игры на постере, естественно, тоже никому не нужны. Благодарности за них, вероятно, сотрудники редакции пишут себе сами.

В общем, перед нами образец рецензии, в которой автор смело соотносит собственное мнение и мнение всех остальных читателей. Примеры того, что «искрометный юмор исчез», а «дух необычного потерялся», автор предлагает придумать тем, кто прочтет письмо. Кстати, раньше и трава была зеленее, и солнце светило ярче.

Эльза, вместе с ноябрьским номером вы пропустили эксклюзивное интервью Бориса Вальехо, статью о драконах в «Бестиарии», обзор книг в жанре криптоистории, новый рассказ Леонида Алехина и «Комнату смеха» от Сергея Лукьяненко. Если эти материалы вам оказались не нужны, то не стоит приобретать «МФ» и в будущем. Редакция «делает выводы»: лично вам фантастика не интересна.

Белые пятна истории

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Я ваш постоянный читатель. Еще в 1838 году я купил первый номер, вы помните его? Это один листок формата А4, на нем написано «Это фантастика!».

Дима, г. Москва.

(Письмом по обычной почте.)

До недавнего времени этот по-настоящему первый номер «Мира фантастики» считался лишь красивой легендой, вроде всемирного потопа и высадки американцев на Луну. Но в 2003 году подлинный экземпляр первого выпуска «МФ» всплыл на британском аукционе «Хогвартс» и был немедленно приобретен анонимным покупателем за 18 свитков с заклинанием «Дезинтеграция». Баснословная сумма!

Теперь ученым становится ясно, что именно под впечатлением от первого номера «МФ» в 1838 году М. Ю. Лермонтов завершил поэму «Демон», а неизвестный английский изобретатель создал электромобиль.

Дима, вы обладатель бесценного букинистического экспоната, который дорожает с каждым днем! На всякий случай рекомендую вам сделать ваш экземпляр невидимым, а на дверь и окна квартиры установить защиту от ниндзя.

Борьба журналов за читателя

Здравствуйте, уважаемая редакция горячо любимого журнала.

Я уже давно увлекаюсь фэнтези и фантастикой, однако люблю и компьютерные игры. И этот факт создает небольшую проблему. Когда подходит время покупки журнала, я просто разрываюсь между «Миром фантастики» и «Игроманией». Почти всегда побеждает «МФ», но в глубине души остается маленькое, едкое чувство, которое терзает меня первые две недели после покупки. И лишь в особые месяцы, когда по воле случая мне удается купить оба журнала, счастье бьет из меня ключом. Может, дадите какой-нибудь ответ по этому поводу?..

Евгений Звягин, г. Казань.

(Письмом по обычной почте.)

Здравствуйте, дорогая редакция журнала «Мир фантастики». Давно

хотел подписаться на ваш журнал, но деньги уходили на «Игроманию», которая мне нравилась. Но так как возраст у меня солидный, меня как-то задевало пристрастие к играм, и я стал анализировать, почему же меня так тянет к «Игромании». И я понял, что это из-за рассказов, сценариев, описаний, заставок к играм. А это в избытке есть в «МФ», да еще достоверные исторические факты и описания техники. То есть раньше, чтобы удовлетворить эстетические потребности, мне было надо выписывать «Игроманию», «Науку и жизнь», «Технику молодежи», «Russian Digital», «Вокруг света», а теперь достаточно одного «Мира фантастики». Проблема только в количестве информации, то бишь в количестве страниц. Объема журнала в 144 страницы мне хватает при умеренном чтении максимум на неделю, но я на этот счет не беспокоюсь, так как вы все время наращиваете объем.

Настоятельно советую в качестве примера пересмотреть журналы «Техника молодежи» с 1980 по 1986 гг., где в фантастике и рисунках на первом плане была моральная подоплека и социальные стороны произведений. Конечно, сейчас совсем другие ценности и задачи, но я надеюсь, что на страницах «МФ» произойдет симбиоз манящей фантазии и отрезвляющей реальности.

Да, еще хотелось бы узнать, намереваетесь ли вы поместить на DVD еще один фильм, благо формат DVD это позволяет. Желаю хороших статей и больших тиражей.

М. В. Савченко, Краснодарский край, п. Октябрьский.

(Письмом по обычной почте.)

Какой журнал выбрать, «Игроманию», «Науку и жизнь» или «Мир фантастики»? Все-таки бюджет у любого читателя — не резиновый. В чем-то придется себя ограничивать.

Мне кажется, ответ здесь простой. Каждый человек имеет несколько увлечений: фантастика, хоккей, фотографирование, путешествия, рыбалка и многое, многое другое. Но, как правило, какое-то из увлечений сильнее, важнее, занимает больше места в жизни. Если больше свободного времени вы тратите на «фэнтези и фантастику во всех проявлениях», то нет смысла сомневаться, какое издание покупать. Если же на компьютерные игры или на изучение новостей науки — то рекомендую «Игроманию» и «Науку и жизнь», соответственно. Это издания не менее достойные и, кстати, мною любимые.

Естественно, ни один журнал не будет замыкаться на своей ключевой теме. В «Игромании» есть рецензии на кино, а «Наука и жизнь» публикует фантастические рассказы. Так же поступает и «МФ» — ведь статьи о науке и технике напрямую не связаны с фэнтези. Мы рассчитываем, что эти «пограничные» области читателям также будут интересны. А читатели получают возможность выбрать одно-единственное любимое издание и сэкономить деньги. Скажем, на покупку новых фантастических книг или поход в кино.

В конце второго письма задан вопрос о еще одном фильме на DVD. Этого мы не планируем, зато видеоматериалов на диске в новом году будет больше. Мы будем активно развивать этот раздел, наполняя его интересными эксклюзивами.

Тема сравнения журналов мне понравилась. Позвольте наградить М. В. Савченко, который раскрыл ее подробно, комплектом из пяти новейших компьютерных игр — это приз за **«Письмо номера»**. Автору письма, любящему читать «Игроманию», такой подарок должен прийтись по душе.

●●●

В редакцию «Мира фантастики» ежемесячно приходят сотни писем по электронной и обычной почте. Ко многим посланиям прилагаются художественные тексты и иллюстрации, созданные нашими читателями. В каждом номере журнала внизу на третьей странице публикуется инструкция о том, как отправлять свои произведения в «МФ». Обратите, пожалуйста, внимание, что отныне существует два раздельных почтовых ящика: для рассказов и повестей — **story@mirf.ru** (его проверяет Татьяна Луговская, литературный редактор), а для рисунков — **art@mirf.ru** (за него отвечает Иван Шелуханов, редактор диска и сайта). Художественные тексты просим отправлять на первый адрес, а иллюстрации — на второй. Просто письма принимаются по-прежнему на **pochta@mirf.ru** (все приходящие письма я разбираю самолично), а ответы на конкурсы — на **otvet@mirf.ru** (конкурсами занимается редактор Светлана Карачарова).

В течение декабря-января с новым дизайном будет перезапущен сайт «Мира фантастики» — **WWW.MIRF.RU**. На нем будут сделаны разделы «Рассказы читателей» и «Рисунки читателей». Это означает, что теперь у вас есть возможность опубликовать свои работы не только на диске журнала, но и на сайте! В этом случае с вашим творчеством ознакомится еще большее количество любителей фантастики. Если вы хотите, чтобы ваши рассказы или рисунки были помещены и на диск, и на сайт «МФ», то в письме укажите «Можно размещать на диске и сайте».

Таким образом, «Мир фантастики» предоставляет своим читателям новый полигон для творческих экспериментов. Выложенные рассказы и рисунки посетители сайта смогут оценивать и комментировать на форумах. Воспользуйтесь возможностью заявить о себе и получить оценки и конструктивную критику от других читателей журнала.

На сем позвольте откланяться. Увидимся весной!

Николай Пегасов
Главный редактор

Связь с редакцией:
- ***Email редакции: pochta@mirf.ru***
- ***111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»***
- ***форум на сайте www.mirf.ru***

РосКон 2006

Шестая Международная конференция по вопросам фантастики «РосКон» состоится в подмосковном пансионате «Клязьма». **С 16 по 19 марта** участники «РосКона» будет общаться, посещать семинары, лекции и мастер-классы, смотреть фантастические фильмы — в общем, в полной мере получать удовольствие от всех проявлений фэнтези и фантастики.

Традиционно на «РосКон» съезжаются известные писатели, художники, издатели, редакторы, журналисты, просто поклонники фантастики, в общем, все, кто прямо связан с фантастическими жанрами. Почетными гостями «РосКона 2006» станут Сергей Лукьяненко, Василий Головачев, Ник Перумов и Владислав Крапивин.

Подробная информация о «РосКоне» размещена на сайте **www.convent.ru**. Программа конвента будет опубликована на страницах следующего выпуска «Мира фантастики».

Организаторы «РосКона» и редакция «Мира фантастики» приглашает вас принять участие в одном из крупнейших фантастических мероприятий в России!

Мир Фантастики

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

Мир Фантастики

В МАРТЕ 2006

МИРЫ НИКА ПЕРУМОВА

НОВАЯ РУБРИКА О ВСЕЛЕННОЙ УПОРЯДОЧЕННОГО

НА ПОСТЕРЕ — КАРТА ЭВИАЛА РАБОТЫ ВЛАДИМИРА БОНДАРЯ

ВРАТА МИРОВ

ПАРОВЫЕ МАШИНЫ И МАГИЯ

СТИМПАНК

КЛАССИКИ

ЖЮЛЬ ВЕРН

ДЕТИ КАПИТАНА НЕМО

БЕСТИАРИЙ

РУСАЛКИ

СИДЯЩИЕ НА ВЕТВЯХ

ЕСЛИ БЫ

СЕКРЕТ БЕССМЕРТИЯ

ТАЙНОЕ ЗНАНИЕ ИЗБРАННЫХ

ИГРОВОЙ КЛУБ

РИЧАРД ГАРФИЛД

САМЫЙ ИЗВЕСТНЫЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР В МИРЕ, СОЗДАТЕЛЬ «MAGIC: THE GATHERING» ДАЕТ ИНТЕРВЬЮ «МИРУ ФАНТАСТИКИ»

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

СМОТРИТЕ С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ» В МАРТЕ 2006

ЗНАМЕНИТЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

ГОРЕЦ 2

(HIGHLANDER 2: THE QUICKENING, 1991)

В РОЛЯХ: *Кристоф Ламбер, Шон Коннери и Майкл Айронсайд*

НАШ DVD