НОЧНОЙ ДОЗОР: ИГРА
ИНТЕРВЬЮ С. ЛУКЬЯНЕНКО И Л. КАГАНОВА

DOOM
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА МАРС

№10 ОКТЯБРЬ (26) 2005

МИР ФАНТАСТИКИ

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

WWW.MIRF.RU

КУЛЬТОВОЕ АНИМЕ НА DVD «МАНУСКРИПТ НИНДЗЯ»

144 страницы фэнтези и фантастики

САГА О КОПЬЕ
МАГИЯ КРИННА

ДРУЗЬЯ БАБЫ-ЯГИ
СЛАВЯНСКИЕ МОНСТРЫ

АНДЖЕЙ САПКОВСКИЙ
СОЗДАТЕЛЬ ВЕДЬМАКА

НИНДЗЯ ВОИНСТВО ТЕНИ

НЕБОЖИТЕЛИ NINJA SCROLL ПОСТЕР

НА СТРАНИЦАХ «МФ»
КЛАССИКИ: ГЕРБЕРТ УЭЛЛС
ХУДОЖНИКИ: ОЛЕГ ЮДИН
ВРАТА МИРОВ: LEGEND OF THE 5 RINGS
АРСЕНАЛ: ПОРОХОВОЕ ОРУЖИЕ

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ
Василий ГОЛОВАЧЕВ: «КТО СЛЕДУЮЩИЙ?»
Лев ПРОЗОРОВ «ВОЙНА И ГЕОМЕТР»

НА DVD
ФИЛЬМ: «МАНУСКРИПТ НИНЗДЯ»
ТЕМА ДИСКА: «Сага о Копье»
ВИДЕО: «Гарри Поттер и Кубок огня»
Творчество наших читателей

05010>
9 771810 224009

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

Акелла

METAL HEART
ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ

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

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

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

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

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Николай Пегасов
Выпускающий редактор
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, Николай Арсеньев, Александр Трифонов
Ведущие рубрик
Ксения Аташева, Василий Владимирский,
Борис Невский, 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

Иллюстрация на обложке журнала с DVD
Вячеслав Ястремский
Иллюстрация на обложке журнала с CD
Эрик Полак
Иллюстрация на постере «Небожители»
Леонид Енин

ИЗДАТЕЛЬ ООО "ТЕХНОМИР"

Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО "ИГРОМЕДИА"

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс: (095) 730-40-14
Менеджер проекта
Анна Глотова (anna@mirf.ru)
Менеджеры по рекламе
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Максим Солодовников (m_sol@igromania.ru)
Александр Радченко (radalik@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:
www.igromania.ru/?shop
Информация о зарубежной подписке:
www.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 31.000. 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

ОКТЯБРЬ 2005

О ВОСТОЧНЫХ ЕДИНОБОРСТВАХ И ПРЕМИИ «ХЬЮГО»

Здравствуйте, дорогой читатель!

Октябрьский номер «Мира фантастики» предстанет перед вами в дальневосточном колорите. Мускулистые герои с обеих обложек «МФ» недвусмысленно намекают, что в журнале найдется статья о восточном фэнтези в разделе «Книжный ряд» и статья «Войны тени» в рубрике «Вперед в прошлое».

Но это еще не все — в рубрике об аниме вы прочтете о знаменитой ленте **«Манускрипт ниндзя»**. Ксения Аташева неспроста обратилась к этому произведению, ведь оно удостоилось чести попасть на DVD «Мира фантастики»! Постер этого аниме-фильма служит логичным дополнением к другим «дальневосточным» материалам номера.

В августе «Мир фантастики» побывал на крупнейшем международном фантастическом конвенте — **Worldcon 2005**, который прошел в шотландском городе Глазго. Тысячи поклонников фантастики собрались вместе, чтобы познакомиться, обсудить новые книги и фильмы, получить автографы у любимых авторов и, наконец — чтобы вручить статуэтки премии «Хьюго», самой престижной фантастической награды на планете Земля.

Отчет о поездке вы обнаружите в рубрике «Конвенты» в «Книжном ряду», кроме того, на диске журнала размещено немало фотографий с этого замечательного мероприятия.

Среди дебютов этого номера — еще одна «полупостоянная» рубрика об авторской вселенной во «Вратах миров». На этот раз повезло популярнейшему миру **Dragonlance** («Сага о Копье»)! Восходы и закаты каждой из трех лун планеты Кринн вызывают колебания в стройной магической системе, а потому волшебство «Саги о Копье» значительно отличается от привычных магических приемов. Подробно о магии Кринна расскажет Антон Курин.

Как всегда, дорогой читатель, я продолжу беседу с вами на «Почтовой станции». Обратите внимание на опубликованный в ней анонс: «Мир фантастики» приглашает вас на встречу с известнейшим отечественным фантастом!

Николай Пегасов
Главный редактор

Рассказы и рисунки в "Мире фантастики"

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

- Отсылайте произведения по электронной почте story@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

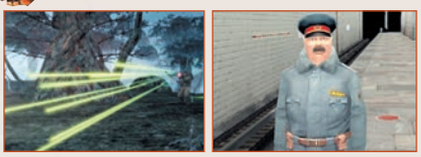
Книжный ряд 13

- Литературные новости 14
- Контакт: **Анджей Сапковский** 16
- Рецензии: **Книги номера** 19
- Анонсы новых книг 32
- Классики: **Герберт Уэллс** 34
- Жанры: **Японское фэнтези** 37
- Конвенты: **Worldcon** 40
- Что почитать? 42

Видеодром 43

- Новости киноиндустрии 44
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 45
- Рецензии: **После финальных титров** 48
- **Новости аниме** 53
- Фильм на DVD: **«Манускрипт ниндзя»** 54
- Наше кино: **«Параграф 78»** 56
- Новинки видео 58
- Что посмотреть? 60

Игровой клуб 61



- Новости компьютерных игр 62
- Лучшие компьютерные игры 64
- Будни московского мага: **«Ночной дозор»** 66
- Новости настольных игр 68

Врата миров 69

- Художники: **Олег Юдин** 70
- **Изумрудная империя** Легенда пяти колец 73
- **Игры в аду** Вселенная «Doom» 78
- Бестиарий: **Славянские чудища** 84
- Сага о Копье: **Магия Кринна** 89
- Дюна: **Технологии** 92
- Звездный путь: RusCon 96
- Что было раньше 97
- Информаторий 98

ОКТЯБРЬ 2005

Машина времени

99

- Хронология фантастики 100
- Если бы: **Архитектурная утопия** 101
- Вперед в прошлое: **Ниндзя** 106
- Арсенал: **Огнестрельное оружие** 111
- Будущее — сегодня 116
- Цифровая жизнь 117
- Сумма технологии: **Электронные книги** 118
- Сумма технологии: **Выбираем DVD-плеер** 121
- Лучшая техника 124
- Сети интернета 126

Зона развлечений

127

- **Василий Головачев «Кто следующий?»** 128
- Лев Прозоров «Война и геометр» 131
- Комната смеха: «Как снять культовый фильм» 138
- Зона комикса 139
- Фантастический кроссворд 140
- Видеоконкурс 141
- Почтовая станция 142

Реклама в номере

«Акелла» 1, 9
«Альфа-книга» 63
«Звезда» ..... вторая обложка
«Информ-Мобил» 95
«Мир фэнтези» ..... четвертая обложка
«Студия Электронных Развлечений» 137
ИД «ТехноМир» 15, 57, 65, 129
«Цитадель Олмера» 29
«Эксмо» 47
«Элвис Телеком» 31
Nescafe-IMAX 2
Nikita ..... третья обложка
Wizards of the Coast 7

Обложка журнала с DVD

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.

ФИЛЬМ НА DVD

Октябрьский номер посвящен Востоку. Японское направление фэнтези на страницах «Книжного ряда», статья о ниндзя в разделе «Машина времени», «Легенда пяти колец» во «Вратах миров», фильм на DVD. О последнем мы и поговорим поподробнее.

«Манускрипт ниндзя» — яркий пример кровавого фэнтези-боевика. Надо сказать, что это скорее исключение из правил. В аниме стараются включать как можно меньше кровавых сцен, только там, где это действительно необходимо. Особняком стоят реалистичные, порой мистические боевики. К этому жанру можно отнести и «Манускрипт ниндзя».

Один из противников Дзюбэя — Демон-воин.

А вот таков главный герой — ронин Дзюбей.

И как всегда — спасение девушек - основная задача героя.

Еще одна отличительная особенность фильма — потрясающая динамика. Ни на миг видеоряд и сюжет не дают зрителю расслабиться. И до последних секунд этой потрясающей картины вы не сможете оторваться от экрана.

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 его музыкальном и графическом оформлении CD/DVD. Вместе с тем она ни в коем случае не исчерпывает содержание диска.

Мир «**Саги о копье**» получил известность и признание в нашей стране, как среди читателей, так и среди игроков. Первое, о чем вспоминаешь, услышав это словосочетание — многотомных демисезонных «Драконов». Но ими происходящее на Кринне не исчерпывается. Другие авторы, другие герои... Можете сами убедиться в этом: на диске вы найдете **отрывки более чем из 50 книг** «Саги о копье».

Вас также ждут **компьютерные игры** по миру Кринн. Некоторые из них — классические РПГ, но есть и крайне неординарные. Тема не была бы раскрыта полностью без настольной ролевой составляющей «Саги о копье». На диске вас ждут **описание сеттинга**, **выдержки из книг**, **несколько приключений**, **сетевые дополнения**. Также вы обнаружите **карту Кринна**, которую можно распечатать как постер.

«Драконы осенних сумерек».

«Драконы весеннего рассвета».

«Драконы осенней ночи».

Не так давно «Wizards of the Coast» начала выпускать **графическую новеллу** о Хуме, Соламнийском рыцаре. Вышло уже 5 томов этого романа, отрывки из первых четырех вы найдете на диске. Официальной ККИ по «Dragonlance» не существует. Зато есть разработка поклонников «Саги» — ее вы обнаружите на диске.

А также — **галерея художественных работ**, **обои** по сеттингу и комиксу, о котором было упомянуто выше, а также **экранная заставка**.

Рейстлин и его прекрасная тюремщица.

MAGIC The Gathering®

ДЕВЯТАЯ РЕДАКЦИЯ

ИГРА, ПОКОРИВШАЯ БОЛЕЕ 60 МИЛЛИОНОВ ЧЕЛОВЕК В 70 СТРАНАХ МИРА

МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА!

Ролевая карточная игра
Magic: The Gathering
В СЕНТЯБРЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
Каждая игральная карта -
это настоящее произведение искусства,
пополните свою коллекцию
русскоязычными шедеврами!

Встречайте 9-ую редакцию
легендарной Игры!

WWW.MAGICTHEGATHERING.COM

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

ВИДЕОДРОМ

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

Добрыня Никитич и Змей Горыныч

А так русские собирали дань с татар.

Наши аниматоры не перестают радовать. Успешные работы на мультипликационном поприще появляются каждый день. «Карлик Нос», «Щелкунчик», «Алеша Попович и Тугарин Змей» — вот лишь немногие из последних фильмов, которые отметились на вершинах чартов.

Да и тема наших русских богатырей становится все популярнее — в разработке находится продолжение приключений добрых молодцев, «Добрыня Никитич и Змей Горыныч». На диске вы обнаружите первый ролик будущего хита.

Поработали мультипликаторы на славу: образы ярки, анимация мягка и приятна, ну, а динамика (по крайней мере, этого ролика) великолепна. Фильм будет с юморком, простым, но, как говорится, «в кассу». Смотрим и ждем выхода.

Doom

Вон он, бравый отряд спецназа.

То, о чем давно говорили, наконец-то случилось — вскоре мы увидим экранизацию компьютерной игры «Doom». Пересказывать сюжет не имеет смысла. Подробнее стоит рассказать о том, что готовит нам съемочная команда. Это будет зрелище. Великолепное, красивейшее, динамичное зрелище. Ролик, который вы найдете на диске, наглядно демонстрирует это и многое другое. Но стоит учитывать, что нас ждет не просто боевик, а фантастический триллер со всем сопутствующим возом сюжетных ходов.

Помимо ролика к фильму (на DVD их два), вас ждет галерея кадров — все, что не попало в видеоролик.

А также

В прошлых выпусках «Мира фантастики» мы не раз писали про фильм **«Чарли и шоколадная фабрика»**. На страницах этого номера читайте рецензию на фильм, а на диске — подборка постеров к фильму, экранная заставка и коллекция обоев. Готовится экранизация романа **«Эрагон»**, рецензию на который мы печатали в прошлом номере. Вашему вниманию предоставляются: отрывок из первой главы книги и промо-постер фильма. Первый международный ролик фильма **«Гарри Поттер и кубок огня»**. **«Параграф 78»** просто обязан завоевать признание мирового зрителя — фотографии на диске. Видеоролик к новому фантастическому боевику **«Миссия «Серенити»** порадовал красивой графикой и незамысловатым сюжетом. Фильмы **«Стелс»** и **«Приключения Шаркбоя и Лавы в 3-D»** представлены примерно одинаковым набором: по несколько постеров, а также экранные заставки и подборка обоев. Чуть больше информации по мультфильму **«Вэлиант: Пернатый спецназ»** — кроме вышеперечисленного, вы обнаружите простенькую игру. Премьера **«V» значит «Вендетта»** вновь откладывается, а это значит, нам придется довольствоваться кадрами из фильма. Ролик и постеры к пластилиновому мультфильму от создателей «Побега из курятника» — **«Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня»**. Видеоролик к первой части **«Ворона»**. И материалы по новостям аниме: кадры из нового сериала **«Fate/Stay Night»**, обои по готовящейся к выходу **«Final Fantasy XII»**, видеоролик к полнометражке **«Black Jack — Futari no Kuroi Isha»**, ролик к фильму **«Mobile Suit Zeta Gundam: A New Translation II»** и мини превью-ролик второго сезона **«Mai-Otome»**.

НА DVD

«Параграф 78» — наш ответ американским и японским фантазиям на тему биоисследований. Отрывок из фильма — октябрьский DVD-бонус читателям «МФ».

Цикл **«Ворон»** не раз оказывается под прицелом фан-клипмейкеров. На DVD вас ждет парочка как раз таких работ. Бодрая музыка и атмосферный видеоряд действительно стоят просмотра.

«Final Fantasy XII» — на DVD новый ролик игры. Парочка игровых моментов, батальных сцен и красивых заставок.

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.

Компьютерные игры порадовали несколькими значимыми проектами. Во-первых, — это мистическая фэнтези-РПГ **«Daemonica»**. Ролик, иллюстрирующий красивейшую графику проекта, галерея экранных снимков. И необычные материалы — вводная в игровой мир и рекламная брошюрка.

Мы выкладываем патч для игры **«Князь Тьмы: Подземелье Анкарии»**. Он обязателен для запуска данного продолжения.

Вселенная «Звездных войн» скоро пополнится новой игрой — продолжением сетевого боевика от первого лица **«Star Wars Battlefront II»**. Игра находится в стадии разработки, поэтому на диске вы обнаружите только первую картинку для рабочего стола.

Зато совершенно по-другому обстоит дело с игрой **«Ночной дозор»**. На диске вас ожидает видеоролик, демонстрирующий игровой процесс и красоту графики.

«Резиденция» ведьмаков.

«Ведьмак» готовится обзавестись компьютерным РПГ-воплощением. Его ролик-презентацию вы обнаружите на диске — вместе с обширной галереей игровой графики, подборкой обоев и рассказом «Меньшее из зол».

НА DVD

«Heroes of Might and Magic V» отмечаются чуть ли не на каждом нашем диске. Вот и в этот раз на DVD два презентационных ролика. Один

Echo: Secrets of the Lost Cavern

Тайна Забытой Пещеры

КРИ 2005 Лучшая компания-локализатор

THE ADVENTURE COMPANY™

Эта удивительная история произошла 15 тысяч лет тому назад. В ту далекую пору, когда наши предки делали первые шаги к познанию окружавшего их, огромного и опасного мира. Спасшийся, от когтей разъяренной львицы под каменными сводами пещеры, молодой охотник Арок обнаруживает на ее стенах таинственные рисунки. Они напоминают ему о странном путнике по имени Клем, который останавливался в племени Арока многие зимы тому назад. Греясь у костра, Клем рассказывал маленькому Ароку об удивительном мире духов и рисовал на камнях живые картины. Следуя внезапному зову сердца, юноша решает отыскать странного путника. И отправляется в путешествие полное опасностей и приключений.

Особенности игры:

- От создателей нашумевшего квеста «Возвращение на таинственный остров» созданного по мотивам классического романа Жюль Верна;
- Реалистичная графика откроет живописные картины - горные реки, долины и пещеры;
- Замечательное музыкальное сопровождение погрузит вас в атмосферу игры;
- На Вашем пути встретятся дикие животные, древние племена, множество опасностей и тайн;

© 2005 "Akella"
© 2005 "The Adventure Company"
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"

Акелла

иллюстрирует процесс боя, а второй — объясняет основные моменты геймплея.

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

- «World of Warcraft»;
- «Fallout»;
- «Disciples 2»;
- «Gothic 2: Night of the Raven»;
- «Sudeki»;
- «Tiberian Sun»;
- «Dungeon Lords»;
- «Bard's Tale»;
- «Parkan 2».

ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ

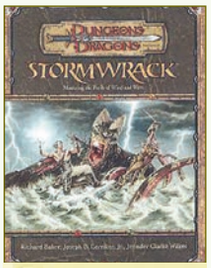
В данном разделе располагаются материалы, которые никак не привязаны к журнальным статьям, но, с точки зрения редакции, заслуживают того, чтобы появиться на диске. Также в этом разделе находятся художественные работы, загадки и головоломки от наших читателей.

Вновь выкладываем эксклюзивные **фирменные «МФ»-обои** для рабочего стола. Если вы не приобрели прошлые номера «МФ»или только начали нас читать, то 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**.

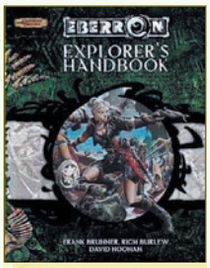
Фан-фильм «**The Crow Purgatory**» — работа поклонников фильмов про Ворона. Короткометражка немного сумбурна и, возможно, порой актеры переигрывают, но все же выполнена она на высоком уровне.

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.



«Stormwrack».



«Explorer's Handbook».

Dungeons & Dragons

На октябрьском диске вы найдете описания настольной книги путешественника-исследователя мира Эберрон «**Explorer's Handbook**» и руководства по игре в море и на побережье — «**Stormwrack**». Вас ждут выдержки из книг, галереи иллюстраций, подборки карт, а также обои, рассказ и экранная заставка.

Приключение «**Lest Darkness Rise**», которое выложено на этом диске, предназначено для игроков седьмого уровня. Героям придется столкнуться с древним магом — личом, который избрал их в качестве жертв для своих темных ритуалов.

Также вас ждет файл с исправлениями, которые нужно внести в книгу «**Complete Adventurer**».

Legend of the Five Rings

Есть такой мир — Рокуган. Подробнее про него читайте в разделе «Врата миров». На диске же вы найдете официальные обои ККИ, галерею изображений карт и спойлеры уже вышедших сетов. Но история мира не ограничивается только ККИ. Еще существует настольная ролевая система «Легенда пяти колец». На диске вы найдете выдержки из книг правил, а также краткую историю мира в датах.

А также

Продолжение легендарного «Дума». Прошло 11 лет, прежде чем оно появилось.

«**Doom**» известен компьютерными воплощениями и снимающимся фильмом. По нему выпущена еще и настольная игра. Правила, сценарий и руководство по модификации вы найдете на диске.

Кроме того, вас ждет традиционная подборка обоев по ККИ «**Magic The Gathering**».

ККИ «**Берсерк**» прочно обосновалась на нашем диске. В этом месяце: спойлеры всех уже вышедших сетов, оффлайн-энциклопедия карт, а также правила и списки карт, которые входят в профессиональные колоды. Не забыли мы и про клиент «Берсерк-онлайн» — новая версия интернет-аналога настольной ККИ.

Октябрьскими бонусами на DVD стали две программы, которые будут интересны поклонникам ККИ. Первый — электронная энциклопедия-учебник по игре «**Lord of the Rings TCG**». Она послужит полезным пособием как начинающим, так опытным игрокам. Второй — программа для игры через интернет в ККИ «**Raven**»по мотивам произведений Джорджа Мартина.

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

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

Очередное нововведение — теперь на диске «Мира фантастики» располагается раздел «Новинки издательств». Он никуда не исчез из журнала, просто поменял прописку.

На страницах журнала вы найдете обзорную статью по вселенной «**Doom**». На диске вас ожидают: «Библия «Doom» — самое полное руководство по игре — и ролик «Конторы Кармака по производству экспериментальных ракет».

В рубрике «Будущее — сегодня» вы прочтете про «электронную веревку» — «**E-rope**». На диске же обнаружите информационный буклет и видеопрезентацию веревки.

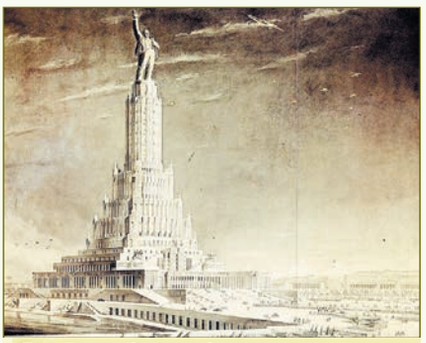
Восток стал центральной темой октябрьского выпуска. На диске вы найдете материалы по игре «**Ninja Gaiden**», которая является ярким представителем игр про ниндзя. Видеоролик, экранная заставка и обои.

Герберт Уэллс — классик фантастической литературы. По его романам неоднократно снимались фильмы. На диске вы обнаружите подборку постеров к фильмам прошлых лет. А также ролик и подборку обоев к фильму «Машина времени», вышедшему в 2002 году.

И, конечно же, **старые номера «Мира фантастики»**: майский за этот год на CD и архив сентябрь 2003 — май 2005 на DVD.

А также

Галерея набросков и эскизов нереализованных проектов градостроителей


Дворец Советов. Один из вариантов утвержденного проекта. 1934.

к статье «**Архитектурные утопии**». Еще одна галерея изображений к статье по **славянской мифологии**, в частности — изображения чудовищ, описанных в разделе «Бестиарий».

ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

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

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

БИБЛИОТЕКА

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

Среди новинок раздела вы обнаружите руководство по настройке программы «**DOSBox**», которое любезно предоставил интернет-проект «Tom Hardware Guide». Также в разделе — **библиография Герберта Уэллса**: перечень всех книг и литературных работ, которые выходили из-под пера мастера.

Творчество наших читателей

Иногда человеку бывает тесно в привычной нам клетке пространства-времени, и тогда он бросается на поиски новых миров. Поиски эти могут быть самые разные. Первое, что приходит на ум — это творчество. Причем творчество может как освободить человека (об этом — рассказ *Даниила Туровского* «Создатель мира»), так и, напротив, подчинить его себе («Писатель» *Дмитрия Качалова*).

Идея номер два, больше подходящая для честолюбивых искателей, — наука. Она позволяет героям рассказов создать мир и обрести полную власть над ним. Правда, никто, разумеется, не задумывается о том, каково будет обитателям созданного мира. Развитие темы — в миниатюре *Олега Паринова* «Опыт 305» и рассказе *Алексея Талана* «Так проще...».

Но, пожалуй, самая распространенная вариация фантастики об иных мирах — такие произведения, в которых, по своей воле или против нее, люди из нашей реальности

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «МИРА ФАНТАСТИКИ»:

- **НОВИНКИ D&D:** *«Magic of Incarnum», «Sons of Gruumsh», «Fantastic Locations: Fane of the Drow»*
- **ДРАКОНЫ В ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКЕ**
- **НОВЫЙ НОМЕР ЖУРНАЛА «ЛЕГИОН»**
- **ТВОРЧЕСТВО НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ**

СМОТРИТЕ С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ» В НОЯБРЕ

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР

«КУБ»

(Cube)

Тема диска
- «Сага о Копье»
  - отрывки из художественных книг
  - описание мира
  - компьютерные игры
  - фэн-ККИ
  - карта мира
  - отрывки из книг правил
  - приключения
  - обои

Видеодром
- Чарли и шоколадная фабрика
  - экранная заставка
  - обои
  - постеры
- Добрыня Никитич и Змей Горыныч
  - видеоролик
- Doom
  - видеоролики
  - экранная заставка
- Эрагон
  - постер
  - отрывок из книги
- Гарри Поттер и кубок огня
  - ролик
- Параграф 78
  - видеоролик
  - кадры из фильма
- Миссия «Серенити»
  - видеоролик
- Приключения Шаркбоя и Лавы в 3-D
  - обои
  - постеры
  - экранная заставка
- Стелс
  - обои
  - экранные заставки
  - постеры
- «V» значит «Вендетта»
  - постеры
- Взлиант
  - обои
  - экранная заставка
- Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня
  - постеры
  - видеоролик
- Ворон
  - видеоролик
  - отрывки из книг правил
  - фэн-клип
- Fate/Stay Night
  - кадры из фильма
- Final Fantasy XII
  - видеоролик
  - обои

Компьютерные игры
- Daemonica
  - видеоролик
  - ознакомительный текст
  - скриншоты из игры
  - постер
- Heroes of Might and Magic V
  - видеоролики
- Star Wars Battlefront II
  - картинка для рабочего стола
- Князь Тьмы: Подземелье Анкарии
  - патч
- Ночной дозор
  - демо-версия
  - видеоролик
- Ведьмак
  - ролик
  - обои
  - игровая графика

Руководства и прохождения
- World of Warcraft
- Fallout
- Disciples 2
- Gothic 2: Night of the Raven
- Sudeki
- Command & Conquer Tiberian Sun
- Dungeon Lords
- Bard's Tale
- Parkan 2

Настольные игры
- Magic The Gathering
  - правила
  - статьи
  - обои
- Dungeons & Dragons
  - «Lest Darkness Rise»
  - «Explorer's Handbook»
  - «Stormwrack»
- Берсерк
  - правила
  - спойлеры
  - оффлайн-энциклопедия
- Doom
  - правила
  - сценарий
  - дополнение
- Legend of the Five Rings
  - изображения карт
  - спойлеры
  - обои
- Legend of the Five Rings RPG
  - выдержки из книг
- Lord of the Rings TCG
  - электронный учебник
- A Game of Thrones CCG
  - онлайн-клиент

Выставочный зал
- Обои «Мира фантастики»
- Журнал «Легион»
- Фэн-фильм «The Crow Purgatory»
- Работы наших читателей

Рубрики журнала
- Doom
  - видеоролики
  - «Библия Doom»
- Электронная веревка Е-горе
  - видеоролик
  - рекламная брошюра
- Архитектурные утопии
  - галерея
- Ninja Gaiden
  - видеоролик
  - экранные заставки
  - обои
- Славянская мифология
  - галерея
- Герберт Уэллс
  - видеоролики из фильмов
  - обои к фильмам
  - постеры к фильмам
  - комикс «War of the Worlds»
- Архив «Мира фантастики»

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

Библиотека
- Помощь по диску
- Информация о диске
- Рассказы наших читателей
- Библиография Герберта Уэллса
- Основы «Magic The Gathering»

проваливаются в параллельную. *Андрей Лобанов* написал несколько произведений о Звездном Линкоре — этакой межпространственной полиции. Например, в «Искупительной жертве» агенты Линкора спасают один из миров от зарвавшихся богов. А «Ночь новолуния» рассказывает о том, как на одно техногенно-фэнтезийное королевство напали силы Тьмы.

Начало рассказа Алексея Талана «С первого взгляда» несколько напоминает «Ночь новолуния». Домик в глуши, девушка, которая одиноко встречает Новый год. Правда, тема межмирия раскрывается здесь совершенно с другой стороны.

«Лунный рыцарь» *Светланы Зелинской* буквально основан на строке из старой песни: «Пусть тебе снятся сны обо мне». В данном случае — обо «мне» из параллельного мира.

Иногда случается и так, что существа из других миров приходят к нам на Землю. В «Других людях» *Александра Бочарова* они пытаются подготовить человечество к грядущей катастрофе. «Кодекс чести» *Максима Милешкина* разворачивается в недалеком будущем — обратите внимание на оригинальные декорации! — но и здесь присутствуют иномирцы, ведущие непонятную игру.

В «Крестиках-ноликах» *Ведьмы Ирис* игра идет уже между могущественными мироходцами. А в «Единороге» *Ивана Пушкина* действуют самые обычные средневековые люди — но и они сталкиваются с чудесным. Наконец, «Пригоршня гороха» Алексея Талана, хоть и происходит в фантастическом антураже с неким межмирьем, — размышление о целях и смысле жизни.

Другие разновидности фантастики также представлены в нашей подборке. Киберпанк «Остаться собой» в профессиональном исполнении *Натальи Егоровой*. «Переигранная битва» — вариации на тему скандинавской мифологии *Дарьи Крупкиной*. Мистическая НФ — «Первопроходец» Дмитрия Качалова. Довольно оригинальна концепция другого близкого к мистике рассказа — «Стражей» Андрея Лобанова. Более классическая «военная» мистика — «То, чего не было» *Игоря Принцева*. Ну, и наконец, мистика славянская — «Банный лист» *Михаила Шлейникова*, написанный словно в сопровождение статьи о славянском бестиарии.

А также

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

Упорядочиванием фантастических грузов в дисковых закромах «Мира фантастики» по-прежнему заведует ***Иван Шелуханов****. Произведения наших читателей тщательно подбирают* ***Татьяна Луговская*** *и* ***Петр Тюленев****.*

КНИЖНЫЙ РЯД

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Литературные новости: *ОКТЯБРЬ* 14

Контакт: *АНДЖЕЙ САПКОВСКИЙ* 16

У кого-то книги пана Анджея вызывают неприятие, кого-то они заставляют с нетерпением ждать компьютерного «Ведьмака», а кто-то, перечитав их, любовно ставит на одну полочку с Толкином и Мартином. Сегодня самый популярный польский писатель фэнтези отвечает на вопросы нашего постоянного автора Владимира Пузия.

Книги номера: *РЕЦЕНЗИИ* 19

Мнения наших рецензентов о самых заметных книгах конца лета—начала осени. «Лик победы» Веры Камши, «Патриот» Терри Пратчетта, коллекционное издание «Пропавшего легиона» Гарри Тертлдава, «Омега» Андрея Валентинова, «Паломничество жонглера» Владимира Аренева и другие новинки.

Новинки издательств 32

Фантастика главных издательств России, выпущенная в этом месяце, — в новом, наглядном оформлении.

Классики: *ГЕРБЕРТ УЭЛЛС* 34

Один из патриархов научной фантастики начинал с занятий биологией. Впоследствии тема гениального ученого не раз появится в его творчестве, но сильнее всего писателя интересовали вопросы развития человека и общества...

Фантастические жанры: *ЯПОНСКОЕ ФЭНТЕЗИ* 37

Еще в 10 веке в Японии появились моногатари — исторические повести с фантастическим элементом. Эти сказания и легли в основу одной из ветвей современного японского фэнтези. Вторая пришла с Запада, а вот третью придумали сами японцы.

Конвенты: *WORLDCON/EUROCON* 40

В этом году крупнейший мировой и главный европейский конвенты фантастики были проведены совместно. Слияние случилось в шотландском Глазго, куда и вылетел наш главный редактор...

Что почитать? 42

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

Борис Невский, Анатолий Гусев

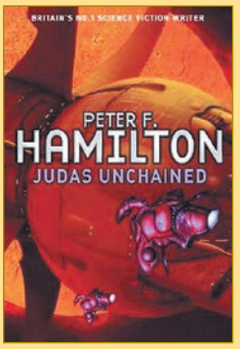
ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

Звездные сиквелы

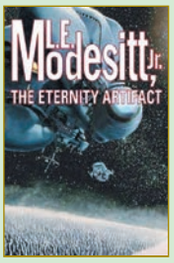
Майк Резник продолжает историю межзвездного Робин Гуда в романе «*Сбор Вдоводелов*» («A Gathering of Widowmakers»). Джеффри Найтхоук, известный всей Галактике как разбойник Вдоводел, ушел «на пенсию» и наслаждается мирной жизнью, пока парочка двойников продолжает поддерживать легенду о нем. Но двойники вступают в схватку между собой. Кто утихомирит фальшивых Вдоводелов? Только подлинный... Два начальных романа цикла вышли на русском в 1998 году в серии «*Координаты чудес*».

Алан Дин Фостер возобновил свою некогда популярную серию о приключениях юноши-телепата Флинкса и его летающей змеи Пипа. Роман «*Бегущий от божества*» («Running From The Deity») — уже одиннадцатый том сериала. Цикл выходит в серии «*Стальная крыса*» издательства «***Эксмо***».

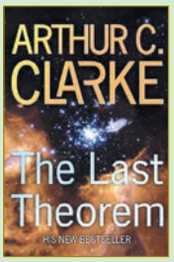
Британский мастер **Питер Гамильтон** романом «*Освобождение Иуды*» («Judas Unchained») продолжает Сагу Содружества. 2400 год, война людей и расы гаэнов охватила многие звездные системы. Капитан Уилсон Ким и детектив Пола Мао проникаются подозрением, что предатели человечества окопались на самой вершине власти. Книги Гамильтона выходят на русском в «***АСТ***».



Тайны Вселенной



«*Артефакт вечности*» («The Eternity Artifact») **Ливанда Модезитта** переносит читателя на 5 тысяч лет в будущее, когда человечество освоило множество миров, но нигде не обнаружило следы иного разума. Все меняется после находки на краю Галактики неприметной планеты Данан, происхождение которой оказалось искусственным. На планету отправляется экспедиция, однако есть силы, жаждущие помешать исследователям.

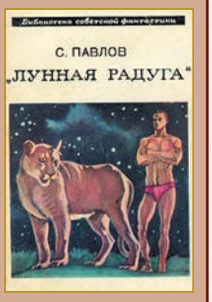


«*Последняя теорема*» («The Last Theorem») патриарха мировой НФ **Артура Кларка** рассказывает об индийском математике, который обнаружил новый способ доказательства Великой теоремы Ферма. В результате герой стал сотрудником отдела криптографии Агентства национальной безопасности США и влип в неприятности, связанные с работами по созданию новейшего двигателя. Роман выйдет в «***Эксмо***».

Тимоти Зан представляет запутанный НФ-триллер «*Ночной поезд на Ригель*» («Night Train to Rigel»). Транспортная система, управляемая загадочными Пауками, соединяет все галактические цивилизации в единую Сеть. Но Сеть пытаются разорвать темные силы. Пауки нанимают крутого Фрэнка Комптона разобраться со злодеями по понятиям. Фрэнк оказывается вовлечен в разветвленный заговор... Книга, возможно, выйдет в «***Эксмо***».

Герой романа **Уильяма Дитца** «*Бегущий*» («Runner») — межзвездный курьер, втянутый в интригу, которая связана с религиозным лидером и открытием принципа телопортации. Теперь Джеку Ребо придется «бежать», не только выполняя свою работу, но и попросту спасая жизнь...

Новая премия



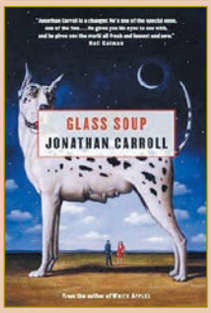
Еще одной литературной наградой стало больше в русской фантастике. Новая премия называется «*Лунная радуга*» — в честь самого известного романа писателя-фантаста **Сергея Павлова**. Ее учредителем выступили литературное отделение Международной академии духовного единства народов мира (***МАДЕНМ***), космонавт Игорь Волк и сам Сергей Павлов. «Лунной радугой» будет ежегодно награждаться лучшая книга российского автора (роман или сборник), впервые выпущенная на русском языке в предшествующем вручению году. Лауреата определяет лично Сергей Павлов на основе списка, сформированного номинационной комиссией, состоящей из членов литературного отделения МАДЕНМ. Первое вручение «Лунной радуги» намечено на осень этого года — о точной дате организаторы обещают объявить дополнительно.

Фэнтезийные хиты

Главная фэнтезийная новинка месяца — «*Нож снов*» («Knife of Dreams»), одиннадцатый том прославленной эпопеи **Роберта Джордана** «Колесо времени». У нас цикл выпускается «***АСТ***».

«*Бах!*» («Thud!») — уже тридцатый роман **Терри Пратчетта** из знаменитой серии юмористического фэнтези о Плоском мире. Вновь командор стражи Сэм Ваймс оказался перед непростым выбором. Оправданно ли свершить злодейское убийство одного невинного гнома, если это принесет мир и процветание тысячам людей? Еще одна книга Пратчетта — «*Где моя корова?*» («Where's My Cow?») — входит в детское «плоскомирье» и рассказывает о юных годах Сэма Ваймса. И взрослые, и детские книги Пратчетта выпускаются «***Эксмо***».

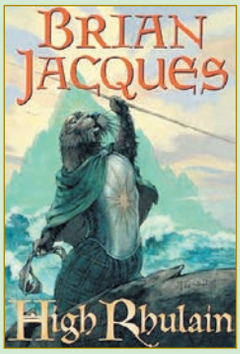
Мастер магического реализма **Джонатан Кэрролл** показывает в романе «*Стеклянный суп*» («Glass Soup») Землю, охваченную Хаосом. Только нерожденный пока ребенок Винсента и Изабель может когда-нибудь восстановить Порядок в мире. Но агенты Хаоса не дремлют... Права на книги Кэрролла также принадлежат «***Эксмо***».



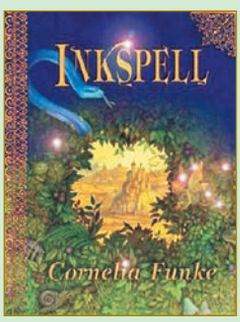
Пирс Энтони выдал двадцать девятый роман сериала юмористического фэнтези о мире Ксанф — «*Домашняя Обида*» («Pet Peeve»). Учтивый гоблин Гуди и мускулистая амазонка Ханна по поручению Доброго Волшебника Хэмфри совершают опасное путешествие в поисках редкого корма для домашнего любимца Обиды. Это такая здоровенная говорящая птица, главное занятие которой — обхамить всех, кто под крыло попадется. Цикл выходит в «***АСТ***».

«*Обет колдовского короля*» («Promise of the Witch King») продолжает новый цикл **Роберта Сальваторе** «*Мечи на продажу*», действие которого происходит в мире Забытых королевств. В России книги серии печатает «*Максима*».

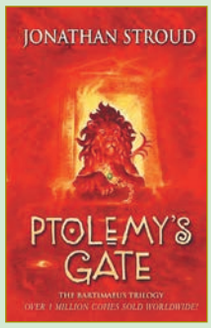
Детям на сладкое...



«*Высший Рюлэйн*» («High Rhulain») — уже восемнадцатая часть популярнейшего цикла детского фэнтези Брайана Джейкса о Рэдволлском аббатстве. Юная выдра Тирия должна исполнить древнее пророчество и завладеть своим наследием. Цикл выпускается в России «*Азбукой*».



Роман «*Чернильные чары*» («Inkspell») немки **Корнелии Функе** продолжает хитовый сериал детского фэнтези. Юный ученик чародея Фарид вместе с подругой Мэгги попадает в плен внутри магической книги. Откуда придет спасение? Первую книгу цикла, «Чернильное сердце», выпустил у нас «***Росмэн***».



«*Птолемеевы врата*» («Ptolemy's Gate») — третья и, возможно, последняя книга **Джонатана Страуда** из цикла детского фэнтези о приключениях демона Бартимеуса. Но две предыдущие части имели такой успех, что Страуд может преспокойно последовать по дорожке Роулинг. В издательстве «***Эксмо***» уже выходил начальный роман «*Амулет Самарканда*», к печати готовится вторая часть цикла.

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ОКТЯБРЬ №10 2005
208 СТРАНИЦ!
ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКИ
НОЧНОЙ ДОЗОР
DUNGEON SIEGE 2
БРИГАДА Е5
EARTH 2160
АРДЕННЫ
ОХОТНИКИ ЗА АНТИКВАРИАТОМ
BLOODRAYNE 2
WHITE CHAMBER
ДОПОЛНЕНИЯ
SACRED
КАРИБСКИЙ КРИЗИС
ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ
WORLD OF WARCRAFT
GUILD WARS
СОВЕТЫ МАСТЕРОВ
ДЕМИУРГИ 2
BARD'S TALE
GTA: SAN ANDREAS
NEVERWINTER NIGHTS
STARCRAFT
VICTORIA
WARHAMMER 40 000
СУДЬБА ХИТА
THE LAST EXPRESS
ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

С мастером беседовал Владимир Пузий

НО МЫ ЖЕ СЛАВЯНЕ!

РАЗГОВОР С АНДЖЕЕМ САПКОВСКИМ

Анджей Сапковский — из тех авторов, которые не нуждаются в особом представлении. Его книги о ведьмаке Геральте быстро стали классикой жанра — их перечитывают, цитируют, в персонажей Сапковского играют, по его романам сняты сериал и художественный фильм, изданы комиксы, вот-вот выйдет компьютерная игра. В этом году Сапковский стал почетным гостем Международной ассамблеи фантастики «Портал 2005» в Киеве, где любезно согласился дать интервью для «МФ».

Внимание! Редакция предупреждает, что ответы пана Анджея не всегда серьезны и политкорректны. Как он сам признается, его чувство юмора весьма неканонично.

«Я не знал, что творится, чего им всем от меня надо!»

Анджей Сапковский — гость «Портала». Справа — Владимир Пузий.

Анджей, расскажите для начала, как появился на свет ваш знаменитый «Ведьмак».

Дело было так: я, никому не известный автор, послал рассказ на конкурс, объявленный журналом «Nova fantastyka». Почему я это сделал — до сих пор не знаю. Может быть, муза пролетела и что-то там со мной сотворила.

Конечно, старался, чтобы рассказ был интересным. Был я тогда торговцем, бизнесменом, знал, что такое маркетинг, как товар показать. И сделал все, чтобы жюри обратило внимание на мой рассказ.

Я не хотел становиться писателем, менять профессию. И не искал я славы! Просто у меня была одна короткая программа: взять приз на этом конкурсе.

Взяли?

Взял! Третье место. Первые два получили «чистые» НФ-рассказы, а для фэнтези в Польше тогда третье место было вершиной. Но я был все-таки рад, получил приз, деньги, похвастался — все. Программа закончена. Я поставил себе цель — я ее выполнил. Но сразу после этого прошел общепольский конвент, и «Ведьмак» неожиданно взял премию, которая там присуждалась.

А надо сказать, фэнтези в те годы было в Польше жанром не то, чтобы неизвестным. Просто еще до того, как о нем узнали, его уничтожали. Говорили: это для кретинов, ведь эльфов нет и драконов нет. Лучше, говорили, писать про то, что есть. Например, про путешествия во времени *(смеется)*. Или про людей-невидимок.

Словом, эта победа была абсолютным сюрпризом и застигла меня врасплох. Мне присылали телеграммы, приглашали на конвенты. Я не знал, что творится, чего им всем от меня надо. Я сделал, что планировал: написал рассказ. А вы больше хотите? Зачем?! Меня все спрашивали: «Может, у вас в шкафу еще что-нибудь такое припасено?». А что у меня может быть в шкафу? Ну, пистолет там есть, но стреляться мне пока рано!

Но все-таки вы написали продолжение...

Да! Ко мне в Лодзь явился редактор журнала «Nova fantastyka» Рафал Земкевич. Он взял у меня интервью и под конец сказал: «Нам люди шлют письма, спрашивают: «Не может ли пан Сапковский писать побольше про ведьмака?».

И вот Земкевич уехал, интервью напечатали, а я стал думать: «Если они хотят побольше — почему нет?..». Написал второй рассказ — не про ведьмака. Потом третий, потом четвертый, уже снова про Геральта, потому что люди требовали его и только его! Из рассказов сделали книгу, тогда это была огромная редкость, чтобы у польского фантаста вышла книга. Она продалась удивительно хорошо. Но я даже тогда посчитал это концом карьеры, абсолютным потолком. А после этого пришли другие люди, сказали: «Давай вторую книгу! А эту мы еще раз издадим». И началось...

Так совпало, что именно тогда в Польше сменился политический режим. Я, специалист по внешней торговле, оказался без работы. Конечно, я бы ее нашел, но решил тогда: «У меня же есть другая профессия! Я почти что писатель. Конечно, все не так стабильно, как прежде. Надо сперва написать книгу, если она пойдет хорошо — деньги будут хорошими, не будет продаваться — денег не будет вообще».

Я пошел на этот риск. И... получается. Уже около 20 лет, как я писатель-профессионал, у меня нет других источников заработка. Это редкость в Польше — писатель, который живет только на свои гонорары.

Двадцатилетний путь от специалиста Внешторга до фантаста мировой величины пройден. Впереди — новые миры и новые книги. Но интересно, как чувствует себя Анджей Сапковский в мире фантастики?

«Пусть бегают»

Каково, на ваш взгляд, нынешнее положение европейской фантастики (и, в том числе, польской)?

Конечно, американцы нас теснят: их много, и они очень популярны, и, если добавить туда же англичан, останется, честно говоря, всего ничего. Преимущества английского языка очевидны. Конечно, все европейские фантасты делают, что могут, и делают очень хорошо, но все равно перегнать американцев им не удастся. Меня тоже не курица лапой из песка выцарапала, но когда я выхожу на англоязычный рынок, мне отвечают очень просто: «Мы не хотим читать книгу про зебр, написанную эскимосом».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Как вы относитесь к живым ролевым играм?

Это когда одеваются, как викинги, и бегают по лесам? Пусть бегают.

А к настольным играм, которые в Польше, насколько я знаю, очень популярны?

В свое время посвятил им много времени и усилий. Я знал, что такое ролевые игры, и понимал, что они рано или поздно доберутся до Польши. Ну, и намеревался помочь этому делу — и сделал, что мог. Из-за недоступности материалов тогда играли главным образом в «Dungeons & Dragons» и «Warhammer», причем играла элита — те, кто имел знакомых в торгпредствах или сам ездил за границу. Но потом пришли перемены, и я не успел заметить, как в такие игры в Польше стали играть все. Им помогать, объяснять уже не было смысла.

А что для вас компьютерные игры?

Они для меня практически не существуют. Конечно, я о них знаю, даже увлекался, но — теоретически. Никогда не играл и играть не собираюсь. Потому что времени на это не хватает, и есть у меня другие развлечения, получше. Не то, чтобы я играми брезговал — это не так. Ничего не имею против игр, просто я ими не занимаюсь.

Как вы отреагировали на предложение создать компьютерную игру по «Ведьмаку»?

Очень просто. Продал права и не вмешивался вообще в то, что они с этим делать будут. Может быть, это хорошо, а может, плохо. Но у меня другого выхода не было: нет времени, чтобы этим заниматься. Поэтому оставил дело в руках специалистов: они-то, надеюсь, знают, что делают. Что получится — не знаю; мне даже оценить будет трудно, потому что играть я не собираюсь — даже в игрушку, сделанную на основе моих книжек. Посмотрю ее — может быть, может быть! — а играть не буду.

О фильме — хотя бы пару слов...

Пары слов будет слишком много!

Позже, на встрече с читателями, пан Анджей сразу попросил, чтобы об экранизации «Ведьмака» вопросов не задавали. Когда все же кто-то завел об этом речь, Сапковский воскликнул: «Но я же просил, я же просил! Сейчас пост — польский католик, шляхтич не может матом говорить. Нельзя употреблять мат в пост!».

Анджей Сапковский отказался от возможности погрузиться в собственный мир. Экранные снимки из компьютерного «Ведьмака».

Досье: Анджей Сапковский

Признанный лидер польского фэнтези родился в 1948 году в городе Лодзь. По образованию и первой профессии — специалист по внешней торговле; знает десяток иностранных языков. Первый рассказ — «Ведьмак» — написал в 1986 году. Он положил начало самому известному циклу писателя о Геральте, в который входят два сборника рассказов и пять романов: «Кровь эльфов», «Час презрения», «Крещение огнем», «Башня ласточки», «Владычица озера». Кстати, сам Сапковский никогда не называет цикл «сагой», предпочитая нейтральное «пенталогия».

Пан Анджей с любимыми котами. Художник Галлего Брос.

В 2002 году вышла первая книга новой трилогии писателя — «Narrenturm» (в русском переводе — «Башня шутов»). За ней последовал роман «Божьи воины». На вопросы, когда выйдет заключительная часть, пан Анджей отвечает: «Через пару месяцев после того, как закончу писать».

Главным своим увлечением Сапковский называет рыбалку. Причем ловит только на искусственную «мушку» — поскольку «это самый трудный метод». А если не удается выехать на реку, пан Анджей отправляется в кухню: готовить он умеет и любит. Сам утверждает: «Слона подавай, мышь подавай — все сделаю! Только для слона подставка должна быть повыше, чтоб кожу содрать с сукина сына».

Интернет-страница писателя расположена по адресу ***www.sapkowski.pl***

«Никогда не соглашайтесь на уговоры фанатов!»

Как появился «альтернативный финал» истории про Геральта — рассказ «Что-то начинается, что-то кончается»?

Однажды ко мне обратились ребята из клуба любителей фантастики. Сказали: у нас будет конвент, к нему книжечка, и мы, мол, попросили некоторых авторов написать по короткому рассказу. Сможешь?

Вообще-то, я не соглашаюсь на такие вещи, но тут — уже не помню почему, — согласился. И написал им эту историю про свадьбу ведьмака. Как у Ахматовой: само просочилось. И все. К циклу о Геральте рассказ не имеет ни малейшего отношения. Но многие в Польше сказали, что это альтернативное окончание, написанное, чтобы читатель мог выбрать тот финал, который ему по душе.

Конечно, это не так. Вывод один: не соглашайся, если тебя просят фанаты написать им рассказ! Не соглашайся ни-ког-да!

Вы считаете цикл о Геральте полностью законченным, или когда-нибудь, может быть...

Конечно, зарекаться не надо. Но мое мнение такое: я всю историю про ведьмака спланировал от начала до конца, во всех деталях, абсолютно во всех мелочах. Спланировал и написал. Все акценты расставлены, все контрапункты выписаны, все учтено и завершено. Нет смысла писать «Сын ведьмака», «Внук ведьмака», «Отец ведьмака» или «Иллюстрированный путеводитель по замку ведьмака». Я, конечно, комплиментов не ожидаю и сам их делать не буду, но я имею дело с людьми интеллигентными, так скажем... в общем, это не американцы. Американцев можно кормить циклом, который никогда не окончится. Но мы же славяне!

Как вы создавали эльфийский язык?

Это не язык — скорее, набор фраз, составленных из элементов разных языков. Я хотел, чтобы они были милы и понятны уху, но, конечно, учитывал польское ухо. И они действительно понятны для поляков. При этом я твердо решил: никаких сносок, никаких разъяснений, ненавижу их. Не хочу, чтобы у меня, когда орк говорит орку: «Бурбатулюк грабатулюк!» — ниже стояла сноска: «Закройте дверь, а то мухи налетят!».

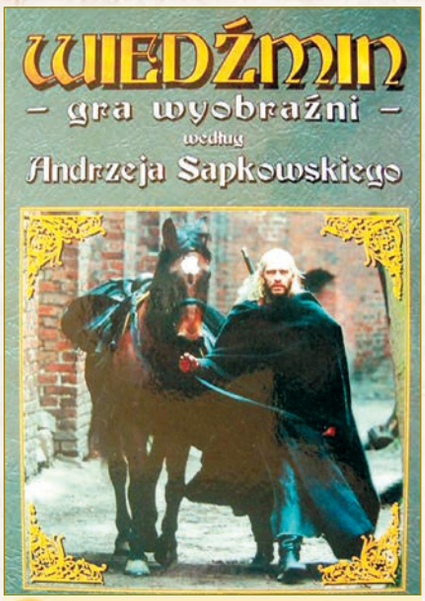
Пару слов о вашей новой трилогии. Почему от классического фэнтези вы перешли к историческому?

Покончив с «сагой», я решил сделать что-то абсолютно другое. Но вообще рвать связи с фэнтези не хотел — слишком много людей мне это советовали. Все хотели нацепить мне на лоб ярлык, дескать, я уже, во-первых, не фантаст, а во-вторых, фантаст — но уже пишу не фэнтези, а «получше». Мол, у меня на погонах не две звездочки, а три. «Развился»! Я же ничего плохого в фэнтези не видел, наоборот. И решил пойти немного другим путем, чтобы и самому попробовать новое, и читателю показать, что я не *(смеется)* моногамичный.

Долго думал, что делать. Я ж теоретик! В фэнтези восемь поджанров. Из этих восьми, тщательно продумав, взялся за историческое фэнтези.

Почему именно Чехия, именно гуситские войны?

Я очень часто ездил в Чехию: на конвенты и по другим делам. А еще очень люблю исторические книги. И поскольку



Настольная ролевая игра по «Ведьмаку» выдержала в Польше два издания и несколько дополнений.

в истории чехов гуситские войны — штука важная, там обилие книг по этой теме. А когда понимаешь, как тесно гуситские войны связаны с соответствующим периодом в польской истории... В общем, я решил взяться за это дело!

После того, как мы выяснили такие интригующие подробности, было бы несправедливо не познакомиться с писательской «кухней» поближе.

«Черные значки на белом фоне»

В каком режиме вы работаете?

365 дней в году! Жена иногда приходит: «Пропылесось в доме!» — «Нет, я работаю.» — «Но ты же сидишь перед телевизором!» — «Я думаю!».

Но, вообще, у меня график строгий. Дело в том, что когда я решил стать профессиональным писателем, я знал, что моей жене это будет не по вкусу. Она опасалась, не стану ли я кретином, который, когда наступает утро, надевает черное пальто и черную шляпу и легким шагом подается в сторону ближайшего борделя. Откуда его вечером приносят обратно, веселого и пьяного. Были у нее такие опасения. И чтобы показать, что я действительно серьезно отношусь к писательству, я начинал работу рано. И режим этот не поменялся. Утренний кофе пью уже за компьютером. Вот так и работаю — как всякий нормальный человек. Только у всех есть воскресенья, праздники — а у меня нет. Работаю и по воскресеньям, и в день Св. Георгия, и в день Св. Варвары...

Есть у вас любимый герой, которого даже убивать было жалко?

Нет! Все, что я пишу, — согласно плану. Если начинаю, если уже сел за клавиатуру, —знаю, что случится. Жалко быть не может. Если не нравится или жалко — просто в план не войдет. Персонажи, которых я люблю или не люблю, — то же самое. Это лишь черные значки на белом фоне, а не живые люди, я их создал, потому что хотел создать, и их судьба мне до конца известна. А дальше — техника, работа. Как скульптор: берешь инструмент и отсекаешь все, что не есть Венера Милосская.

Читая ваши книги, обнаруживаешь, что автор разбирается в самых разных темах. Приходилось ли обращаться за советами к специалистам?

Никогда — к живым людям, но всегда — к книгам, энциклопедиям, словарям. Вообще, никто не видит книгу, пока ее не допишу. Первый читатель — редактор. Поэтому, кстати, я не могу дать переводчику книгу до того, как она выйдет. Все время что-то меняется, только в изданном виде получается финальная версия.

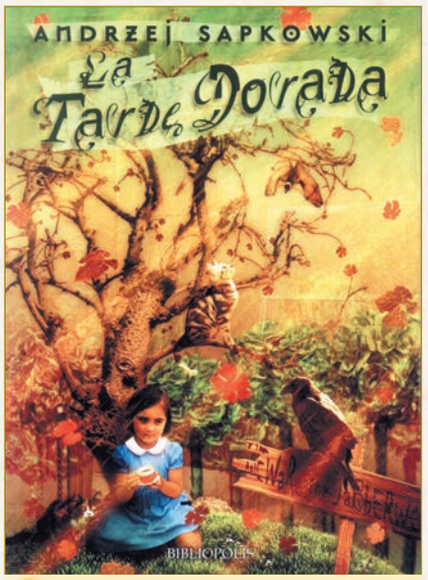
Какие отношения складываются у вас с переводчиками?

У итальянцев есть поговорка: «Переводчик — предатель». И это правда. А еще говорят, что переводы, как женщины: или красивые и неверные, или верные, но некрасивые. К счастью, я могу прочитать и оценить большинство переводов. Бывает по-разному: разные школы, разные подходы. Одни работают сами, ни о чем не спрашивают — и все выходит хорошо. Другие просто убивают меня мэйлами: «Что это слово значит? Что тут смешного?! По-моему, тут вообще не смешно».

Где за рубежом вышла ваша первая книга?

В России. Подробностей не знаю, но, наверное, там почувствовали, что мы на одних струнах играем. Переводить начали сразу после первых «ведьмачьих» рассказов — как хотели, что хотели. И платили, как хотели — то есть, не платили вообще.

Вас устраивают ваши русские переводы?



Испанское издание рассказа «Золотой полдень». Художник Алехандро Теран.

Иллюстрации к испанскому переводу «Золотого полдня». Художник Галлего Брос.

Более-менее. Вайсброт, мой русский переводчик, — старой школы. Поэтому не стесняется спрашивать, если чего-то не понимает. Но некоторые вещи... он думает, что понял, а на самом деле — нет. Он не знал канона фэнтези, простейших вещей, поэтому в «Ведьмаке» низушки, а не хоббиты.

А как вам русское издание «Башни шутов»?

С горящими пагодами?! Науменко (редактор «АСТ») не понял, почему я возмущался. Что, спрашивал, ты что-то имеешь против самураев?

И это первый раз, когда я книжку прочитал — и зашвырнул в угол. И теперь поставил условие: хочу читать перевод второго тома до выхода книги! Всех ошибок, конечно, не выловлю, но хотя бы не допущу того безобразия, что было в первом томе!

Есть ли у вас вредные привычки?

О, их слишком много! Но есть главная! Для обычного человека, может, и вредная, а для писателя — полезная. Я вру.

Ну что же, надеемся, что в нашей беседе пан Анджей был откровенным — настолько откровенным, насколько это возможно для писателя. Остается только пожелать Сапковскому новых книг во всех восьми фэнтезийных поджанрах — и в очередной раз перечитать цикл о Геральте, ожидая «Божьих воинов» или следующего визита пана в наши края.

Фотографии оргкомитета «Портала».

КНИГИ НОМЕРА

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

КАРТЕ МЕСТО

ВЕРА КАМША *ЛИК ПОБЕДЫ*

Роман ● **Обложка:** *Р. Папсуев* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2005* ● **Серия:** *«Фэнтези Н. Перумова»* ● **20100 экз.** ● **Жанр:** *историческое, авантюрное фэнтези* ● **Третий том «Отблесков Этерны»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Джордж Р. Р. Мартин, «Песнь льда и пламени»
- романы Гая Гэвриела Кея
- романы Александра Дюма

Жанр исторического фэнтези, в последние несколько лет завоевавший значительную популярность на Западе, российские писатели пока не особо жалуют своим вниманием. К счастью, отсутствие количества окупается качеством книг — и, прежде всего, книг признанного российского лидера этого направления, Веры Камши.

Очередной ее роман, предпоследняя часть «Отблесков Этерны» оказался ничуть не хуже предыдущих. На этот раз нас ожидают две блестящие военные кампании, в том числе и довольно необычная — на море. И, разумеется, ставший уже привычным, но от того не менее интересным набор из дворцовых интриг, многоходовых комбинаций и поединков. А когда это все сдобрено хорошей порцией мистики, присутствующей здесь в гораздо большем количестве, чем в предыдущих книгах, получается замечательный роман, который читается на одном дыхании.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«Лик победы» начинается с того самого места, где прервался второй том — «От войны до войны». Ворон впереди всей армии направляется в Фельп. Сопровождает его Марсель Валме вместе с молодым Герардом Арамоной, порученцем Первого маршала. Ричард Окделл терзается в догадках — убил ли он эра Рокэ. А в Оларии назревают неожиданные и кровавые перевороты — ведь кардинал Сильвестр моложе не становится, да и пошатнувшееся здоровье не приносит успокоения, скорее наоборот.

Поначалу повествование развивается весьма неспешно. Автор как будто готовит читателя к последующей круговерти, подкидывая ему ключи то к одной, то к другой тайне. Но постепенно напряжение накапливается, достигает апогея и выливается в неожиданнейший и яркий финал: разумеется, обрывается роман на самом интересном месте. Так что поклонникам романов Камши предстоит еще немало времени гадать, чем же был вызван очередной, безумный на первый взгляд, поступок блестящего Первого маршала Талига.

Итог: безусловно, лучший образчик исторического фэнтези на всем постсоветском пространстве обрел более чем достойное продолжение, которое недвусмысленно указывает на то, что вскоре Камшу можно будет безо всяких оговорок ставить в один ряд с зарубежными мастерами этого жанра.

ЦИТАТЫ
- — Принцессу Елену называют Ласточкой. Ее высочество родилась на борту королевской галеры «Белая Ласточка».
  — Красивое имя, — Марсель понимал, что после ухода Ургота дядюшка его придушит, но удержаться не смог, — а то один наш друг назвал свой корабль «Бравым ызаргом» (дядюшка Шантэри и Марсель Валме).
- Марсель не узнавал Алву. Так маршал никогда и ни с кем не говорил. Валме не был фельпцем, но даже ему хотелось немедленно броситься в бой. Пусть он чужак, но он спасет ждущий помощи город или умрет с честью под его стенами. Но они не умрут, они победят! Виконт поймал взгляд Луиджи Джильди. Молодой моряк слушал Рокэ, открыв рот. Он не был каторжником, но смотрел так, словно каждое слово Алвы было обращено к нему, да оно так и было — война и общая беда стерли границу между сыном адмирала и клеймеными разбойниками.

Как на дрожжах
- Изначально в «Отблесках Этерны» планировалось три книги — заключительная должна была назваться «Против ветра». Но постепенно история настолько разрослась, что понадобилась четвертая часть, под названием «Сердце зверя», которая сама будет состоять из двух томов. Писательница уже вовсю работает над заключительной частью «Отблесков».
- В конце книги, вместо традиционного отрывка из следующего романа, расположен блок приложений. Среди них вы найдете трактаты о летоисчислении, религии и церкви в Кэртиане, дворянстве королевства Талиг. А также краткую хронологию некоторых исторических событий мира и описание карт Таро.

Присутствуют
- древняя магия
- военные кампании
- любовные интриги
- юмористические ситуации
- предательство

Отсутствуют
- эльфы, гномы, орки
- однозначные добро и зло
- ярко выраженная магия и маги
- главный злодей

СЮЖЕТ	9
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **9**

Дмитрий Злотницкий, Иван Шелуханов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ПАТРИОТЫ ВСЕХ СТРАН, УЛЫБАЙТЕСЬ!

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ. ПАТРИОТ
TERRY PRATCHETT. JINGO

Роман ● **Перевод:** *С. Увбарх, А. Жикаренцев* ● **Издательство:** *«Эксмо», «Домино», 2005* ● **Серия:** *«Плоский мир»* ● **560 стр.** ● **20100 экз.** ● **Жанр:** *умное юмористическое фэнтези* ● **Четвертая часть подцикла о Страже**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Аналогов нет, есть подражатели, вряд ли достойные упоминания

Политика для некоторых — штука более непонятная, чем магия. Как она действует, по каким законам и принципам — поди разберись! Ну, появился из воды древний Лешп — кусок суши, на котором «жизни нет, полезных ископаемых нет». Да кому он нужен такой?!

Оказывается, очень даже нужен — «по соображением политики»! Потому что расположен древний город аккурат между Анк-Морпорком и Клатчем. И, по свидетельствам анк-морпоркских историков, искони принадлежал Анк-Морпорку. А что по этому поводу думают историки Клатча, уверен, вы и сами без труда догадаетесь.

Что же дальше? А дальше, разумеется, — предчувствие войны, но не гражданской, а межгосударственной. Погромы на улицах, покушение на убийство клатчского принца, пожар в клатчском посольстве, формирование армий, отстранение от дел патриция Витинари...

А значит, все это коснется городской Стражи: командора Сэма Ваймса, капитана Моркоу, сержанта Колона, капралов Шнобби Шноббса, Детрита и Ангвы. И вот уже Сэм Ваймс вынужден вспомнить о том, что он — черт побери! — знатного происхождения, а значит, имеет право набирать собственную армию! А в это время патриций в компании со Шнобби, Колоном и гениальным изобретателем Леонардом Щеботанским отправляется на Машине Для Безопасного Спуска Под Воду прямо в пучины морские (и тут поневоле встревожишься, так уж ли безопасен сей спуск!..). А Ангва попадает в плен — и, в серебряном ошейнике, в облике волчицы, ее увозят в Клатч... а судно честного контрабандиста капитана Дженкинса гонится за подлыми похитителями сквозь дожди из кроватей, ведерок с углем и сардин (в консервах!)... а таинственный клатчский убийца Ахмед 71-й час бежит в самое сердце пустыни, где обитают злокозненные д'рыги!..

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Иными словами, очередная история о жизни обитателей Плоского мира не даст вам заскучать. Этот роман, как мне кажется, удачней, чем предыдущие в «стражном» цикле «Ноги из глины», впрочем, мастерство Терри Пратчетта вообще от книги к книге заметно растет (хотя казалось бы — куда уж еще!).

Ну и, разумеется, за всеми шутками и смешными ситуациями проглядывает вполне серьезная тема. Все мы, так или иначе, отличаемся друг от друга — по вероисповеданию, по цвету кожи, по национальности... Если каждого, кто не похож на тебя, воспринимать как чужака — долго ли проживешь в мире с самим собой?

Впрочем, писатель далек от того, чтобы читать нам мораль. Он лишь рассказывает историю о едва не случившейся войне, а уж выводы предоставляет делать самим читателям. И, кстати, не спешит им в этом помочь. У Пратчетта почти нет плохих персонажей, все его злодеи по-своему обаятельны, все положительные герои не лишены недостатков. Пожалуй, только беспробудные глупцы и отъявленные мерзавцы не вызывают у Пратчетта ни капли симпатии.

ЦИТАТА
(Стража гонится за похитителями Ангвы на корабле. И вот разразился шторм...)

— А в самом деле! На этом корабле ведь должна быть шлюпка! — воскликнула Шелли. — Когда мы грузились, я ее вроде видела!

— Шлюпка... — повторил Детрит тоном тролля, вынужденного признать горькую истину. — Она... такая большая, тяжелая... Замедляет ход судна.

— Да-да, и я ее точно видел. Точно, — подтвердил Редж.

— Была такая... — отозвался Детрит. — Так это была шлюпка?

— На худой конец можно найти какую-нибудь скалу, встать рядом с ней и бросить якорь.

— Ну да... Якорь... — продолжал размышлять Детрит. — Такая здоровая штуковина с крюками по бокам?

— Абсолютно.

— Тоже тяжелая?

— Ясное дело!

— Ага... А... э-э... а если этот якорь уже давно бросили, потому что он был очень тяжелым, сейчас нам это чем-нибудь поможет?

— Вряд ли.

Редж Башмак выглянул в люк. Небо нависало над головой грязно-желтым, распоротым ножами пламени одеялом. Гром грохотал непрерывно.

— Интересно, барометр сильно упал? — задумчиво поинтересовался он.

— Сильно, — мрачно отозвался Детрит. — Как начал, так и падал, и падал. До самого дна.

Стражеведение
Напомним читателям, что в цикл о Страже входят уже изданные на русском языке «Стража! Стража!» (1989), «К оружию! К оружию!» (1993) и «Ноги из глины» (1996), а также несколько романов, которые еще только готовятся к изданию: «Пятый элефант» (1999), «Ночной дозор» (2002) и «Взвод монстров» (2003). Впрочем, книги Пратчетта можно читать в любом порядке: каждая из них достаточно «автономна».

Ну и, конечно, Терри Пратчетт бесподобен, когда дело касается диалогов и афоризмов. Хотите узнать:

— как снять осла с минарета;

— благодаря чему человек может виртуозно жонглировать мечами и дынями;

— какой предмет (небольшой, надувной, годящийся для ношения за поясом) способен остановить войну?

Точно хотите? Тогда почему вы до сих пор читаете эту рецензию, а не «Патриота»?!

Итог: смешная, веселая, добрая книжка, которую, раз открыв, придется дочитать до конца. Поэтому ни в коем случае не беритесь за нее в начале рабочей недели — иначе вам грозит увольнение! Разве что еще одну такую книгу вы подарите начальнику...

Присутствуют
- неплоский юмор
- стремительный сюжет
- запоминающиеся персонажи

Отсутствуют
- тягомотные описания
- навязчивое морализаторство
- четкое деление на плохих и хороших

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

ОЦЕНКА МФ **9**

Владимир Пузий

КОЗЫРИ ОТСТАВНОГО ИМПЕРАТОРА

НАТАЛИЯ ИПАТОВА, СЕРГЕЙ ИЛЬИН
НАСЛЕДСТВО ИМПЕРИИ

Роман ● **Обложка:** *Н. Зубков* ● **Издательство:** *«Лениздат», «Ленинград», 2005* ● **Серия:** *«Боевая фантастика»* ● **368 стр.** ● **6550 экз.** ● **Жанр:** *Научная фантастика, космический боевик* ● **Продолжение романа «Врата Валгаллы»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Лоис Макмастер Буджолд, Барраярский цикл

Чем займется Император, потеряв империю? Что он сможет сказать о своей жизни через 12 лет? Может быть, вот это: *«Жил-был хоббит, и был у хоббита грузовик, и промышлял хоббит космической контрабандой...»*.

Странная карьера — однако, прожив 25 лет под властью протокола и с грузом ответственности на плечах, оценишь свободу и одиночество. Бывший Император, а ныне вольный контрабандист Кирилл наконец-то имеет право делать то, что хочется, и наслаждаться жизнью.

Но однажды прошлое находит его. Прошлое, от которого не отмахнешься: Эстергази. Слава Зиглинды, ее символ, семья, отдавшая Империи больше, чем та вправе была требовать. Настало время вернуть долг. И Кирилл, словно обойму козырей из рукава, достает из небытия тайное наследство Империи — знаменитую «Пиковую Девятку».

Но 12 лет мира не прошли для назгулов даром. И кое-кто из Девятки готов на все ради призрачного шанса на нормальную человеческую жизнь...

Вторая книга «имперской саги» не похожа на первую. В первой шла война, и была ясность: враг, Долг, родная планета за спиной... Но в мирное время на первый план выходят политические интриги, криминальные разборки, борьба амбиций — и кто играет за тебя, а кто против, не сразу поймет даже бывший Император. А приз в игре — жизнь Брюса Эстергази, сына Рубена и Натали, и любая ошибка может оказаться роковой.

Впрочем, есть и другой приз. Зиглинда, попробовав демократии, готова от малейшего толчка качнуться назад, к имперскому прошлому. Вот только новая власть такого толчка не допустит. Не помогают грязные политтехнологии, что ж — значит, в ход пойдет тяжелая артиллерия чистой науки.

Но, как вы думаете, что ждет эту тяжелую артиллерию, когда 11-летний Брюс Эстергази решит, что пора самому позаботиться о своем спасении?

Итог: гремучая смесь твердой НФ, космического боевика, мелодрамы и политического детектива. Неожиданности — до последней страницы!

ЦИТАТЫ
- «Брави в камуфляже выглядит беспонтово» (Кирилл).
- «Настало время простого и отрадного мочилова».
- «Мы за других не прячемся» (Брюс Эстергази).

СЮЖЕТ	10
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ **9**

Алла Гореликова

УВИДЕТЬ РАССВЕТ...

ШОН РАССЕЛ. БРАТ ПОСВЯЩЕННЫЙ
SEAN RUSSELL. THE INITIATE BROTHER

Роман ● **Перевод:** *Н. Сечкина* ● **Издательство:** *«АСТ», «Ермак», 2005* ● **573 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *псевдоисторическое фэнтези, эпик*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Гай Гэвриел Кей «Тигана», «Львы Аль-Рассана», «Песнь для Арбонны»
- Гарри Тертлдав «Император Крисп»

Роман канадца Шона Рассела — отличный образчик малораспространенного у нас ориенталистского фэнтези, основанного на культуре и истории Востока.

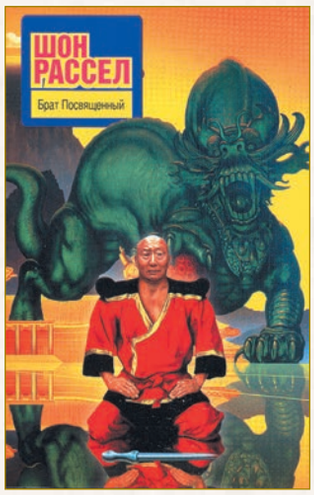
Древняя империя Ва управляется вторым представителем новой династии Аканцу, подозрительным и коварным. Считая прославленного полководца князя Сёнто возможным соперником, Аканцу посылает его наместником приграничной провинции Сэй. Одновременно император выплачивает огромную дань хану кочевников. Почему?

Падчерица князя, юная Нисима оказывается жертвой интриг фаворита императора, выскочки Яку Катта, который и сам не прочь сесть на трон...

Брат Суйюн из монашеского ордена ботаистов обладает способностью практически останавливать время, что делает его непобедимым бойцом. Возможно, он — новое воплощение Ботахары, Просветленного Наставника? Тем временем у боттаистов кто-то похищает Священные Свитки, написанные рукой Просветленного...

Место пересечения событий и героев — провинция Сэй. Князь Сёнто прибывает сюда по долгу службы, в его свите — брат Суйюн и молодой князь Комавара. Самовольно покинув столицу, в Сэй бежит княжна Нисима, за которой следует генерал Катта. А кочевники тем временем готовятся к вторжению...

Книга написана в тягучей, неторопливой манере, которая, однако, не вызывает ни малейшего раздражения. Расселу блестяще удалась стилизация псевдояпонского стиля жизни на богато прорисованном культурологическом фоне. В романе масса интересных деталей и сценок. Типичный пример — два потенциальных врага сидят в саду, пьют чай и разговаривают. Намеки и метафоры перемежаются хокку. Вдруг — покушение! Рраз, взмах меча — и готов свеженький покойник! И вновь — поклоны, разговоры, стихи...



Итог: настоящее пиршество для поклонников умного исторического фэнтези, где найдется место интригам, битвам, любви и размышлениям.

ЦИТАТЫ
- «Существовать над миром, над эмоциями, забыть обо всем, кроме деяния, которое необходимо совершить, — вот что такое спокойствие воли» (князь Сёнто).
- «Кто побеждает в ночной битве? Тот, кто видит рассвет» (поговорка империи Ва).

СЮЖЕТ	9
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	5
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ **9**

Борис Невский

РИМСКИЙ СПЕЦНАЗ В АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ВИЗАНТИИ

ГАРРИ ТЕРТЛДАВ. ПРОПАВШИЙ ЛЕГИОН. ИМПЕРАТОР ДЛЯ ЛЕГИОНА
HARRY TURTLEDOVE. THE MISPLACED LEGION. AN EMPEROR FOR THE LEGION

Романы ● **Перевод:** *А. Вейцкин* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* ● **Серия:** *«Gold collection»* ● **784 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Боевое псевдоисторическое фэнтези*

ГАРРИ ТЕРТЛДАВ. ЛЕГИОН ВИДЕССА. МЕЧИ ЛЕГИОНА
HARRY TURTLEDOVE. THE LEGION OF VIDESSOS. SWORDS OF THE LEGION

Романы ● **Перевод:** *А. Вейцкин* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* ● **Серия:** *«Gold collection»* ● **992 стр.** ● **4000 экз.** ● **Жанр:** *Боевое псевдоисторическое фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- записки Юлия Цезаря и продолжателей о Галльской, Гражданской, Александрийской и Африканской войнах
- Глен Кук, «Черный отряд» (с минимумом магии и без чудищ)

Бывают книги, успех которых очень сложно объяснить. Вроде бы, и супер-оригинальной Сверхыдеи в них нет, и языком написаны простым, и глубинами психологических изысканий не могут похвалиться, — а ведь берут за душу!

Именно к такой категории «необъяснимо обаятельных» можно отнести тетралогию Гарри Тертлдава о пропавшем легионе. Она давно уже стала классикой фэнтези и по праву пользуется успехом у любителей боевой исторической фантастики.

Кстати, Тертлдав специализируется именно на таких книгах. То у него аккурат во время Второй Мировой появляются инопланетяне, то он разыграет ее же, но с использованием магии и драконов, а то по-новому перекраивает историю США...

Классический прием, использованный Тертлдавом в этой тетралогии, — «наши в Хроносе». Сейчас многие пишут о спецназовцах, попавших в иные миры да эпохи. Но чтобы — спецназ времен Юлия Цезаря!.. Да еще — в империи, которая по сути является зеркальным отображением Византии — духовной и культурной наследницы Римской империи!.. Ведь Видессос (в русских переводах сокращенный из непонятных соображений до «Видесса») списан с Византии, а уж на ее истории Тертлдав собаку съел! В конце концов, именно по ней, по Византии, Тертлдав в свое время защитил диссертацию в Калифорнийском университете...

Почти эталон

Нынешнее переиздание тетралогии — особое. Увесистые «кирпичи» напечатаны на качественной бумаге, снабжены справочным аппаратом и отличными иллюстрациями на обложке — словом, почти дотягивают до того, чтобы зваться «эталонным изданием». Эту благодать несколько подпортил художник, который делал внутренние иллюстрации (а их немало): таких корявых, безвкусных картинок я давно уже не встречал. Зато сам текст всех четырех романов в который раз вычитан и «причесан».

Итак, все началось с того, что в Галлии римский легион оказался в окружении. Военный трибун Марк Амелий Скавр случайно завладевает мечом, на который наложены друидские чары. В стычке с кельтами Скавр скрещивает свой меч с подобным мечом вождя галлов — и весь легион оказывается в другом мире. В итоге римлян нанимает к себе на службу император Видесса Маврикий Гавр. И это — накануне величайших потрясений, которые ожидают империю. Дворцовые интриги, немного черной магии и много человеческих подлости, коварства, лжи; безнадежные сражения и неожиданные победы, новые друзья и боль старых ран, — все это ожидает римлян в чужом мире, где им придется отыскать, прежде всего, самих себя и понять, кто чего стоит.

Помимо данной тетралогии, в цикл о Видессе входят еще семь книг (две из них еще не были изданы на русском); а в ближайшее время на Западе выходит новый роман о Легионе.

Итог: увлекательное чтение, запоминающиеся персонажи, живой мир — и все это почти в идеальном издании. Книги не только для коллекционеров или фанатов Тертлдава, но и вообще для любителей хорошей исторической и приключенческой прозы.

ЦИТАТА

(допрос у императора с использованием магии)

— Продолжай, ты!.. — заорал Туризин.

Скавр покорно продолжил. Он рассказал о погоне, о костре, который привлек внимание корсара, о Хелвис, ее сыновьях, и четырех пленных, которые ушли на корсаре в море.

— Что же сделал Скавр после этого? — спросил Император, но очень тихо. Рассказ Марка об отчаянной погоне лишил Туризина охоты торжествовать.

— Он заплакал.

Туризин вздрогнул.

— Чтоб мне провалиться под лед, если я стану винить тебя за это, — заметил он. — Алипия была права: я вывернул наизнанку душу честного человека. — Очень мягко, почти ласково он обратился к Скавру: — А что делал Скавр потом и почему?

Трибун пожал плечами. Халогаи все еще стояли у него за спиной, но больше не удерживали за руки.

— Потом он прибыл сюда, в Город. К Туризину. Ему больше ничего не оставалось.

Присутствуют

- батальные сцены
- солдатская «бытовуха»
- тщательно проработанный мир

Отсутствуют

- откровенные постельные сцены
- нарочитые чернушность и натурализм
- романтизация войны

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

ОЦЕНКА МФ **9**

Владимир Пузий

ПОД ГЛЫБАМИ

ВИКТОР БУРЦЕВ *ПЛЕННЫХ НЕ БРАТЬ!*

Роман • **Обложка:** *С. Атрошенко* • **Издательство:** *«Эксмо», 2005* • **Серия:** *«Русская фантастика»* • **416 стр.** • **9000 экз.** • **Жанр:** *Социальная НФ, антиутопия, конспирологическая фантастика*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Вячеслав Рыбаков «На будущий год в Москве»
- Михаил Харитонов «Моргенштерн»
- Михаил Тырин «Желтая линия»
- Андрей Лазарчук, Михаил Успенский «Посмотри в глаза чудовищ»

Бурцев произвел на свет две совершенно разных книги, едва-едва склепанных неровными штырями сюжета и почему-то опубликованных под одной обложкой. Первая наполнена угрюмой страстью, матом и всеми титановыми леденцами военизированного быта русских мужиков, какие только произрастают на почве под названием «советская армия». Эта книга заканчивается на 110 странице. Она представляет собой развернутое описание ближайшего будущего нашей страны в состоянии полуоккупации Западом. О сладостный новый мир! Голод, разруха, нищета, униженное состояние всего населения от первого до последнего человека. И все-таки жива надежда на чудо, на избавление...

Тема оккупации и сопротивления уже звучала в произведениях Олега Кулагина, Ника Перумова, Андрея Столярова, Вячеслава Рыбакова и других. Автору потребовался недюжинный талант, чтобы изобразить с такой силой и с такой правдой ту колоссальную выгребную яму, в которую Россия стремительно катится под мудрым руководством «цивилизаторов». И на фоне этой катастрофы ему удалось выписать живые, сильные, необыкновенно стойкие «на излом» характеры наших. Ностальгия по Империи звучит в каждой букве.

Со 111 страницы начинается вторая книга — довольно качественный конспирологический боевик, построенный на мотиве погони спецслужб (гитлеровских и сталинских) за артефактом великой силы. Уникальный, по-моему, для нашей фантастики случай, когда повествование основывается на материале советско-финской «зимней» войны. Армейская «живопись»: оружие, военная форма, тактика, да и просто знание событий того времени — выполнена на высоком уровне и станет хорошим подарком для любителей военной истории. Вторая книга, почти по недоразумению названная «второй частью», к сожалению, в чисто литературном смысле уступает первой: нет того драйва и того пафоса. Но разрыв уровней отчасти искупается тем, что текст насыщен искренним и ровным патриотическим чувством. Та же ностальгия по Империи, столь естественная в нынешних обстоятельствах, только вид сбоку.

Итог: в общем, если б не пришлось Виктору Бурцеву соплями склеивать две сюжетных линии, каждая из которых тянет на отдельную книгу, все было бы замечательно. Несмотря на этот недостаток, получился сильный, честный, беспощадный роман, отмеченный любовью к России и желанием лучшего будущего для нее — не помойки, не криминального отстойника, не периферии цивилизации... А тот факт, что все это присутствует в тексте, служит предупреждением современным русским: смотрите под ноги, иначе разобьете голову.

Это интересно

- Писательский дуэт Виктор Бурцев (Юрий Бурносов + Виктор Косенков) сообщает в послесловии: «*В принципе, «Пленных не брать!» — приквел (сиречь предыстория) другого романа Виктора Бурцева, «Зеркало Иблиса». Поскольку «Зеркало» вышло значительно раньше, автор постарался не создавать пересечений с ним и ввел в текст лишь одного героя «Зеркала», да и то мимоходом*». Правда состоит в том, что эти две книги связаны настолько слабо, что могут рассматриваться совершенно самостоятельно, в полном отрыве друг от друга, и ничего при этом не потеряют.
- На обложке книги три действующих лица: немецкий солдат с лицом Бурносова, советский солдат с лицом Косенкова и некий маг с лицом... московского фантаста Геворкяна, известного «имперца».

ЦИТАТЫ

- «Я в Севастополе с моря десантировался. Идиотская диверсионная акция. Повязали всех, как ссаных котов. Полтора года в лагере сидел, под Конотопом, потом поменяли на кого-то».
- Посреди чахлых кустиков барбариса, посаженных кольцом, стоял памятник Путину. Бронзовый, он являл бывшего Президента России с книгою в левой руке, мудро глядящего вдаль. Вторая рука, правая, по-наполеоновски покоилась за бортом пиджака. Судя по количеству голубиного дерьма, в последний раз Путина чистили недели три назад.
— Его ж, кажется, взорвали, — сказал я сам себе.
— Нет, это возле завода холодильников взорвали, а этот стоит, — уточнил Дрозд.

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем каждую книгу по десятибалльной шкале.

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

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

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

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

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

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

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

Сборники и нехудожественные произведения могут оставляться без оценки.

Присутствуют

- приличное знание истории СССР
- яркое описание России глобализированной
- пьянки разных сортов
- большая публицистическая смелость
- неравнодушие к своей стране и своему народу
- ненормативная лексика

Отсутствуют

- политкорректность
- сюсюканье
- гладкопись
- чувство меры по части просвещения читателя на разные темы
- желание угодить «среднему» читателю

СЮЖЕТ	6
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Дмитрий Володихин

ТРИ ТАБЛЕТКИ — ПРОПУСК В РАЙ... ИЛИ В АД?!

АНДРЕЙ ВАЛЕНТИНОВ
ОМЕГА

Роман ● **Издательство:** *«Эксмо», 2005* ● **Серия:** *«Триумвират»* ● **480 стр.** ● **8100 экз.** ● **Жанр:** *НФ, альтернативная история, хроноопера.*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Андрей Лазарчук «Все способные держать оружие»
- отчасти — романы Филиппа К. Дика

Последние романы харьковского писателя Андрея Валентинова заметно отличаются от его прежних книг. Вместо классической криптоистории, с которой он начинал (эпопея «Око силы», «Микенский цикл»), писатель разрабатывает иные направления, пытается работать в совершенно иной стилистике. Подобные эксперименты не всегда удачны: скажем, такими показались мне «Созвездие Пса» и «Сфера». А вот их непрямое продолжение — «Омега» — похоже, свидетельствует о выходе Валентинова на новый уровень творчества. При этом новый роман, кстати, спокойно можно читать в отрыве от «Сферы» и «Созвездия...».

ЦИТАТА

Такого слышать еще не доводилось. Обычно Лолита защищала своих сверстников с энергией, достойной лучшего применения.

— Мы — не поколение пепси, не «генерация Пэ». Мы — поколение говна. Помнишь, ты смеялся над рекламой? Сигареты, джинсы, «лонгер» всякий? Мол, на такое никто не купится, нельзя рисовать дебилов с пустыми глазами? Мы такие и есть, Арлекин! Те, что хренеют у компьютера, еще не самые худшие, большинство даже не одноклеточные, так — протоплазма. Беда в том, что такими нас вырастили вы, умные и начитанные. Вот так!

Итак, перед нами три «ветки» альтернативной истории. В одной, условно названной Чистилищем, «альтер эго» автора, преподаватель истории, исследует глубины своего прошлого с помощью набора таблеток DP («Dream of the Past»). Помимо Чистилища, рассказчика поджидают другие варианты настоящего: Рай и Ад. В Аду он — майор Арлекин, безжалостный террорист (или — борец с оккупантами; все зависит от точки зрения!). В Раю — начальник археологической экспедиции.

Три варианта развития нашей истории. И на их фоне — размышления автора о природе времени, о предназначении человека; размышления, не высказанные «в лоб», но вписанные в мозаичное полотно романа, складывающиеся из сообщений прессы, цитат, разговоров... Роман местами откровенно провокационен, но это тот случай, когда провокация оправдана и не становится самоцелью.

Итог: жесткий, колючий, «некомфортный» роман, который заставляет читателя работать пресловутым «серым веществом».

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Владимир Пузий

СЕРЫЙ ЧЕЛОВЕК НА КРОВАТЬ КО МНЕ САДИТСЯ...

ЛЮЦИУС ШЕПАРД. ЗАКАТ ЛУИЗИАНЫ
LUCIUS SHEPARD. LOUISIANA BREAKDOWN

Роман ● **Перевод:** *М. Куренная* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* ● **Серия:** *«New AZbookA»* ● **208 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Магический экзистенциализм, «южная» готика*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Люциус Шепард «Мушка»
- Грэм Джойс «Курение мака»

Заключая договор с блуждающим духом, постарайтесь сперва выяснить, как именно он дошел до жизни такой. Иначе рискуете оказаться в положении жителей города Грааль, пару столетий назад наладивших контакт со сверхъестественным созданием, известным в этих местах как Добрый Серый Человек. Согласно договору, горожане должны раз в двадцать лет посвящать духу одну из маленьких девочек, тот же обязуется ограждать Грааль от бед и напастей. Кто этот дух, в чем заключается тайна его власти, местные жители могут только догадываться. Но в штате Луизиана не любят тратить время на досужие домыслы — здесь живут верой, и Добрый Серый Человек становится одним из объектов такой веры, подобно Иисусу Христу или Барону Субботе.

Однако все меняется в ту ночь когда в город въезжает молодой композитор. Союз с призраком, который оказался вовсе не тем, за кого его принимали аборигены, не в силах отсрочить закат Грааля, он лишь добавляет горечи разочарования в жизнь горожан. К сожалению, разгадка Главной Тайны романа оказывается куда более прямолинейной, чем можно было ожидать от Шепарда, самого загадочного американского фантаста восьмидесятых.

Итог: очень хороший язык, интересные характеры — и никакой сюжет со смазанным финалом. Не лучшая книга создателя знаменитых «Зеленых глаз» и «Жизни во время войны».

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Анатолий Гусев

Детям маленького роста рвать цветы легко и просто...

Майкл Суэнвик пишет об авторе этой книги в эссе «Постмодернизм в фантастике»: «Шепард — еще один писатель чертовски высокого роста... Он носит в ухе серебряную серьгу в форме человеческого черепа и имеет, по видимому, довольно романтическое прошлое, о котором все по отдельности что-то знают, однако в целом картина не складывается. Почти наверняка он много путешествовал по миру — об этом можно судить хотя бы по разнообразию и экзотичности антуража, с большой убедительностью описанного в его вещах. Явно не понаслышке знаком он и с жизнью «дна»... Часто он описывает и будущее стран «третьего мира» — тема, о которой лишь немногие из американцев осмеливались до сих пор заикнуться».

КАК ПОВЕРГНУТЬ ТЕМНОГО ВЛАСТЕЛИНА

ДЖОН МУР. ГЕРОИЗМ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ
JOHN MOORE. HEROICS FOR BEGINNERS

Роман ● **Перевод:** *А. Кузнецова* ● **Издательство:** *«Эксмо», «Домино», 2005* ● **Серия:** *«Меч и магия»* ● **336 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Юмористическое фэнтези, пародия*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Джон Де Ченси «Замок Опасный»
- Джеймс Бибби «Ронан-варвар»

Молодому принцу Кевину не слишком повезло в жизни. Конечно, он единственный наследник короля, да и сам малый симпатичный и неглупый. Но ничего особенного Кевин собой не представляет. А каково жить, когда твой папаша получил от восхищенных подданных прозвище Эрик-Ваще-Крутой? Наконец у Кевина появился шанс доказать, что и он не лыком шит. Для этого надо обаять жителей королевства Дезерай, чтобы заполучить руку местной принцессы Ребекки. Дело, в принципе, на мази: девушка влюблена в Кевина, да и симпатии дезерайцев на его стороне. И тут вмешался этот треклятый Темный Властелин...

Мерзкий типус Вольтметр начинал свою гнусную карьеру Вредным Школьным Учителем, потом стал Злобным Бургомистром, затем переквалифицировался в Мрачного Лорда. А когда в его руки попал Древний Артефакт седьмого уровня, Вольтметр заделался Темным Властелином. Ныне метит в короли...

ЦИТАТА
Если вам предоставляется возможность нанести Темному Властелину удар в спину, делайте это без колебаний. Когда на карту поставлены жизни невинных людей, практичный Герой не станет «давать ему шанс» (полезный совет из «Руководства по практическому героизму»).

Ситуация стандартная — кто победит Вольтметра, получит полцарства и принцессу Ребекку в придачу. Загвоздка в том, что конкурент Кевина — непобедимый лорд Логан, лучший полководец Двадцати Королевств. Но юный принц сдаваться не намерен. Прихватив из библиотеки бестселлер Р. С. Тэйлора «Руководство по практическому героизму», Кевин отправляется в поход...

Американец Джон Мур — автор непрофессиональный, книги пишет исключительно для удовольствия. Это позволяет ему работать крайне неспешно и добросовестно — всего 3 романа за 10 лет. Конечно, до титанов вроде Пратчетта Муру, как до звезд, но в его произведениях имеется крепкий сюжет, симпатичные герои и удачные шутки. Что еще надо для счастья?

Итог: добротное юмористическое фэнтези. История принца Кевина явно пародирует штампы фэнтезийной героики, делая это забавно и к месту. Короче, хорошее развлечение.

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Борис Невский

В БОЖЕСТВЕННОМ ЗООСАДЕ

ВЛАДИМИР АРЕНЕВ
ПАЛОМНИЧЕСТВО ЖОНГЛЕРА

Роман ● **Обложка:** *Е. Маслова* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* ● **Серия:** *«Магический портал»* ● **640 стр.** ● **4000 экз.** ● **Жанр:** *Эпическое фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Джон Р. Р. Толкин «Властелин колец»
- Анджей Сапковский, цикл о Ведьмаке

Подростком Владимир Аренев мечтал стать биологом. Посещал кружок юннатов, занимался рептилиями и насекомыми, даже проработал год дворником в Киевском зоопарке. Потом литература взяла свое — впрочем, мне думается, Аренев-писатель так и не смог освободиться от юношеской страсти. Иначе почему бы его новая трилогия называлась «Хозяин небесного зверинца», а ее миром властвовали зверобоги?

Стрекоза, Сколопендра, Акула, Змея, Цапля, Нетопырь, Крот, Муравей, Лягушка, Мотылек, Дракон, Кабарга. Сатьякал. Они повелевают всем — от календаря до административного деления. Иногда они Нисходят — и Сатьякалов гнев несет гибель правым и виноватым, опустошает земли и воздвигает хребты. Единственный, кто может противостоять им, — Тринадцатый, Охотник — но уже долгие века его сущность разбита на семь частей и заключена в Носителях, рассеянных по всему Ллаургину Отсеченному. И вот — грядет Четвертое Нисхождение. Морские чудища в панике поднимаются со дна океана, селяне находят следы громадных кротовьих нор, и все чаще являются стаи животных, ведомых волей Сатьякала.

ЦИТАТЫ
- Вяло, тяжело и огнисто ворочалось в животе невесть что. «Чужой, — подумал чародей. — Для них и вообще для всего мира я чужой».
- «Прогресс, мой мальчик, это не благо. Это всего лишь рост, развитие. Которое неизбежно — особенно в наше время — связано с болью» (проповедник Тойра, ллаургинский дон Румата).

В разгар этих интересных времен самый известный жонглер Ллаургина Кайнор Рыжий Гвоздь по прихоти столичного дворянина отправляется с его прахом в паломничество. Загадочный проповедник Тойра разыскивает Носителей, а служитель культа Запретной Книги становится рабом воли Сатьякала. Четверо Носителей входят в таинственный Лабиринт, и двое из них в подробностях вспоминают прошлое. Это только главные нити громадного эпического гобелена, сотканного Ареневым в «Паломничестве жонглера».

Итог: самобытный, нешаблонный мир — вот главный козырь первой части трилогии. В романе автор дает экспозицию, расстановку сил, нередко в ущерб динамичности сюжета. Зато и эффект погружения достигается редкий. А блестяще отточенный язык автора только добавляет увлекательности книге.

СЮЖЕТ	7
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Петр Тюленев

НА ПОРОГЕ ТЬМЫ

Р. СКОТТ БЭККЕР. СЛУГИ ТЕМНОГО ВЛАСТЕЛИНА
R. SCOTT BAKKER. THE DARKNESS THAT COMES BEFORE

Роман ● **Перевод:** *А. Хромова* ● **Издательство:** *«Эксмо», «Домино», 2005* ● **Серия:** *«Меч и Магия»* ● **704 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *псевдоисторическое фэнтези, эпик*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Стивен Эриксон «Малазан»
- Джордж Мартин, «Песнь льда и пламени»
- Грегори Киз «Терновый король»

Казалось, что фэнтезийная эпопея находится в глубоком ауте. На унылом фоне выделялись лишь Мартин и Хобб. Но не все так плохо! Хотя мрачное величие «Малазана» Стива Эриксона было подпорчено бездарным переводом, порадовал Грегори Киз. И вот новое яркое имя.

...Минули века после попытки темного Не-бога повергнуть мир во прах. Древний ужас забыт — лишь адепты колдовской школы Завета ищут проблески Зла. Тем временем новый шрайя, духовный глава айнрити, объявляет Священный Поход. Огромное воинство, распаленное религиозным экстазом, готово обрушиться на язычников. Властители Нансурийской империи собираются использовать поход в своих интересах. Их козырь — племянник императора, величайший полководец Конфас.

К святому воинству присоединяются главные герои. Терзаемый сомнениями Ахкеймион — колдун школы Завета. Влюбленная в него блудница Эсменет. Кочевник из племени сюльвендов Найюр. И Келлхус — отпрыск древнего царского рода, обладающий сверхспособностями. Цели героев различны, и путь их покрыт наступающей Тьмой...

Роман постепенно знакомит читателя с миром и героями. Самое интересное начинается под конец, когда понимаешь, что перед тобой — фэнтезийная версия крестовых походов. Много внимания уделено внутренним переживаниям героев. У каждого в душе — свои демоны. Чувство вины, жажда власти, надежда на любовь или отмщение... Автору удалось передать тревожное чувство надвигающейся беды. Мир стоит на пороге тьмы — но люди не желают замечать зловещих признаков!

Итог: очень добротное начало эпопеи. Качественный язык, знание психологии, интересные мысли. Многие видные мастера «высокого фэнтези» могут поучиться у талантливого дебютанта!

Это интересно

Канадец Скотт Бэккер имеет докторскую степень по философии. Писательство было для него лишь способом отдыха. Как-то он отослал рукопись романа литагенту, который быстро продал ее издательству «Penguin». Так Бэккер стал писателем, хотя занятия наукой не оставил и даже получил за них ряд наград.

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Борис Невский

ТЕД ЧАН: ИДЕИ ЕГО ЖИЗНИ

ТЕД ЧАН. ИСТОРИЯ ТВОЕЙ ЖИЗНИ
TED CHIANG. STORIES OF YOUR LIFE AND OTHERS

Сборник ● **Перевод:** *А. Комаринец, М. Левин, А. Новиков, Л. Щекотова* ● **Издательство:** *«АСТ», «Люкс», 2005* ● **400 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *твердая НФ*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
рассказы классиков НФ: Айзека Азимова, Станислава Лема и т. п.

Тед Чан — из тех авторов, которые пишут редко, но метко. Данный сборник — *все*, что Чан наработал за двенадцать лет. Казалось бы, невероятно мало: 7 рассказов и одна зарисовка, — но если учесть, что из них «Вавилонская башня» (дебют!), «История твоей жизни» и «Ад — это отсутствие Бога» получили по «Небьюле», а последний удостоился еще и премии «Хьюго»; наконец, «72 буквы» был отмечен «Sidewise Award» (за лучшее произведение в альтернативно-историческом жанре)... — согласитесь, такое количество наград кое о чем говорит.

Работает Чан в редком нынче жанре «твердой» научной фантастики. Главное в его рассказах — идея, а сюжет, история той или иной жизни — второстепенны. Зато идеи у него действительно оригинальные. В мирах Чанга может быть все: искусство создания големов изучают в школах, самих големов — используют на промышленных предприятиях; обитатели земли наблюдают Ад буквально у себя под ногами, а также — что опасно для здоровья! — ангелов и Небесный Свет над головой; пришельцы обучают землян не просто своему языку, но принципиально иному способу мышления; строители Вавилонской башни добираются до свода небес и пробивают его...

Увы, иногда изложение той или иной идеи заслоняет сюжет, превращая рассказ в подобие эссе или краткого конспекта романа. Но прочесть эту книгу стоит, таких сегодня почти никто не пишет — а жаль...

Итог: интересный сборник умных, оригинальных рассказов, который наверняка понравится любителям твердой НФ. Увы, переведен не слишком тщательно.

ЦИТАТА

Посетив очередную встречу свидетелей Посещения Натаниэля, Нейл обнаружил среди присутствующих Бенни Васкеса: это был тот самый человек, чьи глаза забрал Небесный Свет. [...] Бенни теперь был слеп, как подземный червяк, у него отсутствовали не только глаза и глазные впадины, но даже само место, где они прежде помещались; лоб сразу переходил в скулы, которые начинались прямо от бровей. Небесный Свет, приблизив душу Бенни к совершенству настолько, насколько это вообще возможно для смертного, одновременно деформировал его череп; принято было считать, что это явление наглядно демонстрирует сверхтекучесть физических тел на Небесах.

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Владимир Пузий

РАЙ, УРОВЕНЬ ПЕРВЫЙ...

АНДРЕЙ БЕЛЯНИН
КАЗАК В РАЮ

Роман ● Обложка: *И. Воронин* **● Издательство:** *«Альфа-книга», 2005* **● Серия:** *«Фантастический боевик»* **● 375 стр. ● 100100 экз. ● Жанр:** *Юмористическое фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Андрей Белянин «Рыжий рыцарь»

Что ждет нас за последней чертой? Прах и тлен? Адский огонь или Райские кущи? Одиночество католического Чистилища или бесконечный круг перерождений Сансары? А может быть — «каждому по вере его»? Версий много — однако то, с чем столкнулись после смерти казачий подъесаул Иван Кочуев и израильская военнослужащая Рахиль Файнзильберминц, решительно выходит за рамки самых смелых предположений!

Рай, в котором Рахиль чуть не принесли в жертву индуистской богине Кали, а Ивана едва не убили матерящиеся на древнетолкинийском эльфы?! Где только успевай удирать от мелких бесов на летающих тарелках и отбиваться от сектантов самого разного толка, а в проводниках вместо ангела — обкуренный эльф, изъясняющийся восточными притчами?! И, в конце концов, — разве может быть один Рай у иудейки и православного казака?! Остается сделать вывод, что произошла досадная ошибка, и отправиться искать место назначения...

И невдомек Ивану и Рахили, что никакой ошибки нет, а есть — Игра. Что ж, если Всевышний всемогущ, то он может ***всё***... а значит, может и поиграть! Подкинуть растерявшимся героям когда испытание, а когда и помощь, оставив право выбора за ними — и посмотреть, чем кончатся поиски Рая для евреев и Рая для казаков...

Конечно, со временем Иван и Рахиль поймут, что не так все просто. В самом деле, кто сказал, что Рай одинаков для даосского отшельника, заядлого ролевика и, например, физика-ядерщика?! И, конечно, найдутся в этом странном Раю и золотой Иерусалим, и казачья станица... но будет и сияние истинного Рая, куда попадают те, кто доказал: Бог есть любовь. Правда, для этого придется, прежде всего, понять и принять друг друга...

Итог: пикировки, плавно переходящие в любовь, приключения, безалаберные друзья и глуповатые враги — первый уровень герои прошли лихо. Но что будет на втором?

ЦИТАТЫ

- «Ой, ну вы как моя бабушка, она тоже никогда не играла в компьютер!» (Рахиль).
- «Бежать — некуда, прорваться с боем — проблематично, сдаться в плен — не возьмут, гады...» (Иван).
- «Подавались настоящие эльфийские блюда: селедка под шубой, салат оливье, солянка, пельмени, блины с красной икрой и холодец...».
- «От портрета святого Орландо Блума остались лоскутки...».

СЮЖЕТ	6
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ **7**

Алла Гореликова

ПИШУЩИЙ ФЭН

ТЕРРИ БИССОН. КОМНАТА НАВЕРХУ И ДРУГИЕ ИСТОРИИ
TERRY BISSON. IN THE UPPER ROOM AND OTHER LIKELY STORIES

Авторский сборник ● Перевод: *Е. Моисеева* **● Издательство:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2005* **● Серия:** *«Альтернатива. Фантастика»* **● 320 стр. ● 5000 экз.**

Честно говоря, подборка фантастических рассказов вышла у Биссона довольно беззубая. Это, конечно, субъективное мнение, но, на мой взгляд, сборник «Комната наверху и другие истории» (в выходных данных издатели по инерции именуют его «фантастическим романом») не производит впечатления профессионально сделанного продукта. Несмотря на все свои литературные награды, Терри Биссон, регулярно тусующийся в нью-йоркском баре «KGB», больше похож на пишущего фэна, чем на прожженного профи. То есть на человека, прекрасно разбирающегося в современной фантастике, не боящегося сложных задач, но далеко не всегда способного добиться удовлетворительного результата при их разрешении. Написать цикл юмористических рассказов в стиле Руди Рюкера, с формулами и забавными математическими парадоксами («На краю вселенной», «В церковь — только вовремя!»), лирическую новеллу а-ля Клиффорд Саймак («Смерти нет»), историю о хакерах и «виртуальной реальности», как у Брюса Стерлинга («Комната наверху») — запросто! Только вот индивидуальность самого Биссона за всеми этими наворотами как-то не просматривается. Вероятно, автор и сам что-то такое чувствует: недаром среди его героев особое место занимают электронные призраки, клоны и заблудившиеся во времени двойники.

ЦИТАТА

Я беседовал с одним из жрецов Гер'абте, с отступником. Встретил его в прошлом году в Париже. Он утверждает, что пламя, называемое у них Гер'абте, является первым огнем, который разжег человек. Оно обеспечивает chemin sans brise — преемственность, непрерывную связь между первыми людьми и сегодняшними...

Миру — мир?

Терри Биссон принадлежит к числу писателей с ярко выраженной «активной жизненной позицией». Например, в 2002 году он вместе с Майклом Муркоком, Урсулой Ле Гуин, Джоном Кесселом и еще двумя сотнями фантастов подписал петицию против войны с Ираком, переданную во время марша протеста в Портленде (штат Орегон) местному конгрессмену Дэвиду Ву. Выходит, не только у нас на родине писатели-фантасты наивно полагают, что от их волеизъявления всерьез зависят судьбы мира.

Итог: едва ли не единственный рассказ, ради которого стоит читать эту книгу — мрачноватая притча «Самый первый огонь», начинающаяся с фантастического изобретения очередного «безумного ученого», а заканчивающаяся, натурально, Концом Света. Маловато для 320-страничного сборника из полутора десятков новелл, не находите?

Василий Владимирский

ОТ ПРОТИВНОГО

ЮЛИЯ ЛАТЫНИНА
ДЖАХАННАМ, ИЛИ ДО ВСТРЕЧИ В АДУ

Роман ● **Издательство:** *«Эксмо», 2005* ● **480 стр.** ● **15100 экз.** ● **Жанр:** *Триллер, фантастика «ближнего прицела»*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Том Клэнси «Игры патриотов», «Все страхи мира»
- Фредерик Форсайт «День Шакала»

Не так давно казалось, что Юлия Латынина завязала с фантастикой раз и навсегда. «Вейский цикл» остался в прошлом, отныне только экономические триллеры да политическая журналистика. Однако выход романа «Джаханнам...» заставляет переосмыслить ситуацию. Это тяжелое, неоднозначное, задевающее кучу болевых точек произведение можно охарактеризовать как триллер в духе Тома Клэнси — или фантастику «ближнего прицела» с элементами антиутопии.

ЦИТАТА

«Ваше правительство лжет все время. Оно называет истребление моего народа восстановлением конституционного порядка. Я прожил в Кесареве три месяца. Я видел ментов, которые грабят народ, и военных, готовых продать мне хоть ядерную подлодку. Что-то я не понял, если это называется порядок, то что же называется бардак? Ваш Кремль говорит, что войны в Чечне нет, а есть мирный процесс... Чем больше ложь, тем охотнее в нее верят. Кто это сказал? Геббельс? У него в России хорошие ученики».

Интрига закручена вокруг теракта, подготовленного чеченскими боевиками в крупном приморском городе Кесареве, как брат-близнец похожем на реальный Владивосток. Местные власти, от губернатора до начальника краевого ФСБ, знают о готовящейся катастрофе, но думают только о том, как бы половчее срубить на этом бабок и подсидеть конкурентов. Разумеется, такая книга не могла не вызвать целый хор возмущенных голосов, назвавших ее «русофобской» и «прочеченской». И, в общем, понятно за что. Латынину трудно поймать на лжи — реальные события, на которых она основывается, подтверждены многократно. Однако, закаленный в боях политический журналист, она так ловко расставляет акценты, что на фоне российских властей чеченские бандиты, режущие русских с той же легкостью, с какой волк режет баранье стадо, выглядят чрезвычайно выигрышно.

Итог: как ни парадоксально, но существует и диаметрально противоположное мнение о романе. Те, кто разглядел в книге не смакование подлости русских и не восхищение мужеством чеченцев, а обличительный пафос, призыв бороться с темными сторонами нашей жизни, называют «Джаханнам...» произведением патриотическим. Хочется верить, что сторонники этой точки зрения правы, иначе очень уж неприглядно выглядит позиция писательницы.

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Василий Владимирский

И ПО-ПРЕЖНЕМУ ЛУЧАМИ СЕРЕБРИТ ПРОСТОР ЛУНА...

НОВЫЕ МАРСИАНСКИЕ ХРОНИКИ

Сборник ● **Составитель:** *Алексей Калугин* ● **Обложка:** *В. Люлько* ● **Издательство:** *«Рипол классик», 2005* ● **Серия:** *«Русская фантастика»* ● **352 стр.** ● **5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- сборник «Человек человеку кот»
- антология «Время учеников»

Тематические сборники в России появляются не часто — по одному-два за год. Запоминаются немногие. «Кошачий» сборник «Человек человеку кот», составленный Андреем Синицыным. «Пятая стена», подготовленная Андреем Щербаком-Жуковым и посвященная концепции «умного дома». И, разумеется, трехтомная антология «Время учеников», выношенная и выстраданная Андреем Чертковым. Именно на эту последнюю сильнее всего похожи «Новые марсианские хроники», составленные писателем Алексеем Калугиным к 55-летию знаменитой книги Брэдбери и 85-летию самого мэтра.

Потеряшки

Первоначально сборник «Новые марсианские хроники» должно было открывать предисловие критика Владимира Ларионова «Глоток Марса». Однако по недосмотру издателей оно потерялось на самом последнем этапе подготовки этой книги. Статью Ларионова можно найти на нашем диске или в интернете, на сайте А. Калугина (*alekseykalugin.ru*).

Калугин поставил перед авторами лишь два обязательных к исполнению условия: во-первых, действие всех произведений должно развиваться на Марсе (либо на подлете к нему), во-вторых, текст должен соответствовать духу романа Брэдбери. На призыв составителя откликнулись самые разные авторы, от бесспорного классика российской НФ Владимира Михайлова до эстонца Индрека Харгала, от блестящего стилиста Геннадия Прашкевича до авторов бестселлеров Владимира Васильева и Николая Басова. В итоге в «Новые марсианские хроники» вошло двадцать рассказов от двадцати авторов.

Имя Брэдбери остается одной из тех редких вех в современной фантастике, которые способны объединить представителей самых разных стилей и направлений. Учениками американского мэтра могут назвать себя практически все современные российские фантасты среднего поколения, и не удивительно, что инициатива Калугина заставила встрепенуться и авторов «четвертой волны», славных «малеевцев» и «дубултовцев», редко и неохотно участвующих в подобных проектах — Андрея Саломатова, Бориса Зеленского, Александра Тюрина, Николая Романецкого...

Итог: интересный и очень своевременный эксперимент, который вряд ли поймут представители младшего поколения — те, для кого Рэй Брэдбери, увы, давно не является неоспоримым авторитетом.

Василий Владимирский

УПОРХНУВШАЯ МУЗА

РОБЕРТ АСПРИН, ДЖОДИ ЛИНН НАЙ. МИФОНЕБЫЛИЦЫ
ROBERT ASPRIN & JODY LYNN NYE. MYTH-TOLD TALES

Сборник ● **Перевод:** *Т. Бушуева* ● **Издательство:** *«АСТ», 2005* ● **286 стр.** ● **20000 экз.** ● **Жанр:** *Юмористическое фэнтези* ● **Продолжение МИФ-сериала**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Джон Мур «Принц для особых поручений», «Героизм для начинающих»
- Келвин Пирс «Дверь в Амбермер»

Цикл Роберта Асприна о Корпорации МИФ пользуется у нас давней любовью. Но в последних книгах юмор явно завял, поэтому Асприн привлек к делу «свежую кровь» — Джоди Линн Най. Увы, чуда не произошло, самое забавное в сборнике — предисловия, которые соавторы накатали по отдельности.

В повести «МИФФ конгениальность» очаровательная Банни по просьбе дяди, главы гангстерского Синдиката дона Брюса, участвует в конкурсе красоты. По мере сил ей помогает Скив, от чьего имени и ведется рассказ. В повести есть удачные моменты, пародирующие нравы подобных конкурсов. Красавицы делают друг другу пакости. Скив вновь разыгрывает из себя занудного пай-мальчика. Есть несколько хохм и мораль: на конкурсе красоты настоящие красавицы никогда не побеждают. Пожалуй, самая удачная повесть сборника.

ЦИТАТЫ
- Его имя гремело на конференциях по научной фантастике; он пел под гитару на вечеринках и капустниках, пил ирландское виски и занимал у стойки бара самое почетное центральное место; он был знаменит своим колоссальным успехом у женщин. (Джоди Линн Най о Роберте Асприне).
- Было интересно прочесть предисловие, написанное Джоди... Единственная беда — я с трудом узнавал самого себя. (Роберт Асприн).

В «МИФОпросчете» Гвидо, Корреш и Тананда притворяются владельцами косметологического салона, чтобы разоблачить банду рэкетиров. Имеется парочка приколов, но отсутствует внятная концовка. А способ, с помощью которого герои победили, лишен даже намека на остроумие.

Наконец, «МИФОсуженый», где Ааз помогает Маше, которая некогда подвизалась нянькой у принцессы Глории. Ныне ее воспитанница выросла и должна участвовать в королевской драконьей охоте. Кто из охотников поймает принцессу, тот получает шикарный приз. Повесть выглядит как черновая заготовка, из которой так и не получилось ничего путного.

Итог: муза Роберта Асприна давно сменила место жительства. Любите МИФы? Снимите с полки заветные томики и с ностальгией перечитайте их. А новые опусы — сплошное разочарование. К счастью, есть еще Пратчетт, Мур, Холт...

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

ОЦЕНКА МФ **6**

Борис Невский

СЛУЧАЙНАЯ ОСТАНОВКА

ГАЙ ЮЛИЙ ОРЛОВСКИЙ РИЧАРД ДЛИННЫЕ РУКИ — ЯРЛ

Роман ● **Обложка:** *А. Дубовик* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2005* ● **Серия:** *«Баллады о Ричарде Длинные Руки»* ● **480 стр.** ● **35000 экз.** ● **Жанр:** *Боевое фэнтези* ● **Девятая часть сериала о Ричарде Длинные Руки**

Помните фамильный перстень, сорванный героем с вражьей руки две серии (простите, книги) назад? Если уже забыли, придется вспомнить: кабы не этот перстень, события в девятой книге сериала повернулись бы иначе.

Нет, на Юг наш герой все равно бы прорвался, в этом можно не сомневаться. Но вряд ли ему пришло бы в голову объявить себя герцогским бастардом — кстати сказать, без всяких меркантильных намерений, а всего лишь ради свободного проезда через неприступный замок оного герцога. Кто ж знал, что ночлег в замке новой «родни» затянется на неопределенное время, а фамильные привидения подойдут к вопросу о еще одном наследнике рода Валленштейнов настолько серьезно!

Внезапная непогода, нежданные гости, две «младшие сестрички», нуждающиеся в защите, — и вот сэр Ричард снова по уши в хозяйственных хлопотах, неприятностях и новых врагах. Впрочем, ему не привыкать.

Итог: еще немного полезных для героя «бонусов», зыбкая ниточка к еще одному артефакту, карта Юга — и люди, ответственность за судьбы которых привычно взваливает на широкие плечи бывший москвич, а ныне рыцарь и паладин Дима. Герой меняется медленно, почти незаметно — но вспомните, каким он был в первой книге...

ОЦЕНКА МФ **7**

Алла Гореликова

КЕМСКА ВОЛОСТЬ

АНДРЕЙ ФРОЛОВ *МЫТАРЬ*

Роман ● **Обложка:** *М. Калинкин* ● **Издательство:** *«АСТ», «Люкс», 2005* ● **Серия:** *«Звездный лабиринт»* ● **351 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Антиутопия, киберпанк*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Андрей Саломатов «Клондайк»
- компьютерные игры серии «Fallout»

В середине 21 века главной властной структурой в России становится Налоговая полиция. Бравые полицейские выколачивают из нечистых на руку предпринимателей припрятанные денежки — и отпускают с миром, даже не удосужившись поинтересоваться, какими трудами неправедными нажиты облагаемые налогом капиталы.

Налоговый полицейский Андрей Костин получает задание: навестить этакую Кемску волость километрах в ста от родного Новосибирска и поговорить по душам с окопавшимся там деловым человеком. Задание несколько осложняется тем, что разрыв между городом и деревней достиг катастрофических масштабов: если Новосибирск еще напоминает мегаполисы киберпанка, то в нескольких километрах от него начинается форменный постапокалипсис.

С положенными прелестями последнего и придется столкнуться Костину. Мертвяки и мутанты, пираты и грабители, отморозки-военные и чудесным образом воскрешенное крепостное право... И все это — на фоне киберпанковского мироощущения, когда каждый сам за себя, всякий преследует свои цели и не гнушается предать ближнего.

Не сказать, чтобы коктейль у Фролова вышел удачным. Персонажи плоски, декорации малоправдоподобны, сюжет удручающе линеен. Общую картину слегка разнообразит пара удачных тактических находок да живенький весельчак киберкрыс Гонзо. Но в целом автор так и не решил, что писать: киберпанк, антиутопию или постапокалипсис — а на добротный синтез умения не хватило.

Итог: до вершин жанра — «Падших ангелов Мультиверсума» Леонида Алехина или «Войны за «Асгард»» Кирилла Бенедиктова — Фролову как до Кемской волости пешком.

Заигрывая сРидли Скоттом

Роман пронизан ссылками на «главный фильм киберпанка» — «Bladerunner». Свое любимое кино Андрей вспоминает кместу ине кместу. Аконцовка книги просто скопирована из картины Ридли Скотта: детектив ипрекрасная андроидша улетают впрекрасное далёко. Правда, наподбитом вертолете исо служебным кибером на борту, так что будущему героев можно только посочувствовать.

СЮЖЕТ	5
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	5
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ **6**

Петр Тюленев

ЖИВЫЕ ДУШИ

АЛЕКСАНДР ЖИТИНСКИЙ *СПРОСИТЕ ВАШИ ДУШИ*

Повесть ● **Обложка:** *Д. Горчев* ● **Издательство:** *«Геликон Плюс», 2005* ● **192 стр.** ● **500 экз.** ● **Жанр:** *Фантасмагория*

Деньги в наше время можно делать на чем угодно. Если, разумеется, обладаешь соответствующими способностями. Например, на таланте распознавать, кому принадлежала в предыдущем воплощении душа того или иного человека. Та же самая идея, которая легла в основу альтернативно-исторической повести Сергея Лукьяненко «Кредо», у Александра Житинского развернулась в лирическую «современную сказку для взрослых». Увы, телешоу «Спросите ваши души», хотя и может поспорить по масштабности с «Фабрикой звезд», не способно изменить историю человечества. Ну, получит некто сертификат, что в нем живет душа Александра Грибоедова или Иосифа Сталина — и что?.. Поиграв с возможностями, которые открывает переселение душ, автор быстро возвращается на исходную позицию.

Итог: такое ощущение, что повесть написана на скорую руку, чтобы продемонстрировать «городу и миру» свой вариант развития идеи, которую использовал Лукьяненко. Откровенной халтуры Житинский себе не позволяет — но и до того уровня философских обобщений, до которого дошел в романе «Потерянный дом, или Разговоры с милордом», на сей раз не поднимается.

ОЦЕНКА МФ **7**

Василий Владимирский

НА ТРОИХ

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО, АНДРЕЙ МАРТЬЯНОВ, СВЯТОСЛАВ ЛОГИНОВ *КРЕДО*

Сборник ● **Обложка:** *С. Шикин* ● **Издательство:** *«Лениздат», «Ленинград», 2005* ● **Серия:** *«Боевая фантастика»* ● **496 стр.** ● **25000 экз.**

В советские времена нелегко пришлось фантастическому роману, вдевяностых под угрозой вымирания оказался рассказ, нынче страдает от издательского пренебрежения большая повесть. Всборники их берут неохотно, адля отдельной книги слишком мал объем...

Умельцы из «Лениздата» нашли выход. «Кредо» открывает серию книг, каждая из которых будет состоять из трех произведений разных авторов. Эксперимент, правда, пока не совсем чистый. Помимо заглавной альтернативно-исторической повести Сергея Лукьяненко, всборник вошла «имперская» космоопера Андрея Мартьянова «Войти вбездну» ирассказ Святослава Логинова «Раз, два, три, четыре». Дляменя, честно говоря, загадка, что объединяет столь разных писателей— кроме симпатии составителя, разумеется. Автор супербестселлера «Ночной дозор», беллетрист, завоевавший популярность дописками к«Волкодаву», и«внезапный патриарх отечественного фэнтези» — более разношерстную компанию трудно представить. Все три вещи, впрочем, вполне читабельны, ноих сочетание под одной обложкой вызывает недоумение.

Итог: сборник для тех, кто устал ждать новой книги Сергея Лукьяненко, нопри этом не имеет ничего против Логинова с Мартьяновым.

Анатолий Гусев

НЕУМЕРЕННОСТЬ В АККУРАТНОСТИ

КОДЗИ СУДЗУКИ. ЗВОНОК-3. ПЕТЛЯ
KOJI SUZUKI. RUPU

Роман ● **Перевод:** *С. Зубков* ● **Издательство:** *«Амфора», 2005* ● **Серия:** *«Мистический триллер»* ● **431 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Мистика, НФ* ● **Завершение книг «Звонок» и «Спираль»**

Даже лучшие писатели исписываются, особенно если слишком долго терзают струны полюбившегося им жанра. Приэтом нередко они становятся жертвами загадочной нумерологии, которая не позволяет им остановиться, скажем, надвух томах, итолкает написать третий. ДляСудзуки, поего собственному признанию, завершающий роман «Звонков» оказался самым тяжелым. Длячитателя, как ни печально, тоже.

Поначалу кажется, будто «Петля» вытекает из «Спирали»: современная Япония, научные эксперименты, немного мистики, быстро распространяющийся вирус метастазного рака. Однако постепенно наметанный взгляд замечает противоречия, аближе ксередине исам автор изволит раскрыть карты. Он рассказывает, ипочему третью часть забросило так далеко вбудущее от второй, иоткуда взялись нехитрые имена героев двух первых «Звонков». И, разумеется, как побороть копировальную машинку Садако, да иметастазный рак заодно.

Итог: чтение «для галочки». Втретьем «Звонке» Судзуки не пугает, аразъясняет— что ипочему произошло вдвух первых. Нострашно-то именно необъяснимое. Пожалуй, японская педантичность сыграла вэтот раз не на руку автору.

ОЦЕНКА МР **7**

Петр Тюленев

СОКРОВИЩНИЦА ИЗ РУКОПИСЕЙ И ЧЕРНОВИКОВ

НЕИЗВЕСТНЫЕ СТРУГАЦКИЕ. ОТ «СТРАНЫ БАГРОВЫХ ТУЧ» ДО «ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ»

Черновики, рукописи, варианты ● **Составитель:** *С. Бондаренко* ● **Издательство:** *«Сталкер», 2005* ● **Серия:** *«Миры братьев Стругацких»* ● **640 стр.** ● **5000 экз.**

Казалось бы, что может быть скучнее, чем увесистый том, посвященный черновикам и вариантам даже очень известных романов? И все-таки, братья Стругацкие — это не просто писатель, во многом сформировавший ландшафт современной российской фантастики. Стругацкие — это целая эпоха, как бы банально это ни звучало. Не одно поколение читателей именно с их книг раз и навсегда влюблялось в госпожу Фантастику.

Словом, выход «Неизвестных Стругацких» вполне закономерен — и хвала и честь Светлане Бондаренко, которая сперва сделала возможным полное, академическое издание собрания сочинений братьев, а теперь подготовила для нас этот труд. Помимо любопытных фрагментов из черновиков, в первом томе «НС» можно найти сценарий к «Стране багровых туч», пьесу по «Трудно быть богом», таблицу фантастических идей, несколько забавных пьесок и рассказов и многое другое. В общем, по словам самой составительницы, *«я выбрала двух идеальных читателей этой книги: [...] «людена в душе», который знает, любит и перечитывает тексты Стругацких [...], и исследователя загадки творчества вообще»*.

Итог: книга не для всех, но для упомянутых выше «идеальных читателей» — бесценное сокровище!

Владимир Пузий

Тем, кто может себе это позволить . . .

ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

ADSL

БЕЗЛИМИТНЫЙ ТАРИФ
РЕАЛЬНЫЕ СКОРОСТИ

Россия, 125319, **Москва**, 4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) **777-2477, 777-2458**
факс: +7 (095) **152-4641**
http://**www.telekom.ru**
e-mail: **sale@telekom.ru**

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ

Теперь мы публикуем информацию о выходящих фантастических книгах в более сжатом и удобном виде. 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».

РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

Автор	Название	Издательство	Серия	Жанр
Олег Авраменко	Все грани мира	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Магия фэнтези»	Фэнтези, путешествия между мирами
Николай Андреев	Сектор мутантов	М.: «АСТ», «Северо-запад пресс», 2005	«Звездный взвод»	Фантастический боевик
Николай Андреев	Слепой охотник	М.: «АСТ», «Северо-запад пресс», 2005	«Звездный взвод»	Фантастический боевик
Алексей Атеев	Город теней	М.: «Эксмо», 2005	«Наша мистика»	Зомби-хоррор
Юрий Белов	Четвертый вектор триады	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Магия фэнтези»	Героическое фэнтези
Кирилл Бенедиктов	Путь шута	М.: «Эксмо», 2005	«Русская фантастика»	Антиутопия «ближнего прицела»
Андрей Быстров	Владелец кинотеатра	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Фантастический боевик»	Мистический боевик
Сергей Вольнов	Вечный поход	М.: «АСТ», 2005	«Звездный лабиринт»	Боевая фантастика
Дмитрий Глуховский	Метро 2033	М.: «Эксмо», 2005	«Русская фантастика»	Постапокалипсис, технотриллер
Дмитрий Гришанин	Мах-недоучка	М.: «АСТ», 2005	«Звездный лабиринт: коллекция»	Фэнтези
Ольга Громыко	Профессия: ведьма	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005		Авторский сборник
Евгений Гуляковский	Хроники инспектора Романова	М.: «Эксмо», 2005	«Русский фантастический боевик»	Космический боевик
Татьяна и Александр Дихновы	Дракон-детектив	М.: «Эксмо», 2005	«Фэнтези Н. Перумова»	Фэнтези-детектив
Алексей Евтушенко	Охота на Актеона	М.: «Эксмо», 2005	«Абсолютное оружие»	Боевая фантастика
Сергей Зайцев	Неистребимый	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005		Авторский сборник
Роман Злотников	Вечный	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005		Авторский сборник
Вероника Иванова	Вернуться и вернуть	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Магия фэнтези»	Фэнтези
Дмитрий Казаков	Грязная магия	М.: «АСТ», 2005	«Звездный лабиринт»	Юмористическое фэнтези, эклектика
Дмитрий Казаков	Мера хаоса	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Магия фэнтези»	Фэнтези
Виктор Косенков	Новый порядок	СПб.: «Азбука-классика», 2005	«Закон и порядок»	Фантастика «ближнего прицела»
Олег Курылев	Шестая книга судьбы	М.: «Эксмо», 2005	«Русская фантастика»	Хроноопера, альтернативная история
Сергей Лукьяненко	Проводник отсюда	М.: «АСТ», 2005		Авторский сборник
Евгений Малинин	Драконья ненависть	М.: «АСТ», 2005	«Заклятые миры»	Фэнтези, путешествия между мирами
Сергей Мусаниф	Древнее китайское проклятие	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005		Юмористическая фантастика
Надежда Первухина	Признак высшего ведьмовства	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005		Юмористическая фантастика
Юрий Погуляй	Счастливые Земли	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Магия фэнтези»	Фэнтези
Игорь Поль	Ангел-хранитель 320	М.: «Эксмо», 2005		Космический боевик
Владимир Свержин	Сеятель бурь	М.: «АСТ», 2005	«Звездный лабиринт»	Хроноопера, юмористическая фантастика
Олег Синицын	Астровойны	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Фантастический боевик»	Космическое боевое фэнтези
Светлана Славная, Анна Тамбовцева	Три девицы под окном...	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005		Юмористическая фантастика
Николай Степанов	Сила изгоев	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Фантастический боевик»	Боевое фэнтези
Иван Тропов	Клан быка	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Фантастический боевик»	Боевое фэнтези, «геймерский» роман
Игорь Федоров	Новое небо	М.: «АСТ», 2005		Космическая антиутопия
Надежда Федотова	Мой старый добрый враг	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005		Юмористическая фантастика
Ирина Цыганок	Слабая ведьма	М.: Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Магия фэнтези»	Фэнтези
Зиновий Юрьев	Рука Кассандры	М.: «АСТ», 2005	«Классика отечественной фантастики»	Авторский сборник фантастики

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ЗАРУБЕЖНАЯ ФАНТАСТИКА

Автор	Название	Издательство	Серия	Жанр
	Дикие карты 3: Неистовые джокеры	М.: «Эксмо», 2005	«Дикие карты»	Альтернативная история
А. Баневич	Драконий коготь	М.: «АСТ», 2005		Фэнтези
Кейдж Бейкер	Наковальня мира	СПб.: «Азбука-классика», 2005	«Gold Collection»	Стимпанк, технофэнтези
Саймон Грин	Охотник за смертью: судьба	М.: «Эксмо», 2005	«Героическая Fantasy»	Космическое фэнтези
Терри Гудкайнд	Восьмое правило волшебника. Голая империя	М.: «АСТ», 2005	«Библиотека фантастики»	Героическое фэнтези
Сесилия Дарт-Торнтон	Леди Печалей	М.: «АСТ», 2005	«Век дракона»	«Женское» фэнтези
Филип Дик	Исповедь недоумка	СПб.: «Амфора», 2005	«Миры Филипа Дика»	Гиперреализм
Йен Дуглас	Звездный корпус	М.: «АСТ», 2005	«Золотая библиотека фантастики»	Космический боевик
Стивен Кинг	Темная башня	М.: «АСТ», 2005	«Темная башня»	Мистика
Миллер Лау	Певец преданий	М.: «АСТ», 2005	«Век дракона»	Героическое фэнтези
Чарльз де Линт	Покинутые небеса	СПб.: «Азбука-классика», 2005	«Городские легенды»	Городская фантастика, магический реализм
Диана Марселлас	Зов колдовского ущелья	М.: «АСТ», 2005	«Век дракона»	Фэнтези
Тим Пауэрс	Ужин во дворце извращений	М.: «АСТ», 2005	«Альтернатива. Фантастика»	Постапокалипсис, антиутопия
Шон Рассел	Брат посвященный. Собирающий облака	М.: «АСТ», 2005	«Золотая серия фэнтези»	Эпическое, «ориентальное» фэнтези
Руди Рюкер	Полная свобода. Реал	М.: «АСТ», 2005	«Альтернатива. Фантастика»	Киберпанк, трансреализм
Руди Рюкер	Софт. Тело	М.: «АСТ», 2005		Киберпанк, трансреализм
Клиффорд Саймак	Грот танцующих оленей	М.: «Эксмо», 2005	«Отцы-основатели»	Фантастические рассказы
Роберт Сальваторе	Гимн Хаоса	М.: ИЦ «Максима», 2005	«Забытые Королевства»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры
Ник Тошес	Рукой Данте	М.: «АСТ», 2005		Конспирологический детектив
М. Уэйс, Д. Перрин, Р. Кнаак, Дж. Грабб и др.	Драконы Кринна	М.: ИЦ «Максима», 2005	«Сага о Копье»	Антология фэнтези, новеллизация ролевой игры
Пол ди Филиппо	Стимпанк	М.: «АСТ», 2005	«Альтернатива. Фантастика»	Стимпанк
Джеффри Форд	Меморанда	М.: «АСТ», 2005	«Альтернатива. Фантастика»	Интеллектуальное фэнтези
Эндрю Харман	Святой десант. Дело «Труба»	М.: «АСТ», 2005		Юмористическая фантастика, пародия
Элизабет Хейдон	Элегия погибщей звезды	М.: «Эксмо», 2005	«Меч и Магия»	Героическое фэнтези
Трэйси и Лора Хикмэн	Таинственный воин	М.: «Эксмо», 2005	«Меч и Магия»	Героическое фэнтези
Р. Шекли, А. Сапковский, С. Лукьяненко и др.	Звездный портал	СПб.: «Азбука-классика», 2005		Международный сборник фантастики

Издательский дом «РАВНОВЕСИЕ» продолжает представление фантастических аудиокниг. Новинки конца лета — начала осени — сборник малых произведений легендарного Джона Р. Р. Толкина и роман известного харьковского фантаста Генри Лайона Олди «Живущий в последний раз».

Джон Рональд Руэл Толкиен
Волшебные сказки. Лист работы Мелкина

Издательство: *«РАО Говорящая книга»*
Читают: *Артем Карапетян, Влад Копп ("МДС")*
Формат: *mp3*
Время звучания: *5 часов 1 минута*
Музыкальное сопровождение

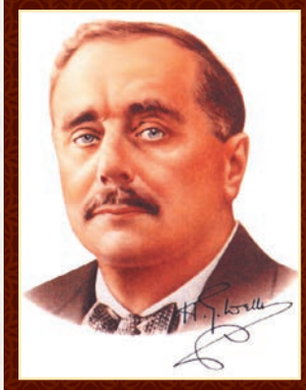
В сборник вошли произведения «Лист работы Мелкина», «Фермер Джайлс из Хэма», «Кузнец из Большого Вуттона», «Приключения Тома Бомбадила и другие стихи из «Алой Книги»». Слушатель попадет в волшебный, необъятный мир, где моря безбрежны и звезды неисчислимы, где опасность подстерегает на каждом шагу... Вы насладитесь добродушной, остроумной игрой слога великого сказочника.

Генри Лайон Олди
Живущий в последний раз

Издательство: *«РАО Говорящая книга»*
Читает: *Влад Копп ("МДС")*
Формат: *mp3*
Время звучания: *4 часа 1 минута*
Музыкальное сопровождение

Действие романа разворачивается в параллельном мире, который населяют «девятикратно живущие» и вампиры-варки. Главный герой, родившийся «уродом», не может воскреснуть после смерти. В поисках спасительного заклинания он встречает свою любовь — девушку-вампира. Сила любви помогает главным героям обрести человеческий облик.

Александр Стоянов



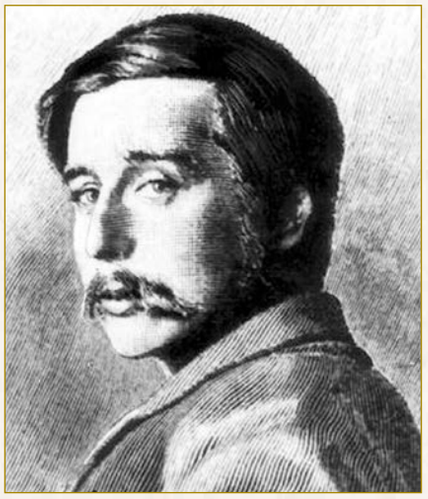
МРАЧНЫЙ ПРОРОК

НАУЧНЫЙ ПЕССИМИЗМ ГЕРБЕРТА УЭЛЛСА

Наша истинная национальность — человечество.
Герберт Джордж Уэллс

Его считали вторым Жюлем Верном, певцом прогресса, научным фантастом номер один эпохи Эйнштейна. Время идет, смелые предсказания сбываются или находят опровержение, одно поколение следует за другим, уходят в прошлое старые кумиры. Но, как ни странно, интерес к Герберту Уэллсу и его значение только растут. Несмотря на то, что его шедеврам уже более ста лет.

Герберт Джордж Уэллс (1866—1946) всю жизнь восхищался способностью науки коренным образом изменить жизнь человека. Его юношеской страстью стала биология. Сын безуспешного торговца и горничной, он добивается стипендии и поступает в университет, с утра до ночи просиживает на лекциях, в лабораториях, за книгами... и к третьему курсу становится одним из худших студентов. Литература одерживает верх над наукой в борьбе интересов молодого Герберта Джорджа. Экзамены за последний курс Уэллс сдал, диплом получил лишь много лет спустя. Зато написал несколько рассказов и начал повесть.



Одержимость наукой не только помогала Уэллсу писать фантастические произведения. В 1930 году он выпустил в соавторстве книгу «Наука жизни», которая представляла собой популярный, но очень серьезный и полный курс биологии.

Он был не красавец — невысокого роста, коренастый, с короткими руками и ногами. На лице выделялись обвислые усы, густые брови и проницательные голубые глаза. Эгоистичный, раздражительный, вспыльчивый, Уэллс порой выводил из себя друзей, но был настолько обаятельным, что чаще всего люди приходили в восторг от общения с ним.

Нострадамус современности

Ракета, робот, персональный компьютер... Все эти изобретения задолго до своего появления были описаны писателями-фантастами. Жюль Верн, Карел Чапек, Айзек Азимов... Каждый из них предсказал немало, но по степени научного предвидения Герберт Уэллс вышел на первое место.

Тут раздался грохот, похожий на раскаты грома. Мир вокруг куда-то исчез. На земле не существовало ничего, кроме пурпурно-алого, ослепительного сверкания. В этом слепящем свете, оседая, рушились стены, взлетали в воздух колонны и кружились куски стекла...

Герберт Уэллс
«Освобожденный мир»

Несмотря на то, что Уэллс не предсказал компакт-диск, аудиоверсии его романов выходят с завидной регулярностью.

Большинство книг автора критики называли ненаучной фантастикой. В «Войне миров» (1898) он описал лазер — и это вызвало улыбку. В романе «Когда спящий проснется» (1899) упоминается бытовой видеомагнитофон, В рассказе «Земные броненосцы» (1903) предсказаны танки, «Война в воздухе» (1908) рассказывала о применении самолетов в сражениях, а «Освобожденный мир» (1914) нарисовал мрачную перспективу атомной войны.

Эйнштейн, услышав про атомную бомбу, не задумываясь, заявил, что это чушь. Спустя 30 лет атомные бомбардировки превратят японские города в пепелища. Время все расставило по своим местам. На данный момент сбылось более 80% предсказаний писателя. Возможно, будущее еще откроет для нас тайны невидимости и путешествий во времени.

Назад в будущее

Два вопроса не давали Уэллсу покоя: есть ли жизнь на Марсе и можно ли путешествовать во времени. Его размышления вылились в цикл очерков о машине времени. Переработав эти рассказы, он написал в 1888 году фантастическую повесть «Аргонавты хроноса», но не остановился на достигнутом и продолжил улучшать текст, добавляя новые сюжетные линии. В 1894 году англичане с увлечением начали читать роман «Машина времени», выходивший в журнале «New Review». Успех Уэллса был триумфальным, восторженные рецензии стали появляться, не дожидаясь финала. Когда закончилась журнальная публикация, роман издали отдельным издани-

Что можно сделать из кучи ненужных деталей? Правильно — машину времени. Кадр из фильма «Машина времени» (2002), режиссер — Саймон Уэллс.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Стараниями кинематографа

Большой экран не мог обойти стороной произведения Герберта Уэллса. Книги великого англичанина лежат в основе 65 фильмов. Именно «в основе» — несмотря на то, что романы писателя невелики по объему, режиссеры почему-то считают дурным тоном переносить их на экран с минимальными изменениями, и большинству экранизаций предпослана скромная надпись: «По мотивам книги Герберта Уэллса».

Первой экранизацией стал еще немой фильм «Невидимый вор» (1909), поставленный французской фирмой «Пате». Впоследствии фильмы про человека-невидимку снимались неоднократно, причем сюжет меняется в каждой картине: от полного следования книге до изменения не только букве, но и духу романа. Сам Уэллс считал лучшей экранизацией книги американский фильм «Человек-невидимка» 1933 года.

Не обошли режиссеры вниманием и «Машину времени». В 1949 году появился сериал по книге, а в 1960 — полнометражный фильм Джорджа Пэла. Но недавно, в 2002 году, над Уэллсом и «Машиной времени» вдоволь поиздевался правнук писателя Саймон. От книги своего предка он оставил только название, вычистив из фильма все социальные и философские идеи.

Начало и конец марсиан. Экранизация «Pendragon Films».

Фильмы на марсианскую тему стали снимать сравнительно недавно. «Война миров» Байрона Хаскина по одноименному роману появилась в кинотеатрах лишь в 1953 году. В 1988 году выходит продолжение фильма, но уже в виде сериала. А 2005 год радует сразу двумя новыми фильмами про марсиан. Весной появляется малобюджетный фильм студии «Pendragon Films», действительно снятый по книге Уэллса. К сожалению, он проходит практически незамеченным на фоне раскрученного блокбастера Стивена Спилберга. Его творение, вероятно, станет самой зрелищной и кассовой экранизацией «Войны миров». Огромного бюджета с лихвой хватило на впечатляющие спецэффекты, но параллелей с современной действительностью режиссер решил не проводить.

Что? Не ждали? Весь мир насилья мы разрушим... Экранизация Стивена Спилберга.

ем сразу в Англии и в США. Книгу читали взахлеб, автора называли гением.

В «Машине времени» Уэллс рассуждает о будущем человечества, точнее, о его конце. Когда побеждает Прогресс, Человек проигрывает. Герой, переместившись на 800 тысяч лет в будущее, застает закат человеческого общества: аристократы превратились в изнеженных элоев, а потомки рабочих — в звероподобных людоедов-морлоков. Дальнейшее путешествие тоже не сулит ничего хорошего: разумная жизнь исчезла, уступив место огромным крабам и зеленым лишайникам.

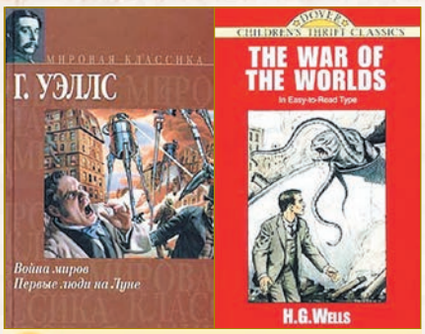
Уэллс был первым, кто сделал фантастику не темой, а литературным приемом, который использовал для критики современного ему общества. В романах «Остров доктора Моро» и «Человек-невидимка» он выступает против вмешательства в законы природы. Герои обоих романов — безумные ученые. Один решает хирургическим путем превратить животных в людей, другой стремится к неограниченной власти, получив невидимость. Оба экспериментатора гибнут в результате своей «деятельности», но автор относится к ним с симпатией: это бездушное общество озлобило гениев и обрекло их на одиночество. Как результат — ученые потеряли главное свое качество, человечность.

Великий Жюль Верн не сразу по достоинству оценил своего английского собрата. Но когда в 1910 году посмертно был опубликован его роман «Тайна Вильгельма Шторица», выяснилось, что он даже подражал Уэллсу, тоже используя тему невидимки.

По стопам Томаса Мора

Взаимоотношениям человечества и космоса посвящены два известных романа автора — «Первые люди на Луне» и «Война миров». В них земляне встречаются с высокоразвитой инопланетной жизнью. И если в первом романе встреча происходит на Луне, то во втором — марсиане прилетают на Землю, чтобы уничтожить людей и завоевать планету. Скажете, банально? Сейчас — да, а тогда, в 19 веке, — страшно.

С именем великого фантаста связан самый громкий скандал о воздействии средств массовой информации на общественное сознание. 30 октября 1938 года молодой режиссер Орсон Уэллс сделал радиопостановку «Войны миров». Поданный в виде радионовостей, аудиоспектакль вызвал массовую панику в Нью-Йорке — люди поверили в нашествие марсиан на землю. К счастью, обошлось без жертв, но в результате в Америке



«Война миров» — самый издаваемый роман Уэллса.

были ужесточены законы радиовещания.

Высадка начинается с Лондона, где пришельцы уничтожают все на своем пути. У землян нет никаких шансов: враги превосходят их и технически, и интеллектуально. Но все же захватчики гибнут — от земных бактерий, подобно английским солдатам, умирающим от малярии в далеких колониях Владычицы морей. Сейчас это может показаться неочевидным, но сто лет назад роман восприняли как очень жесткую критику колонизаторской политики Великобритании. Вместе с тем «Война миров» стала миной замедленного действия под имперским сознанием британцев. Ибо совершенно не важно, кто оккупирует Лондон: марсиане или войска кайзера.

Великобритания, Уокинг. Памятник на месте первой высадки марсиан.

Только «Войну миров» Уэллс рискнул послать Льву Толстому, когда мэтр изъявил желание ознакомиться с творчеством англичанина. Между тем, «Война миров» стала первым произведением Уэллса, переведенным в России. На русском языке роман вышел в тот же год, что и в Великобритании.

Развивая тему будущего людей, Уэллс переходит к утопическому (или к антиутопическому) жанру. В романе «Когда спящий проснется» англичанин 19 века впадает в двухсотлетний анабиоз и просыпается в тоталитарном обществе, где человек — лишь живая машина. Он возглавляет восстание за свободу людей, и даже смерть не в состоянии его остановить. Тема утопии и эволюции человечества продолжена в романах «Пища богов» и «Люди как боги». Последней работой мастера в этом жанре стала книга «Облик грядущего». Но даже утопии Уэллса обращены к современности — это социальная сатира на существующую жизнь и неизменный призыв изменить общество к лучшему.

В ожидании Бойни

Неумолимо приближалась мировая война. Еще не прозвучал выстрел в Сараево, а перед Уэллсом уже стоял призрак всеевропейской бойни, в которой не будет победителя. В его романах предвоенного периода звучит тема катастрофы, через которую должно пройти человечество перед всеобщей утопией свободы, равенства, братства.

В романе «В дни кометы» Земля проходит через хвост кометы, и это изменяет природу людей, делая их лучше. Аналогичный прием присутствует и в романе «Рожденные звездой»: марсиане бомбардируют землян мутагенным оружием, в положительную сторону меняя вид homo sapiens. Другим испытанием для человечества должна стать война. В двух эпохальных книгах «Война в воздухе» и «Освобожденный мир» он нарисовал страшную картину: создание Всемирной Республики на ядерном пепелище, после уничтожения цивилизации в атомной войне.

К счастью, это предсказание так и не сбылось. Но мировая война навсегда изменила мир, покончив с викторианской эпохой, временем мира и стабильности. Тем не менее, Уэллс продолжал жить и творить. В 1917 году он работал в Комитете Лиги Наций, а три года спустя, после издания «Краткой мировой истории», стал уважаемым специалистом по социальным и политическим наукам.

Между двумя войнами

Герберт Уэллс считал себя социалистом, поэтому Советская Россия особенно его привлекала. Он трижды бывал в нашей стране, беседовал с Лениным, написал книгу «Россия во мгле». В тридцатых годах Уэллс пытался создать ось Москва-Вашингтон. Для этого он ездил в США на встречу с Рузвельтом. Был и в Кремле, Сталин произвел на писателя гнетущее впечатление. Но все старания фантаста были напрасными: идеологические противники не хотели протягивать друг другу руки во имя мира.

Ненавидя войну, Уэллс всю жизнь был горячим патриотом Великобритании. Он оставался в Лондоне даже несмотря на гитлеровские бомбежки. Однако Вторая Мировая беспощадно сокрушила мечты писателя о разумном и справедливом всемирном государстве. Последние его работы были проникнуты все большим пессимизмом относительно будущего. Например, в книге «Разум на краю своей натянутой узды» он предсказывал вымирание человечества.

Не случайно, что все романы Уэллса, принесшие ему огромную популярность, написаны на грани старого девятнадцатого века и нового века двадцатого. В это время люди пытались подвести итог прошлому и проникнуть взором в неведомое будущее. Время перемен — всегда непростое время, но только тогда мог родиться фантаст Герберт Уэллс. Его творчество — жесткий цветок, расцветший на суровой почве действительности.

●●●

Он умер, вернее, его тело физически умерло 13 августа 1946 года. Сам же Уэллс до сих пор жив. Он будет жить, пока есть его книги, пока у него есть читатели. Он стал родоначальником столь многих жанров научной фантастики, что будет жить, пока существует сама Фантастика.

Фантастика Герберта Уэллса

- «Машина времени» («The Time Machine», 1895)
- «Остров доктора Моро» («The Island of Dr. Moreau», 1896)
- «Человек-невидимка» («The Invisible Man», 1897)
- «Война миров» («The War of the Worlds», 1898)
- «Когда спящий проснется» («When the Sleeper Wakes», 1899)
- «Первые люди на Луне» («The First Men in the Moon», 1901)
- «Пища богов» («The Food of the Gods», 1904)
- «В дни кометы» («In the Days of the Comet», 1906)
- «Война в воздухе» («The War in the Air», 1908)
- «Освобожденный мир» («The World Set Free», 1914)
- «Люди как боги» («Men Like Gods», 1923)
- «Облик грядущего» («Things to Come», 1935)
- «Рожденные звездой» («Star begotten», 1937)
- «Разум на краю своей натянутой узды» («Mind at the End of Its Tether», 1945)

Полная библиография писателя — на компакт-диске.

Тома из собрания сочинений Герберта Уэллса.

Арсений Крымов

МЕЧОМ, МАГИЕЙ И БОЕВЫМ РОБОТОМ

ЯПОНСКОЕ ФЭНТЕЗИ

...И сейчас перед ним, конечно, далекий красавец в странной одежде и странной прическе, с ненужным мечом за поясом, тонкий и насмешливый грешник, японский донжуан — именно такой, каким он выскочил в свое время из-под пера гениальной японки в пышном и грязном хэйанском дворце и отправился невидимкой гулять по свету...

А. и Б. Стругацкие, «Стажеры»

Нередко фэнтези считают явлением исключительно европейской культуры, выводя его корни из мифов о короле Артуре и кольце Нибелунгов. Однако если взглянуть на вещи шире, мы обнаружим, что фэнтези может зародиться в рамках любой культуры, где имеются предания о прошлом и художественная литература. Страна Восходящего Солнца — не исключение.

Фэнтези в широком смысле этого слова может быть задано тремя критериями. Во-первых, это именно художественное произведение, а не летопись и не священный текст. Во-вторых, произведения этого жанра описывают мир, стилизованный под прошлое нашей действительности, — но не обязательно с этим прошлым совпадающий. Наконец, фэнтези наполнено фантастическими элементами и выдержано в романтическом ключе.

Блистательный принц

Если мы примем это определение, то обнаружим, что в Стране Восходящего Солнца фэнтези появилось еще в 10 веке, когда вся знать Столицы Мира и Покоя, Хэйан (ныне Киото), зачитывалась романами-*моногатари*.

Вот как начинается «*Повесть о старике Такэтори*», один из краеугольных камней японской литературы: «*Не в наши дни, а давным-давно жил старик Такэтори. Бродил он по горам и долинам, рубил бамбук и мастерил из него разные изде-*

Повседневная жизнь книжной хэйанской знати.

Абэ-но Сэймэй

Когда он родился, когда умер, да и умер ли вовсе — точно неизвестно. Рассказывают, что его матерью была лисица-оборотень, а сам он умел повелевать демонами. Говорят, что жил он дольше, чем любой из людей, и ни разу в жизни не болел... Да только стоит ли слушать досужие россказни?

Стоит. Жизнь Сэймэя из клана Абэ, знатока даосской магии *оммё-до*, служившего при дворе в начале эпохи Хэйан, уже почти тысячу лет будоражит воображение японцев. Долгий путь этого японского Мерлина через сборники легенд, театральные пьесы и гравюры сегодня привел его на страницы комиксов *манга* и телевизионные экраны. Он появляется и в «Кай До Мару» и «Отоги дзоси». Где-то он очень стар, где-то вечно молод, где-то скрывает лицо под маской...

Вновь его прославил *Юмэмакура Баку*, один из известнейших фэнтези-авторов современной Японии. Серия новелл о Сэймэе «Колдун» легла в основу одноименного фильма Такита Ёдзиро.

Японский Мерлин в кино- и аниме-экранизациях.

лия на продажу...». Похоже на зачин сказки? Не тут-то было! Для сказки герои повести слишком индивидуальны. Подробно описываются их переживания, воспроизводятся стихи и письма... Сказочная фабула легла в основу фантастической повести. Конечно, не все моногатари основаны на рассказе о чудесах, как «Повесть о старике Такэтори». Но нет-нет, да и появится в них злой дух, чудесный принц из дальних стран, живой покойник... Что и говорить о таких повседневных в 10 веке явлениях, как заклинатель или мстительный призрак.

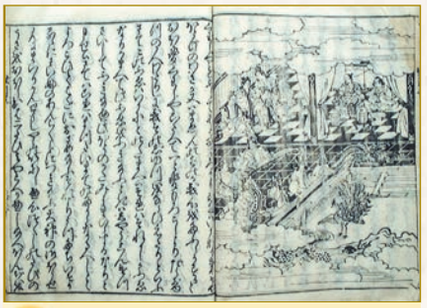
Блистательного принца Гэндзи («Гэндзи-моногатари») не миновала судьба стать героем аниме.

О том, какое воздействие на читателей оказывали эти романы, можно судить по такому, например, отрывку из дневника:

«Девочка, выросшая в тех дальних краях, где «кончается дорога на восток», и даже еще дальше, — какой же, наверное, я была дикаркой! И как только сумела я проведать о существовании романов? Но вот ведь, проведала и стала мечтать лишь о том, чтобы эти книги увидеть! Днем в досужие часы, или сумерничая, сестрица, мачеха и другие женщины пересказывали отрывки из того или иного романа-моногатари, например, о принце Гэндзи, — я слушала, и интерес мой все более разгорался. Разве могли они по памяти рассказывать столько, сколько мне хотелось?»

Как видите, древнеяпонское «фэнтези» породило и своих эскапистов. Автор дневника провела всю жизнь в ожидании своего блистательного Гэндзи, но так его и не дождалась.

Литература для масс



Наборный шрифт в Японии не прижился: ксилография позволяла печатать текст с картинками и при необходимости допечатывать новые копии.

Фантастика об ушедших днях в Стране Восходящего Солнца немногим моложе письменности. Но не стоит думать, что она была уделом одной только знати. В 8 веке монах Кёкай составил сборник «*Нихон гэмпо дзэнъаку рёики*» — «Записи о стране Японии и о дивных чудесах прижизненного воздаяния за добрые и злые дела». Позже появились другие подобные сборники — как назидательные, так и просто повествующие об удивительных событиях современности или прошлых лет.

В 12 веке серия кровопролитных междоусобиц положила конец эпохе Хэйан. Вскоре стал набирать популярность жанр *гунки* — эпических повестей о событиях тех лет. Они рассказывали о реальных людях и их делах, но были полны фантастических подробностей: так, в «*Повести о доме Тайра*» главу дома Тайра Киёмори за его прегрешения преследуют и, в конце концов, забирают в ад демоны. Гунки существовали и как книги, и в виде устного предания.

В эпоху Эдо (то есть с 17 века) книгопечатание, прежде бывшее монополией монастырей, распространилось в городах, возникли частные типографии. В это время большую популярность приобрели *отогидзоси* — назидательные, юмористические или исторические рассказы с картинками, печатавшиеся ксилографическим методом. Они записывались без иероглифов, слоговой азбукой *кана*, что делало их доступными для полуграмотных городских низов.

Историческая тематика и сегодня занимает в японской культуре особое место. Впрочем, ознакомиться с современной японской фантастической литературой сегодня почти невозможно. Посмотрим, как выглядит фэнтези в играх и аниме.

Придуманная история

Начнем с фэнтези, созданного японцами на материале родной истории и культуры. Вот, например, полнометражное аниме «*Кай До Мару*» и сериал «*Отоги дзоси*». Они основаны на легендах и театральных пьесах о *Ситэнно* — четырех воинах, хранивших в древности столицу Хэйан.

1. Так Минамото Райко выглядит в аниме «Кай До Мару»...
2. ...А таким сохранила его история.

В фильмах и впрямь действуют исторические лица... в том числе и те, кого в то время давно уже не было в живых. Вымышлены названия эпох, перепутаны годы. Вместо демона-паука герои сражаются с племенем Земляных пауков, в действительности (а точнее, в полумифических летописях) уничтоженным за полторы тысячи лет до их рождения. Но дело даже не в этих «мелочах». Важно то, что сюжет создан заново, с нуля, почти без связи с первоисточниками, и лихо закручен вокруг демонов и магии.

Еще более яркий пример — «*Йома*». Несмотря на то, что действие фильма привязано к строго определенной исторической эпохе, от истории в нем осталось лишь несколько имен и географических названий: Ода Нобунага, Такэда Сингэн, бой при Нагасино... Если заменить их вымышленными, сюжет ничуть не пострадал

бы, одинокий ниндзя точно так же искал бы своего друга, которому наскучило быть просто человеком. Кошмарный, фантасмагоричный, заполненный демонами мир этого фильма — это не в большей степени Япония, чем владения графа Страда фон Заровича из «Ravenloft» — Трансильвания.

В Штатах двухсерийный фильм вышел под названием «Проклятие немертвого Йомы».

Западное фэнтези выработало стереотип «усредненно-фэнтезийного» мира на основе истории и культуры европейского средневековья. Виртуальных миров, созданных «по мотивам» японской истории, но полностью оторванных от нее, немного. Даже если совпадения сюжета с исторической реальностью почти отсутствуют, японцы предпочитают помещать повествование, пусть только номинально, в реальную историю.

Длинноухие и большеглазые

Впрочем, наличие собственной традиции не отменяет иноземного влияния. Нередко японцы пытаются создавать фэнтези по европейским канонам. Но, хотя внешнее сходство и есть, различие между ними существенно.

Откуда выросло западное фэнтези? «Эдда», «Песнь о Нибелунгах», легенды о короле Артуре, «Мабиногион»... А его японский двойник? Из самого западного фэнтези. В лучшем случае, это Толкин. В худшем — настольные ролевые игры. В силу культурного различия японец никогда не увидит в четверке идиотов, идущих непонятно зачем на край света, крестоносцев в поисках Грааля. И, взявшись за подражание, он создаст либо пародию... либо что-то вроде второсортного приключения для «Подземелий и драконов». Яркий пример — сериал «*Хроники войны Лодосса*», где действует команда: воин, священник, гном с топором и эльфийка-волшебница с кошмарной длины и формы ушами.

Лодосс. Все строго по канонам D&D: файтер, клирик, маг и гном.

Что же до пародий... Пожалуй, здесь японцам нет равных: поиздеваться над жанром так, как это сделали создатели «*Рубак*» или «*Полудракона*», удавалось немногим.

Придумать большее издевательство над канонами жанра непросто.

Впрочем, число талантливых пародий невелико. В основном же созданное в Японии «классическое» фэнтези смотрится довольно уныло. Это замечает и *Хироэ Суга* в рассказе «Конопатая кукла» из антологии современной японской фантастики «Гордиев узел». Автор описывает вымышленное аниме «Дагрия», фабула которого такова: сельская девочка странствует вдвоем с превращенным в дракона принцем, чтобы вызволить его возлюбленную принцессу из плена злого волшебника, который держит ее в заколдованном замке... Комментарии, пожалуй, излишни.

На руинах нашего мира

Но есть еще одно направление японского фэнтези, куда более достойное этого имени, — то, что можно назвать *постапокалиптической техномагией*, или *технофэнтези*. Знакомые примеры — «Цветы на нашем пепле» Юлия Буркина и «Мир пауков» Колина Уилсона (см. сентябрьский «МФ» за этот год). Если закрыть глаза на наукообразные описания катастроф, которые довели наш мир до жизни такой, если забыть, что древняя погибшая цивилизация, оставившая лишь легенды да артефакты, это наше человечество — то все останется по-прежнему: герои, владыки, чудовища. Но, выйдя из привычных декораций, сюжеты оказываются гораздо менее шаблонными.

На Западе это ответвление скорее редкость: слишком много допущений требует такой мир. В аниме, напротив, таких миров большинство — возмутительно неправдоподобных, но завораживающие красивых. Возьмем для примера серию игр «*Final Fantasy*», известную не только анимешникам, но и любителям компьютерных RPG.

Каждая игра серии — это новый, с иголочки, мир, никак не связанный с предыдущими частями. При этом действие седьмой части начинается в технократическом мегаполисе, но главный герой вооружен самым что ни на есть мечом. В восьмой значительный кусок сюжета происходит в околоземном пространстве — но забрались туда герои, чтобы победить злую колдунью. В девятой есть телепортация и клонирование, но есть и лесная деревня магов. Любые техногенные штучки в подобного рода мирах вырваны из родной среды и легко могли бы быть заменены магическими аналогами — это не принесло бы ущерба сюжету, но стало бы катастрофой для атмосферы.

Замечательный пример — аниме-сериал «Путешествие на Запад» по мотивам одноименного китайского фантастического романа, написанного в пятнадцатом веке и популярного как на родине, так и в Японии. Впрочем, «по мотивам» — это слабо сказано. Создатели фильма совместили несовместимое, создав эпопею, ценную именно своей хулиганской атмосферой. Монах Сандзо с противодемоническим револьвером, дракончик-оборотень, превращающийся в джип, демоны в джинсах... Безобразие, да и только!

Вряд ли У Ченъэнь, автор романа «Путешествие на Запад», имел в виду такое... Для сравнения вспомните китайскую мультэкранизацию, прошедшую у нас под названием «Сунь Укун — Царь обезьян».

Отдельного упоминания заслуживает фэнтези-аниме, посвященное боевым роботам. В фэнтези эти неповоротливые и уязвимые громадины обычно становятся не просто оружием, а особого рода талисманом. Так, Ван из аниме «Видения Эскафлона» не просто воюет, облачившись в гигантский доспех: Эскафлон — это ключ от конца света, и только от Вана зависит, будет ли он применен.

В конце концов, для того и нужна «антинаучная фантастика», чтобы творить миры, исходя из красоты, а не правдоподобности. Неудачные опыты такого рода выглядят дикой смесью несовместимых элементов, хорошие — гипнотизируют своей красотой.

Хидэюки Кикути

Японские авторы, работающие в жанре фэнтези, часто совмещают труд писателя и сценариста. Книги ложатся в основу комиксов-манга, те дают жизнь полнометражным аниме... Яркий пример — романы Хидэюки Кикути. Его перу принадлежат книги о Ди, охотнике на вампиров. Мрачная история одинокого охотника, в далеком будущем изничтожающего кровососущее племя, легла в основу двух аниме-фильмов. Та же участь постигла и городское фэнтези «Синдзюку, город демонов». Кроме романов, Хидеюки Кикути создал мангу «Блюз Дарксайда», которая также стала основой аниме.

Николай Пегасов

WORLDCON 2005

КЛИНГОНЫ, ВОЛЫНКИ И ПРЕМИЯ «ХЬЮГО»

В мире фантастики ежегодно проходят сотни конвентов, фестивалей, съездов, на которых раздаются призы, проводятся конкурсы и дискуссии, устраиваются банкеты, фуршеты и пикники. Но если из сотни мероприятий, проходящих по всему миру, приходится выбирать Главное — то никто не сомневается, кому отдать пальму первенства. Главный ежегодный конвент именуется Worldcon. Именно на нем вручают знаменитые премии «Хьюго».

Зал перед открытием Worldcon'а.

За право проводить Wordlcon борются несколько городов, прямо как за право проведения Олимпийских игр. В 2005 году Всемирное общество научной фантастики, главный организатор конвента, доверил Worldcon жителям шотландского города Глазго, где он с успехом проходил с 4 по 8 августа. Самый известный фантастический фестиваль вернулся в Европу впервые за 10 лет — до этого европейцам Worldcon доставался аж в 1995 году. После 1995 года конвент делили между собой США, Канада и Австралия.

Клингон с пивной кружкой в руках никого не удивлял.

История Worldcon'ов уходит в 1939 год, когда поклонники научной фантастики собрались на первый всемирный съезд. С тех пор Worldcon проводится ежегодно, перерыв был сделан только на 4 года Второй Мировой войны. Каждый Worldcon имеет собственное название, например, конвент в 2006 году будет именоваться «L.A.Con» (он пройдет в Лос-Анджелесе), а конвент в Глазго окрестили «Interaction» («Взаимодействие»).

Worldcon привлек в крупнейший город Шотландии несколько тысяч человек. Около 5000 тысяч участников официально зарегистрировались на конвенте, из них более 2000 прибыло из США. Мероприятия фантастического фестиваля проходили в главном выставочном комплексе Шотландии — Шотландском центре выставок и съездов. Около 20 человек приехали из России и с Украины, среди них известные писатели-фантасты Сергей Лукьяненко, Роман Злотников и Марина Дяченко.

В течение пяти дней, с раннего утра и до ночи, Worldcon радовал участников огромным количеством мероприятий. Одновременно в выставочном комплексе проводились десятки заседаний, встреч с писателями и художниками, чтений докладов, запланированных дискуссий, а после закрытия выставочного центра участники конвента перемещались в гостиницу «Хилтон», дабы повеселиться на национальных вечеринках. Чтобы побывать на всех мероприятиях, любитель фантастики должен был обладать сотней тел и отдельных сознаний. Каждый вынужден был выбирать то, что было интересно лично ему.

Среди постоянных мероприятий, проходивших в огромных отдельных залах, выделялись фантастические ярмарка, вернисаж и выставка. На ярмарке можно было приобрести любые фантастические книги старых изданий, сувенирную продукцию, костюмы, комиксы, настольные игры, журналы — все, что связано с фэнтези и фантастикой. Вернисаж знакомил

Мастер Йода из сантехнических и автомобильных запчастей.

посетителей с подлинными работами мастеров фантастической живописи. Любую из выставленных картин можно было приобрести в собственную коллекцию: от скетчей малоизвестных авторов за пару десятков фунтов стерлингов до полотен кисти Майкла Уэлана и Алана Ли, в минимальной стоимости которых значилось четыре нуля. Перед закрытием вернисажа прошел аукцион.

Наконец, на фантастической выставке красовались предметы со съемочных площадок известных фантастических фильмов, лучшие самодельные костюмы с предыдущих конвентов, впечатляющая коллекция статуэток премии «Хьюго» за разные годы, стенды национальных фэндомов (обществ любителей фантастики) и плакаты Worldcon'ов — прошлых и будущих.

В одном из залов постоянно проходили «автограф-сессии»: к известному автору, восседавшему за писательским столом, выстраивалась очередь его поклонников. Мэтр фантастики с охотой отвечал на пару вопросов своего читателя в то время, как подписывал для него книгу собственного сочинения. «Автограф-

Количество материалов, ежедневно предлагавшихся прессе, поражало воображение.

сессии» длились по паре часов. В разные дни конвента за писательским столом успели посидеть Терри Пратчетт, Роберт Сильверберг, Гарри Гаррисон, Джордж Мартин, Энн Маккефри, Кристофер Прист, Терри Брукс, Робин Хобб, Гарри Тертлдав и другие знаменитости.

Одним из самых зрелищных событий конвента стал «Маскарад» — конкурс на лучший фантастический или фэнтезийный костюм. «Маскарад» проходил на сцене концертного зала и напоминал настоящее театральное действие. Каждый из участников конкурса (как правило, он же — создатель костюма) был обязан показать небольшую репризу, пояснявшую характер его вымышленного персонажа. Строгое, но доброжелательное жюри никого не отпустило обиженным.

Настоящие очки Хуммы Кавулы и кружка воганов из фильма «Автостопом по галактике».

Вечером предпоследнего дня конвента состоялось главное шоу фестиваля — вручение премии «Хьюго», которая, наряду с «Небьюлой», считается одной из двух престижнейших фантастических наград на Земле. Если «Небьюлой» награждает жюри из специалистов, то победителей демократичной «Хьюго» определяют сами участники Worldcon'а, поклонники фэнтези и sci-fi, собравшиеся со всего света. Таким образом, «Небьюла» — премия «профессиональная», а «Хьюго» — «народная».

Пафосом, технической оснащенностью, талантом ведущих, эмоциями победивших, овациями зала — церемония «Хьюго» почти ничем не уступала вручению «Оскаров». Только вместо популярных актеров и режиссеров на сцену выходили не менее известные писатели и художники. Главный приз достался Сюзанне Кларк за дебютный роман **«Джонатан Стрэндж и мистер Норелл»**. В книге-победительнице переплелись элементы альтернативной истории (действие происходит в Англии во времена Наполеоновских войн) и фэнтези (феи и волшебство — реальны). Права на экранизацию произведения Сюзанны Кларк уже приобретены студией New Line Cinema, снявшей «Властелина колец». «Хьюго» за лучшую фантастическую киноленту прошлого года получили создатели мультфильма «Суперсемейка». Полный список лауреатов «Хьюго» вы найдете на диске «Мира фантастики».

Worldcon поражает участников, которые прибыли на него впервые, не только масштабом и количеством мероприятий, но и высочайшим уровнем организации. Все церемонии вели талантливые ведущие и актеры-любители, тексты писались заранее, но допускали удачную импровизацию. Представители прессы могли получить массу материалов о Worldcon'е; ежедневно (!) выходил новый выпуск журнала о конвенте, который рассказывал обо всех интересных событиях предыдущего дня. При регистрации участникам фестиваля выдавалась гора литературы, включая 128-страничный путеводитель по всем мероприятиям конвента, книги о Worldcon'е и о Глазго, и даже карту города!

На специальных стендах желающие могли оставить информацию своим друзьям, отметиться в списках участников предыдущих Worldcon'ов, пожелать скорейшего выздоровления Роберту Шекли (писатель был приглашен как почетный гость, но не смог приехать по состоянию здоровья), повесить объявления и оставить пачку листовок о собственном национальном конвенте — или, наоборот, прочесть такие объявления и прихватить листовку на память.

Особую атмосферу конвенту придавал национальный колорит. Некоторые участники не стеснялись разгуливать по выставочному комплексу в килте (шотландская мужская юбка), а на крупных мероприятиях можно было услышать волынку и полюбоваться на музыкантов в костюмах шотландских горцев.

Костюмы вообще — любимый реквизит поклонников фантастики, приезжающих на Worldcon. Клингоны, фэнтезийные воины и герои аниме, мелькающие в толпе то здесь, то там, ни на минуту не давали забыть, что ты находишься на крупнейшем фантастическом съезде планеты, среди друзей и единомышленников.

Еврокон 2005

В рамках Worldcon'а прошли мероприятия другого ежегодного конвента — «Еврокона», организаторы которого воспользовались случаем: Worldcon впервые за 10 лет достался Европе. По сравнению с Worldcon'ом, «Еврокон» выглядит небольшим съездом профессионалов, которые, тем не менее, представляют большинство европейских государств (на «Евроконе» в Глазго собрались граждане более чем 20 стран Европы).

«Еврокон» вручает собственные призы европейским авторам. Лучшим европейским издателем было признано английское издательство научно-популярной периодики и литературы **«Nature»**, а лучшими европейскими писателями — что особенно приятно «Миру фантастики» — русский писательский дуэт: **Марина и Сергей Дяченко**, проживающие в Киеве.

В Киеве же состоится и следующий «Еврокон» — в апреле 2006 года. Правда, на этот раз без Worldcon'а: всемирный конвент переедет в 2006 году в Лос-Анджелес, а в 2007 — впервые посетит Японию (Иокогама).

Марина Дяченко с наградой среди других лауреатов «Еврокона».

Довоенные издания научно-фантастических журналов. Цена зашкаливает за 200 фунтов стерлингов.

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. Сентябрь 2005

Вголосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **478 человек**. Всего было отдано **1288 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1.	Александр Зорич	Ничего святого	5,9%
2.	Филип Дик	Лейтесь, слезы	5,3%
3.	М. Стовер	Эпизод III. Месть ситхов	4,9%
4.	Т. Пратчетт	Патриот	4,9%
5.	Алексей Пехов, Елена Бычкова, Наталья Турчанинова	Киндрэт. Кровные братья	4,8%

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ
НИЧЕГО СВЯТОГО

Фэнтези ифантастика. Последний сборник повестей ирассказов писателя. Здесь вы найдете имрачноватое фэнтези Круга Земель Сармонтазары, ичистейшую НФ, ифантастику на историческом материале. Каждое произведение предваряется «историей создания», вкоторой Зорич рассуждает освоем творчестве ифантастике вцелом.

Оценка МФ: 8

Рецензия— вN№5(21) за2005год.

ФИЛИП К. ДИК
ЛЕЙТЕСЬ, СЛЕЗЫ

Фантастика. Кто не мечтает однажды поутру проснуться мировой знаменитостью? Стележурналистом Джейсоном Тавернером все случилось сточностью до наоборот. Еще 11 октября он был чертовски известен, ана следующее утро оказался словно стерт из мировой истории. Блестящая антиутопия от величайшего визионера американской фантастики.

ОФилипе Дике читайте вN№7(23) за2005год.

МЭТЬЮ СТОВЕР
ЭПИЗОД III. МЕСТЬ СИТХОВ

Фантастика. Роман по мотивам фильма— это именьше, ибольше, чем фильм. Потому что вновеллизации Мэтью Стовера на смену дорогостоящим изрелищным спецэффектам приходят детальные логические обоснования поступков, яркий внутренний мир героев. И— «фирменная» стоверовская мрачность, которая только оттеняет общий настрой фильма.

Оценка МФ: 8

Рецензия— вN№8(24) за2005год.

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ
ПАТРИОТ

Фэнтези. Втретьем томе подцикла про городскую стражу Анк-Морпорка бравые ребята Сэма Ваймса оказываются втянуты вполитические разборки сКлатчем. Спорный клочок земли яйца выеденного не стоит— но обе стороны готовы сражаться до последнего. Роман Пратчетта, как обычно, надолго выведет из строя любого, кто за него возьмется.

Оценка МФ: 9

Рецензия— вэтом же номере журнала.

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

Городское фэнтези. Человеческие обитатели Столицы ине подозревают, что бок обок сними живут Киндрэт— те, чья кровь священна ипроклята. Нонет единства среди вампиров. Сложная подковерная борьба за господство над родом человеческим разворачивается среди кланов. Впереплетение интриг попадают двое...

Оценка МФ: 8

Рецензия— вN№5(21) за2005год.

ОЛЬГА ГРОМЫКО
ВЕРНЫЕ ВРАГИ

РЕКОМЕНДУЕТ

Фэнтези. Новый роман белорусской писательницы не случайно издан внепривычной для нее серии— описываемые внем события происходят за много лет до рождения Вольхи Редной. Впрочем, сюжет книги остался все таким же добротным, аюмор— по-прежнему искрометным. Дляпреданных читателей Громыко ипросто ценителей умных ивеселых книг.

Оценка МФ: 9

Рецензия— вN№9(25) за2005год.

ГРЕГОРИ КИЗ
ТЕРНОВЫЙ КОРОЛЬ

РЕКОМЕНДУЕТ

Фэнтези. Первая часть эпика, конечно, не сбрасывает спьедестала эпического фэнтези «Песнь льда ипламени», нозаявляет осебе весьма серьезно. Грегори Киз умело смешивает современные каноны жанра— показ событий глазами нескольких героев, непредсказуемость, реализм— итолкиновскую сказочность. Результат получается более чем приятным.

Оценка МФ: 9

Рецензия— вN№8(24) за2005год.

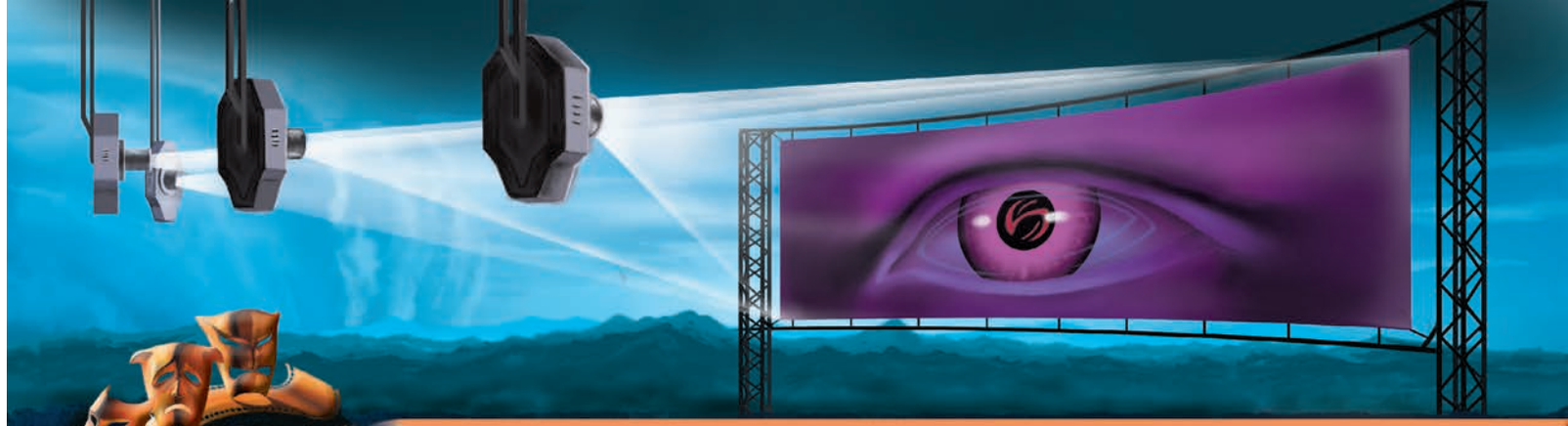
АЛЕКСАНДР ГРОМОВ
ФЕОДАЛ

РЕКОМЕНДУЕТ

Фантастика. Известный любитель уничтожать человечество на сей раз изменил себе: эпидемий икатаклизмов в«Феодале» нет. Только потому, что сама планета, накоторой разворачивается действие романа, — это одна большая катастрофа. Это для людей. Адля таинственного повелителя мира— эксперимент, вкотором люди— лабораторные мыши.

Оценка МФ: 8

Рецензия— вN№9(25) за2005год.



ВИДЕОДРОМ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

Новости киноиндустрии: *ОКТЯБРЬ* 44

Съемочная площадка:
КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 45

На октябрь запланировано несколько интересных российских премьер. Противоречивая экранизация компьютерной игры «**Дум**», пластилиновый мультфильм «**Уоллес и Громит: Проклятье кролика-оборотня**», триллер «**Ворон: Жестокое причастие**», малобюджетная космоопера «**Миссия «Серенити»**. А тем временем приближается «**Гарри Поттер и Кубок огня**».

После финальных титров: *КИНОРЕЦЕНЗИИ* 48

Главные фильмы этого номера — конечно, «**Чарли и шоколадная фабрика**» с Джонни Деппом и «**Земля мертвецов**» от автора жанра зомби-хоррора Джорджа Ромеро. А также: антиутопия «**Остров**», технобоевик «**Стелс**», зоомультфильм «**Вэлиант: Пернатый спецназ**» и невнятные «**Приключения Шаркбоя и Лавы в 3-D**».

Новости аниме: *ОКТЯБРЬ* 53

ФИЛЬМ НА DVD 54

Снятое более десяти лет назад полнометражное аниме «**Манускрипт ниндзя**» стало, пожалуй, наиболее характерным образцом японской мультипликации того времени. Этот фильм можно назвать классикой фэнтези из Страны восходящего солнца — и сегодня «МФ» предлагает вам с ним познакомиться.

Наше кино: *ПАРАГРАФ 78* 56

Этой осенью известный режиссер клипов Михаил Хлебородов снимает научно-фантастический фильм «Параграф 78». Многие уже назвали его «репетицией» перед «Глубиной», однако при более детальном рассмотрении картина представляет немалый интерес.

Новинки лицензионного видео 58

«Космическая одиссея», «Планета бурь», «Месть мертвецов», «Кровь тамплиеров» и другие фильмы на видео, не претендующие на звание блокбастера.

Что посмотреть? 60

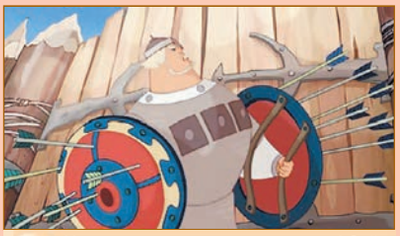
Рекомендации специалистов «Мира фантастики» и посетителей сайта MIRF.RU

НОВОСТИ КИНО-ИНДУСТРИИ

Александр Чекулаев

Богатырская симфония

Кассовый успех полнометражного мультфильма «Алеша Попович иТугарин Змей» убедил студию анимации «***Мельница***» икинокомпанию ***СТВ*** втом, что они напали на золотую жилу. ВСанкт-Петербурге завершается работа над своеобразным сиквелом хита— «**Добрыня Никитич иЗмей Горыныч**». Его события происходят втом же сюжетном пространстве, только главные герои другие. Режиссером нового богатырского приключения стал *Илья Максимов* («Карлик Нос»). Планируется, что героико-комическая былина отом, как Добрыня ицаревич Елисей выручали похищенную сами догадайтесь кем племянницу князя Забаву Путятичну, выйдет всвет вмарте 2006 года.



Ну все, достали мирного человека! Сейчас Добрыня покажет супостатам, чье кунг-фу круче!

Время для драконов

Киношники умеют ковать железо, пока горячо. Фэнтези-бестселлер *Кристофера Паолини* «**Эрагон**» (рецензия— впрошлом номере «МФ») вышел лишь три года назад— иуже начались съемки одноименного фильма. Экранизацию книги кует дебютирующий врежиссуре гуру спецэффектов из «***Industrial Light and Magic***» *Стивен Фангмайер*. Нароли вкартине согласились Джереми Айронс, Джон Малкович игероиня второй «Обители зла» Сиенна Гиллори. Премьера назначена на 16 июня 2006 года.

Истребительница зомби Сиенна Гиллори станет фэнтези-воительницей. Карьера, однако!

Атака клонов

Брюса У. — на пенсию! Миссия спасения мира ляжет на хрупкие женские плечи Николь К.

Они пришли не смиром. Асксероксом. Немецкий режиссер *Оливер Хиршбигель* («Эксперимент») начинает воктябре съемки своего голливудского кинодебюта. Им станет очередной римейк классической НФ-страшилки «**Вторжение похитителей тел**». Леденящая организм история оковарных инопланетчиках, подменяющих жителей маленького городка точными копиями, экранизировалась ранее в1956, 1978 и1993 годах— Доном Сигелом, Филом Кауфманом иАбелем Феррара, соответственно. Главную роль вновой киноверсии— даму, разоблачающую планы гадких алиенов, — исполнит *Николь Кидман*.

Гарин: Перезагрузка

Со времени последней экранизации «**Гиперболоида инженера Гарина**» прошло свыше 30лет. Слишком долгая пауза для признанного шедевра отечественной НФ.Ноэто упущение будет вскорости исправлено. Перезагрузку классического сюжета *Алексея Толстого* — действие предполагается перенести вконец 20 века— осуществит актер ирежиссер *Александр Абдулов*. Подзанавес года он начнет съемки восьмисерийной экранизации «Гиперболоида...», выступив икак постановщик, икак исполнитель главной роли. Кроме него, вкартине сыграют Леонид Броневой, Олег Стриженов, Алена Бабенко, Ирина Розанова, Сергей Никоненко.

Число Зверя

Начало тысячелетия— нумерологически удачное время для пришествия Антихриста— миновало, ноКнязь Тьмы не теряет надежды воссесть на земном престоле. Ибо его сообщником выступит режиссер *Джон Мур* («Полет Феникса»), приступающий осенью ксъемкам римейка мистического триллера «**Омен**» 1976 года. Освежить историю прихода вмир сына Сатаны иего детских злодеяний планируется сучастием актеров *Лива Шрайбера* («Манчжурский кандидат») и *Джулии Стайлз* («Гамлет»). Дляфильма снзванием «**Омен 666**» зарезервирована соответствующая адскому имиджу дата выхода— 06.06.06.

В ДВУХ СЛОВАХ

Режиссер Питер Берг («Сокровище Амазонки») поставит фильм «Бран Мак Морн» порассказам Роберта Говарда овожде бриттов, припомощи магии воевавшего сримскими захватчиками... ● Бен Фостер («Каратель») сыграет в«Людях Икс 3» крылатого мутанта Архангела... ● Кинoподразделение MTV готовится ксозданию хоррора «Нация проклятых» оСША под властью вампиров... ● «Mosaic Media Group» создаст киноадаптацию видеоигры «God of War», посвященной борьбе античного супервоина Кратоса сбогом войны Аресом имифическими монстрами— гидрой, циклопами, Медузой... ● Один из авторов «Ведьмы из Блэр» Эд Санчес приступил кработе над фантастическим триллером «Измененные», рассказывающим опохищении людей пришельцами... ● Досередины осени продлятся съемки сериала «Молодой Волкодав», накоторых кисполнителю главной роли Александру Бухарову примкнули Эльвира Болгова, Андрей Чадов, Анна Азарова.

ДУМ
DOOM

Производитель: *«Universal Studios»/«Warner Bros.»* • **Прокат вРФ:** *«United International Pictures»* • **Режиссер:** *Анджей Бартковяк* • **В ролях:** *Карл Урбан, Дуэйн «Скала» Джонсон, Розамунд Пайк, Доби Опарей, Бен Дэниелс, Разаак Адоти, Ричард Брейк*

Сюжет: Редкий случай, когда сюжет фильма почти не нуждается впересказе. В«Doom» играли сотни миллионов человек, иони прекрасно знают, очем пойдет речь вэкранизации. Эксперимент стелепортатором, толпы демонов ибравый космический пехотинец, вернее, два пехотинца— Джон Гримм (Урбан) иСарж (Джонсон).

Бюджет фильма— 70 миллионов долларов.

Овселенной «Дум» вы можете прочитать внашей рубрике «Врата миров».

Анджей Бартковяк известен по двум боевикам: «Сквозные раны» и«Ромео должен умереть» — бодрым идинамичным, ноне без творческого пижонства. Бюджет укартины хороший— есть где развернуться идекораторам, ианиматорам. Однако прогнозы сдержанные: слишком мы часто сталкиваемся субогими экранизациями компьютерных игр.

«Дум» снимался под контролем компании «id Software». Это обнадеживает— равно как исообщения отом, что картине присвоен жесткий рейтинг «R» (море крови, тонны насилия). Что витоге получится— фантастический ужастик встиле «Чужих», боевик а-ля «Космические пехотинцы» или хороший повод для втыкания иголок ввосковую куклу Бартковяка— покажет время.

Премьера вРоссии: 27 октября 2005.

Что ожидаем: Долгожданное кино, откоторого никто не ждет ничего хорошего, нокоторое наверняка посмотрят все игроманы.

Бравые космические пехотинцы— вкусный иполезный корм для демонов.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Некоторые персонажи фильма— тезки людей из команды «id Software», например, доктор Кармак идоктор Виллитс (вчесть Джона Кармака иТима Виллитса).
- Имя «Сарж» — отсылка кстаршему сержанту Томасу Келли, одному из героев «Doom 3».

УОЛЛЕС И ГРОМИТ: ПРОКЛЯТЬЕ КРОЛИКА-ОБОРОТНЯ
WALLACE & GROMIT: THE CURSE OF THE WERE-RABBIT

Производитель: *«Aardman Animations»/«Dream Works Animation»* • **Прокат вРФ:** *«United International Pictures»* • **Режиссеры:** *Стив Бокс, Ник Парк* • **Роли озвучивали:** *Питер Сэллис, Ральф Файнс, Хелена Бонем Картер, Питер Кэй, Джон Томпсон*

«Овощемания». В фильме будет ***очень*** много овощей.

«Anti-pesto» — служба по борьбе с вредителями в деле.

Сюжет: Продолжение популярных английских мультфильмов оприключениях изобретателя-самоучки Уоллеса (любит сыр ипридумывает всякие безумные приспособления) иГромита— пса, который не умеет говорить, однако ведет себя куда разумней хозяина.

Вмаленьком провинциальном городе, где живут наши герои, настал «огородный бум». Быстро сориентировавшись, Уоллес иГромит организовали службу «Борьба свредителями» иизбавляют соседей от грызунов самым гуманным образом— перевозя животных ксебе домой.

Незадолго до Соревнования Гигантских Овощей вгороде появилось чудовище, пожирающее урожай. Леди Тоттингтон— организатор соревнования— поручает Уоллесу иГромиту изловить вредителя. Ситуация осложняется тем, что местный «герой» Виктор Квотермейн хочет не просто поймать, аубить зверя, чтобы поднять свой авторитет вглазах леди Тоттингтон (авперспективе— жениться на ней).

Премьера вРоссии: 27 октября 2005.

Что ожидаем: Оригинальная история смягким британским юмором для детей ивзрослых. Большего ине надо.

МИССИЯ «СЕРЕНИТИ»
SERENITY

Производитель: *«Universal Pictures»/«Mutant Enemy Inc.»* • **Прокат вРФ:** *«United International Pictures»* • **Режиссер:** *Джосс Уэдон* • **В ролях:** *Натан Филлион, Джина Торрес, Алан Тьюдик, Морена Баккарин, Адам Болдуин, Джевел Стэйт*

Сюжет: Полнометражный фильм, снятый по сюжету первого эпизода малоизвестного телесериала «Светлячок» («Firefly», 2002). Надворе— 2157год. Война повстанцев сАльянсом, желавшим объединить под своей властью все планеты, закончилась победой последнего.

Капитан Рейнольдс (Филлион) выступал на стороне повстанцев. Теперь он занимается частным извозом на корабле «Серенити» (класс «светлячок» — во время разгона корма звездолета начинает светиться). Вместе скомандой— Зоей (Торрес), пилотом Уошем (Тьюдик), механиком Кайли (Стейт) ибойцом Джейном (Болдуин) он курсирует по периферийным мирам, выполняя задания клиентов— законные ине очень.

«Серенити» — первый полнометражный фильм (бюджет 40 миллионов долларов) изнаменечной трилогии. Если он станет успешным, можно ожидать продолжения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Тук-тук... Есть здесь кто-нибудь... эээ... пока еще живой?

Все герои в сборе.

Однажды они берут на борт пассажиров: молодого доктора Саймона и его сестру-телепатку — чудаковатую девушку по имени Ривер. Вскоре выясняется, что эту парочку желает заполучить Альянс, — и за кораблем «Серенити» объявлена охота.

Мировая премьера: 22 августа 2005.

Премьера в России: 13 октября 2005.

Что ожидаем: Малобюджетная помесь космооперы и вестерна. Хорошая игра актеров и интересные диалоги — единственное, что может спасти картину от провала.

ВОРОН: ЖЕСТОКОЕ ПРИЧАСТИЕ
CROW: WICKED PRAYER

Производитель: *«Dimension Films»* • **Прокат в РФ:** *«Екатеринбург Арт»* • **Режиссер:** *Ланс Мунгиа* • **В ролях:** *Эдвард Ферлонг, Дэвид Бореназ, Тара Рейд, Дэннис Хоппер, Эммануэль Крику, Маркус Чонг*

Сюжет: Четвертый фильм про «Ворона» — долгострой, который должен был давным-давно выйти на экраны, однако задерживался по разным причинам. Джимми Куэрво (Ферлонг) и его подруга Лилу были убиты главарем банды сатанистов-мотоциклистов (именно так!) Люком Крашем (Бореназ). Краш рассчитывал прибегнуть к черной магии и превратиться в бессмертного демона. Однако все пошло не совсем по плану. Джимми вернулся в наш мир в облике Ворона — древнего неуязвимого духа мщения. А это значит, что злодеи будут умирать один за другим — изысканно и изощренно (картина получила «кровавый» рейтинг R).

По отзывам зрителей, новый «Ворон», конечно же, не дотягивает до уровня шедевра 1993 года, однако среди других картин серии он лучший. Мунгиа — молодой режиссер, снявший сюрреалистичного «Шестиструнного самурая», — на сей раз сработал отлично. Фильм вышел красивым и мрачным, с сочной картинкой и отличной игрой актеров (особенно стоит отметить Фурлонга, известного нам как юный Джон Коннор из «Терминатора 2»).

Мировая премьера: 3 июня 2005.

Премьера в России: 31 октября 2005.

Что ожидаем: Ворон снова вернулся. И он вновь будет мстить.

Ты что тут делаешь, птица? — Да вот, цветочки принес... Себе на могилку...

Если Ворон и играет в марионетки, так только с распятыми трупами.

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

Производитель: *«Warner Bros.»* • **Прокат в РФ:** *«Каро-Премьер»* • **Режиссер:** *Майкл Ньюэлл* • **В ролях:** *Дэниел Рэдклифф, Руперт Гринт, Эмма Уотсон, Ральф Файнс, Майкл Гэмбон, Гари Олдмэн, Миранда Ричардсон*

Сюжет: Наверняка знаком большинству из наших читателей — Гарри отправляется на международный чемпионат по квиддичу, находит свою первую любовь (азиатку Чоу Чанг), участвует в «Турнире трех волшебников» и продолжает бороться с Вольдемортом, который вот-вот возродится.

Ходили слухи, что на «Кубок огня» потрачено 300 миллионов долларов, что делает его самым дорогим фильмом на свете. Однако настоящий бюджет картины — около 130 миллионов долларов.

Чего ожидать от четвертой части кинопоттерианы — неизвестно. Майкл Ньюэлл снял десятки фильмов — но почти все они

Фильмы снимаются медленнее, чем Рэдклифф взрослеет. Если так пойдет и дальше, ему придется искать замену.

малоизвестны. Он не имеет опыта работы с мега-блокбастерами и наверняка постарается превратить фильм из захватывающего волшебного приключения в психологическую драму.

Мировая премьера: 16 ноября 2005.

Премьера в России: 22 декабря 2005.

Что ожидаем: Одна из главных фэнтези-премьер этой зимы.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- «Кубок огня» — первый фильм «кинопоттерианы», получивший рейтинг PG-13 (дети до 13 лет только в сопровождении родителей) из-за большого количества страшных сцен и «фэнтези-жестокости».
- Первоначально картину хотели разбить на две части, однако потом от этой идеи отказались. В итоге из фильма вырезаны семьи Дурсли и Уизли, эльф Добби, а Сириус Блэк появится только раз — да и то на пару секунд.

На киноэкранах России в октябре

С 6 октября:
Подземелье драконов 2: Источник могущества (Dungeons & Dragons 2: The Elemental Might) — фэнтези.

С 13 октября:
Миссия «Серенити» (Serenity) — космический вестерн.

С 20 октября:
И грянул гром (A Sound of Thunder) — научная фантастика.

С 27 октября:
Дум (Doom) — НФ, экранизация культовой игры.
Уоллес и Громит: Проклятье кролика-оборотня (Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit) — «пластилиновый» мультфильм, комедия.

С 31 октября:
Ворон: Жестокое причастие (Crow: Wicked Prayer) — мистический триллер.

Невероятные приключения
не совсем обычного ангела
и обычного лопухоида,
оказавшегося...
будущим повелителем Мрака.

Дмитрий Емец

& Кот Депресняк

www.emsmo.ru www.buslaev.ru

представляют
Новую книгу!

Мефодий Буслаев

Хулиганское фэнтези!

КНИГА ТРЕТЬЯ:
**«Мефодий Буслаев.
Третий всадник мрака»**

Полубоги не уходят без следа. Они не могут покинуть этот мир, не передав бессмертие и дар... Валькирия умирала... Умирала, раненная мечом, который разит даже бессмертных. Умирала в кухне заурядняйшего из домов, на полу, залитом ее кровью. Рядом с ней лежала Ирка, упавшая с инвалидного кресла и с ужасом и восторгом внимавшая словам неожиданной «гостьи». Отныне Ирка становится валькирией! Нет больше беспомощной калеки! Ей предстоит сразиться с третьим всадником мрака. А вскоре она узнает, что это призрак бывшего властелина мрака Кводнона, выпустивший посланца из-за Жутких Ворот, который и погубил валькирию. Кводнон собирается воплотиться в Мефодия Буслаева. И если это произойдет...

ЭКСМО
издательство

После финальных титров

Кариозные монстры

Чарли и шоколадная фабрика
Charlie and the Chocolate Factory

Жанр: *сюрреалистическая сказка* • **Источник:** *по мотивам одноименной сказки Роальда Даля* • **Производство:** *«Warner Bros.»/«Village Roadshow Pict.»/«The Zanuck Corp.»/«Plan B Ent.»* • **Режиссер:** *Тим Бертон* • **В ролях:** *Джонни Депп, Фредди Хаймор, Дип Рой, Дэвид Келли, Мисси Пайл, Кристофер Ли, Хелена Бонэм Картер* • **Премьера в России:** *25 августа 2005 года* • **Прокатчик в России:** *«Каро-Премьер»* • **Возрастной рейтинг:** *PG (дети допускаются с ведома родителей)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- **Вилли Вонка и шоколадная фабрика** (1971)
- **Джеймс и гигантский персик** (1996)
- **Кот** (2003)

Много сладкого вредно. От этого бывает кариес, диабет и липкие ручки. Напротив, хорошая доза Джонни Деппа и Тима Бертона чрезвычайно полезна для организма. Так что, когда на экраны выплыл четвертый совместный фильм парочки известных голливудских эксцентриков, мы были уверены: повышенный уровень сахара в первоисточнике Роальда Даля будет вполне нейтрализован фирменной управляемой шизофренией обоих.

Выбор редакции

Действительность превзошла все ожидания: шиза победила с разгромным счетом. Что, в общем, неплохо. Ибо, как давно доказали классики, интересная жизнь предпочтительнее сладкой.

Нет, невинная нравоучительная сказка про пятерых деток, попавших на экскурсию по шоколадной фабрике великого и ужасного кондитера-мизантропа Вилли Вонки, не превратилась в маниакальный триллер. Во всяком случае, «Чарли...» далеко по накалу жестокости и мрачного галлюциноза до русского народного детектива с тремя покушениями и одним убийством — «Колобка», то есть. Просто порой кажется, что Джонни, играя Вонку, продвинул своего изначально экстравагантного персонажа по пути к психушке дальше, чем принято для героев семейного кино.

Хотя это как раз и здорово! Особенно на фоне засилья в детских фильмах плоских характеров, делящихся на приторных добряков и слабоумных злодеев. Чувствуя себя, как рыба в воде, среди гротескных декораций шоколадной фабрики, Депп азартно строит объемный образ прибабахнутого магната, от которого не знаешь, чего ждать в следующую секунду. Правда, при этом он начисто затмевает прочих артистов — реальную конкуренцию ему составляют лишь дрессированные белки (не спрашивайте, это надо видеть).

Теперь о кочках и ухабах. Трясти во время вояжа по «Фабрике» начинает, когда герои вынуждены читать неизбежную мораль. Тут сразу выясняется: в отличие от Даля, Бертону это неинтересно. Он умеет стращать детишек, но поучать их ему неохота. А чего еще ждать от парня, попертого с «Уолт Дисней» за нежную любовь к лисичкам-убийцам и восставшим из гроба плюшевым игрушкам? Словом, те сцены, где Вонка и его слуги Умпа-Лумпы разражаются критикой очередного отвратно ведущего себя ребенка, эмоционально пробуксовывают. Похоже, это неустранимый дефект: жесткая моралите-структура первоисточника навязывает режиссеру тип повествования, в котором он не силен.

Итог: Бартону не удалось гладко состыковать свой фирменный стиль с нравоучительностью литературной основы, но актерский гений Деппа и сногсшибательный видеоряд затмевают все шероховатости.

Зрелищность	9
Сюжет	7
Стиль/атмосфера	9
Режиссура	7
Актерская игра	8

Оценка МФ: **8**

Александр Чекулаев

ЦИТАТЫ

«В этой комнате съедобно все. Даже я. Но в последнем случае это называется каннибализмом, мои дорогие дети, и порицается в большинстве цивилизованных стран» (Вилли Вонка).

«Не трогай орехи! Это бесит белок!» (Вилли Вонка).

«Лучший приз — всегда сюрприз!» (Вилли Вонка).

Коричневый ужас. Толстый мальчик Аугустус в триллере «Унесенные шоколадом».

На то, чтобы построить этот малиновый «Титаник», ушло 20 недель упорного труда.

Умпа-Лумпа. Армия его клонов по численности почти не уступает лукасовской!

Вилли Вонка Руки-ножницы: «Добро пожаловать в ваш самый сладкий сон!».

НЕКРОЭВОЛЮЦИЯ

ЗЕМЛЯ МЕРТВЫХ
LAND OF THE DEAD

Жанр: *зомби-триллер* • **Производство:** *«Atmosphere Ent. MM LLC»/«Aurora Ent. Corp.»/ «Exception Wild Bunch»/«Laurel Ent. Inc.»/«Romero-Grunwald Prods.»* • **Режиссер:** *Джордж А. Ромеро* • **В ролях:** *Саймон Бейкер, Джон Легуизамо, Азия Арджeнто, Деннис Хоппер, Роберт Джой* • **Премьера в России:** *4 августа 2005 года* • **Прокатчик в России:** *«United International Pictures»* • **Возрастной рейтинг:** *R (дети до 16 не допускаются)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- **Ночь живых мертвецов** (1968)
- **Возвращение живых мертвецов** (1985)
- **Рассвет мертвецов** (2004)

Русская литература вышла из гоголевской «Шинели», а жанр зомби-хоррора — из «Ночи живых мертвецов» Джорджа А. Ромеро. Поэтому, когда последний решил после почти 20-летнего перерыва тряхнуть стариной, мы были заинтригованы. Утрет ли ветеран амбициозным новичкам нос — или нас ждет коллекция самоповторов безнадежно отставшего от жизни пенсионера?

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Что ж, Фортуна нынче оказалась на стороне оптимистов. Джордж сполна извинился за бесплодные 90-е, представив на суд публики не шедевр, но очень крепкий образчик жанра. Пожилому хитрецу удалось провернуть тонкий трюк: сохранив все зомби-клише, обожаемые простодушными фанами, на этот скелет из штампов он нарастил мышцы из свежего, нетривиального сюжетного «мяса», приведя в восторг уже киноманов! Похоже, это первое кино в истории про кадавров, которое *надо* пересматривать. Иначе вы наверняка упустите массу нюансов, скрытых приколов и цитат, которыми Ромеро буквально нашпиговал «Землю мертвых».

Главная «фишка» — это, конечно, то, что зомби научились *соображать*. Да, бродячие мощи обрели способность общаться, координировать действия и использовать предметы! Понятно, такая некроэволюция ничего хорошего людям не сулит. Зато постановщик получил шикарный шанс высказаться по поводу актуальных проблем. Лишь слепой не заметит, что на этот раз под борьбой зачуханных дохлецов и живых, засевших в сияющей огнями небоскребов цитадели, Джордж недвусмысленно намекает на стремительно клонящееся в сторону взаимного террора противостояние «золотого миллиарда» и Третьего мира. Эффектный и неожиданный ход.

Броневик «Мертвецкий патруль» выезжает на задание. Умри все, э-э-э... мертвое!

Скромный зомби-ужин на пять персон. Согласно этикету, можно кушать руками.

ЦИТАТЫ

«Зомби, чувак... Пугают они меня» (Кауфман).

«Проблемы? В мире, где оживают мертвые, слово «проблемы» теряет смысл!» (Кауфман).

Что может быть хуже, чем ожившие мертвецы? Ну, хотя бы подлый персонаж Денниса Хоппера.

«Бедный Йорик!»: даже зомби цитируют «Гамлета». Шекспир был бы польщен.

Не обошлось, ясно, без проблем. Главная в том, что зомби выглядят порой живее, чем главные герои. Реально хорош только Джой, играющий умственно отсталого, но грозного в бою напарника персонажа Бейкера. Легуизамо и Хоппер на автомате отрабатывают свои амплуа шустрилы и властного злодея, соответственно. А вот Бейкер и Арджeнто смотрятся как-то бледно. Кроме того, режиссер очевидно не силен по части экшена: в спокойных эпизодах он куда изобретательнее. К счастью, эти огрехи успешно маскирует отменное чувство юмора Ромеро — понятно, черного как смоль. Такие моменты, как аттракцион «Сфотографируйся со жмуриком», явление зомби-чирлидерши и атака мертвых пролетариев на шикарный буржуйский бутик просто очаровывают своей убийственной иронией.

Итог: не идеальный, но сильный зомби-триллер, удачно сочетающий классические приемы жанра с визуальными новациями кино 21 века, к тому же не гнушающийся черного юмора и политического задора.

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Александр Чекулаев

ЗДЕСЬ ВАМ НЕ МАЛЬДИВЫ

ОСТРОВ
ISLAND

Жанр: *фантастика, боевик* ● **Производство:** *«Warner Bros.»/«DreamWorks SKG»* ● **Режиссер:** *Майкл Бей («Перл-Харбор», «Армагеддон», «Скала»)* ● **В ролях:** *Эван Макгрегор, Скарлетт Йоханссон, Стив Бушеми, Шон Бин* ● **Премьера в России:** *11 августа 2005 года* ● **Прокатчик в России:** *«Каро премьер»* ● **Возрастной рейтинг:** *PG-13 (дети до 13 лет — только с родителями)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- **Шестой день** (2000)
- **Clonus Horror** (1979)

Этот фильм мог бы стать неожиданным подарком для всех любителей хорошей фантастики. Мог бы, но не стал. Выражаясь терминами советского кинопроката, картина получилась «остросюжетная», добротная, незаурядная, но имеющая ряд очень неприятных недостатков, которые делают ее похожей на безногую фотомодель — вроде бы все, как надо, однако чего-то явно не хватает.

Первые кадры способны испортить настроение тем, кто пришел в кино похрустеть попкорном и посмотреть «фильм про клонов». Эстетско-пижонские выкрутасы режиссера, галлюциногенная нарезка кадров — все это слишком нетипично для летнего блокбастера. Дальше все, как надо — закрытое общество выживших после некоей катастрофы, реклама фирмы «Puma», нехитрые радости жизни, любопытство, шокирующее откровение (хотя зрители еще до начала фильма знали, что жители фактории — клоны), а потом — стоп!

Потом начинается странное. Сравнение новых фильмов с «Матрицей» — это пошло, но в случае с «Островом» от него никуда не деться. Никакой фантазии — длинные ряды капсул с физраствором, металлические пуповины... С биологией тоже нелады. Клоны вырастают из некоей «заготовки» (выглядит так, будто кого-то обильно стошнило), причем развиваются они, видимо, поэтапно — сначала кровеносная система, потом мягкие ткани тела и т. д.

Динамичные сцены — суть и душа фильма — сделаны добротно, но, тем не менее, слишком затянуты и навевают скуку. Главные герои только и знают, что бежать. Все головокружительные трюки и взрывы — плоды их метания по городу. За весь фильм молодые люди ни разу не поели и толком не попили, Джордан 2-дельта щеголяет нестираемым макияжем, белая одежда не пачкается, — мелкие бытовые детали принесены в жертву общей слаженности фильма.

К счастью, помимо глупеющего на глазах сюжета, в «Острове» почти не к чему придраться. Циничный юмор Стива Бушеми хоть и направлен в основном «ниже пояса», но заметно украшает фильм. Визуальная часть сработана мастерски: камера работает так лихо, что некоторые ракурсы можно вырезать и использовать в качестве иллюстраций для учебников операторского искусства. Актеров иногда ругают за то, что они халтурили — да, возможно, ребята не сыграли в полную силу, однако того, что они выдавали, вполне хватало для сопереживания.

За город будущего (2019 год) режиссеру можно аплодировать стоя — футуристика сделана подробно, с массой мелких нюансов. Наряду с клонированием, поездами на магнитной подушке и реактивными летающими мотоциклами, здесь по-прежнему используется огнестрельное оружие. Если вы думаете, что должно быть иначе — подождите лет 15 и увидите, что альтернативы автоматам Калашникова все равно нет.

Итог: фильм с хромой логикой сюжета и рваным ритмом, но крепким визуальным рядом и масштабными спецэффектами.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8
СЮЖЕТ	5
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	6
РЕЖИССУРА	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Михаил Попов

ЦИТАТЫ

«Если ты хочешь съесть гамбургер, это еще не значит, что ты хочешь познакомиться с коровой».

«Кто такой Бог? Представь, что тебе что-то очень хочется. Ты закрываешь глаза и загадываешь желание. Бог — это тот, кто тебя не слушает».

Крышка, видимо, от ракетной шахты. А под землей — бетонная пещера на несколько километров в ширину.

Умеем сохранять равновесие и бить ногами в лицо. Почему тогда все время убегаем?

Со времен «Матрицы» для блокбастеров считается хорошим тоном разбить хотя бы один вертолет об небоскреб.

Основной работой «взрослых» клонов было смешивание питательных жидкостей для растущих клонов

СКАЗКА ОБ ЭЛЕКТРИЧЕСКОМ КОЛОБКЕ

СТЕЛС
STEALTH

Жанр: *фантастика, боевик* • **Производство:** *«Columbia Pictures Corporation»* • **Режиссер:** *Роб Коэн («Три Икса», «Форсаж», «Сердце дракона»)* • **В ролях:** *Джош Лукас, Джессика Бил, Джэми Фокс, Сэм Шэпард, Ричард Роксбур, Джо Мортон, Йен Блисс* • **Премьера в России:** *28 июля 2005 года* • **Прокатчик в России:** *«Каскад фильм»* • **Возрастной рейтинг:** *PG-13 (дети до 13 лет — только с родителями)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- **Top Gun** (1986)
- **Горячие головы** (1991)
- **Сломанная стрела** (1996)
- **День независимости** (1996)

Следует сразу расставить точки над «и»: «Стелс» — кино красивое, но потрясающе глупое. По сути, его можно сравнить с прошлогодним «Ван Хельсингом» — так же ярко, мощно, безумно дорого и, мягко говоря, легкомысленно. От всех других летних блокбастеров «Стелс» отличается двумя вещами — во-первых, это боевик с сравнительно небольшой долей фантастичности, а во-вторых, главные носители научного вымысла здесь — суперсамолеты.

Следовательно, сюжет «Стелс» по определению просто обязан быть приближен к реальности, а сам фильм должен иметь реактивный, бешеный драйв. И то, и другое там присутствует, причем с избытком, помноженным на обязательный в таких случаях патриотизм и актуальную борьбу со зловещими абдул-аль-террористами. Поэтому по части соблюдения голливудского ГОСТа на летние блокбастеры фильму можно смело ставить пятерку.

Теперь о плохом. С идиотизмом в «Стелс» все же переборщили. Таджикские экстремисты возят ядерные боеголовки в тележках, запряженных ослами, «уникальный тепловой след самолета» отслеживается серпасто-молоткастым спутником, искусственный интеллект — эдакий железный колобок с красным глазом, украденным у кубриковского HAL 9000, — «скачивает всю музыку из интернета», а чудо-самолеты без проблем летают из Азии на Аляску и обратно.

На стеб это не похоже — создателям фильма попросту изменило чувство вкуса и меры, что это не могло не отразиться на кассовых сборах. Зрителей не обманешь. 13 миллионов за премьерный уик-энд — курам на смех. Если «Стелс» и окупится, то лишь с большим трудом.

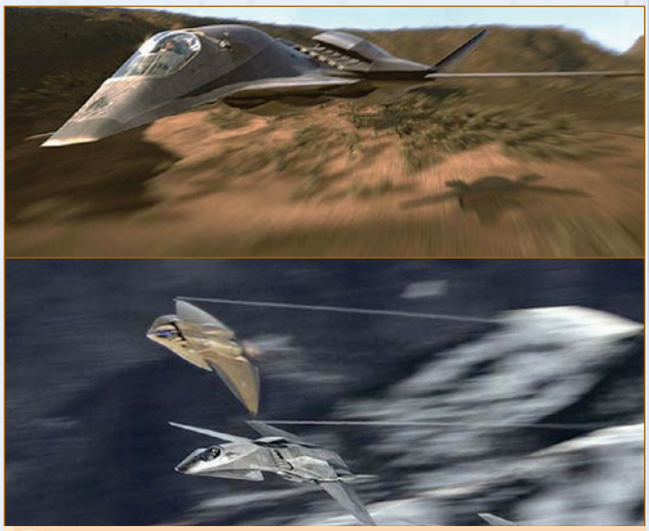
Интересно, что боевые качества у самолетов людей и искусственного интеллекта примерно одинаковые.

Испытания сверхсекретного самолета происходят на авианосце. Оригинально, но глупо — подводных лодок-шпионов еще никто не отменял.

ЦИТАТЫ

— Нас трое... Три... Это простое число. Святая Троица, три мушкетера...
— Три измерения...
— Не забудьте «menage a trois» («семья втроем», половая жизнь и совместное проживание трех человек — примечание редактора).

Диалог главных героев



Воздушные бои нарисованы так, что никаких 3-D очков не надо. Кажется, будто это ты за штурвалом самолета.

Несмотря на все это, в фильме есть и приятные моменты. Актеры играют на удивление хорошо. Саундтрек — натуральный термояд. Если бы не избыток идиотизма, «Стелс» стал бы главной экшен-фантастикой лета.

Роб Коэн не стесняется рекламировать Таиланд. Сразу видно — он действительно любит эту страну. В фильме ей уделяется чрезмерно много времени, хотя это как раз и неплохо, ведь места действительно красивые. Графика если и не безупречна, то, по крайней мере, хороша. Визуальные киноаттракционы — конек Роба Коэна, поэтому все бои в воздухе смотрятся на одном дыхании. Также в картине есть несколько потрясающих стилистических решений. Взять хотя бы эпизод с дозаправочным дирижаблем — натуральный стимпанк, готовый шаблон для любого фантастического фильма (хоть в «Звездные войны» ставь — Лукас удавился бы от зависти).

Итог: если во время просмотра вам удалось расслабить мозг и воспринимать лишь действие, а не сюжет, то «Стелс» заслуживает оценки «отлично». Но если глядеть правде в глаза, этот потенциальный хит был начисто погублен чрезмерно примитивным сценарием.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9
СЮЖЕТ	3
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	6
РЕЖИССУРА	6

ОЦЕНКА МФ **6**

Михаил Попов

Вопреки голливудской традиции, негр погибнет, причем по своей вине. Фактически, компьютер невиновен в его смерти.

ГОЛУБЬ ВОЙНЫ

ВЭЛИАНТ: ПЕРНАТЫЙ СПЕЦНАЗ
VALIANT

Жанр: *анимационная 3D-фантазия* • **Производство:** *«Vanguard Animation»/«Ealing Studios»/«UK Film Council»/«Odyssey Ent.»/«Take Film Partnerships»* • **Режиссер:** *Гэри Чэпман* • **Роли озвучивали:** *Эван МакГрегор, Рики Жерве, Тим Карри, Джим Броадбент, Хью Лори, Джон Клиз* • **Премьера в России:** *18 августа 2005 года* • **Прокатчик в России:** *«Central Partnership»* • **Возрастной рейтинг:** *G (ограничений по возрасту нет)*

«Одни клюют крошки, другие — делают Историю», гласит слоган фильма. Ну, не знаем, как в мире пернатых, но создатели «Вэлианта» пока ближе к первому, чем ко второму.

История про то, как британский голубь-недомерок Вэлиант (то есть Храбрец) пошел на войну с нацистскими ястребами и, вопреки некондиционной стати, внес огромный вклад в открытие второго фронта, на уровне идеи выглядит неплохо. Но когда мы видим ее воплощение, то заметно, как страшно авторам было отойти от клише «Уолта Диснея». Да, фильм неплохо нарисован, достаточно динамичен и забавен. И при том драматургически шаблонен, населен пресноватыми персонажами (исключение — жуликоватый голубь-балагур Багси) и не содержит по-настоящему ударных шуток — парни, видно, побоялись пародировать военно-патриотическую классику. Словом, не будь на свете «Пиксар» и «ДримУоркс», детище «Vanguard» могло бы наделать шуму. А так — и труба пониже, и дым пожиже...

И давно пора дать по башке тому болвану, что по малейшему поводу прибивает к названиям переводных семейных лент словечко «спецназ». Уже тошнит, ей-богу, от этого скудоумного милитаризма.

Итог: проходной «диснеевобразный» мульт про войну служивых птичек. Этакий «Перл-Харбор», только посмешней и с голубями.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	7
СЮЖЕТ	5
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	5
РЕЖИССУРА	6

ОЦЕНКА МФ **6**

Александр Чекулаев

По совести, кино надо было назвать «Багси». Этот пернатый мошенник буквально «украл» весь фильм!

А вот и наши «соколы Сталина». Пардон, «голуби Черчилля»...

ДЕТСКАЯ НЕОЖИДАННОСТЬ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ШАРКБОЯ И ЛАВЫ В 3-D
THE ADVENTURES OF SHARKBOY & LAVA GIRL IN 3-D

Жанр: *фильм-комикс, семейная фантастика* • **Производство:** *«Troublemaker Studios»/«Dimension Films»* • **Режиссер:** *Роберт Родригес* • **В ролях:** *Кэйден Бойд, Тэйлор Лотнер, Тэйлор Дули, Джордж Лопес, Дэвид Аркетт, Кристин Дэвис* • **Премьера в России:** *4 августа 2005 года* • **Прокатчик в России:** *«Каскад фильм»* • **Возрастной рейтинг:** *PG (дети допускаются с ведома родителей)*

После шикарного «Города грехов» — да такой конфуз... Гордость Родригеса-отца за сына Рэйсера, собственно, и придумавшего Шаркбоя и Лаву, понятна. Непонятно, зачем Родригесу-профессионалу экранизировать крайне наивные ребячьи фантазии про то, как простой мальчик с помощью дуэта детей-суперменов спасает планету Чудо от несерьезных злодеев?

Одно дело — мечтать про себя. Другое — воплотить эти отрывочные грезы в кино, интересное всем. Роберт показал себя классным папой, сделав сыну царский подарок. И безответственным режиссером, решив, что поток сознания его отпрыска, сделанный в стереоформате, без труда завоюет публику.

На что он надеялся? «Мертвые» диалоги, вялые приключения-нравоучения, линейный сюжет-квест, топорная игра актеров и темная «картинка», делающая просмотр в стереоочках пыткой, испортят любой фильм. Этот они вообще убили.

Итог: грубый муляж семейного кино про мощь детской фантазии. Пересмотрите лучше «Бесконечную историю».

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	6
СЮЖЕТ	7
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	5
РЕЖИССУРА	5
АКТЕРСКАЯ ИГРА	3

ОЦЕНКА МФ **4**

Александр Чекулаев

Девочка-лава и Мальчик-акула. Их лента в прокате, увы, утонула...

Как мы оцениваем фильмы

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

Зрелищность — то, насколько фильм держит зрителя в напряжении, насколько хорошо поставлены экшен-сцены и удачны спецэффекты.

Сюжет — интересность и непредсказуемость сценария.

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

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

Оценка «МФ» — мнение редакции по поводу соотношения вышеуказанных критериев с учетом специфики жанра каждого конкретного фильма.

Ксения Аташева

Премьеры октября

Первого октября на японском телевидении стартует новое спортивно-фантастическое аниме «**Idaten Jump**». Главный герой сериала, Чо, сдетства увлекался горным велосипедом. Наодном из соревнований Чо иего друзья случайно попадают впараллельный мир. Чтобы вернуться обратно, им предстоит победить 10 соперников.

Idaten Jump.

Второй сезон сериала «Mai-Hime», «**Mai-Otome**», выйдет на экраны 6 октября. Главной героиней нового аниме станет четырнадцатилетняя девушка по имени Арика, появившаяся вконце первого сезона. Она приезжает вкоролевство Винтбрум, чтобы стать отомэ— девушкой-телохранителем. Режиссер сериала— Масаказу Обара («Mai-Hime», «The Big O»), дизайнер персонажей— Хироказу Хисаюки («Gear Senshi Dendoh»), композитор— Юки Кадзиура («.hack//sign», «Noir»).

Mai-Otome.

13—16 октября врамках Международного фантастического кинофестиваля вТокио состоится премьера «**Mobile Suit Zeta Gundam: A New Translation II**». Показ фильма вкинотеатрах начнется 29 октября.

Также на октябрь запланировано начало показа фантастического сериала «**Noein-mo Hitori-no Kimi-e**». Сюжет классический для седзе (сериал «для девочек»): кпятнадцатилетней школьнице Харуке является Карасу, воин-дракон из параллельного мира Лакрима, ипросит опомощи. Дело втом, что Харука обладает «ожерельем дракона» — магической силой, способной победить демонов из мира Шангрия. Режиссер сериала— Аканэ Казуку («Vision of Escaflowne»), дизайнер персонажей— Кишида Такахиро («Chikyu Shojo Arjuna», «Serial Experiments Lain»).

Fate/Stay Night

На 2006год запланирована премьера нового сериала «**Fate/Stay Night**» от« ***Studio Deen***». Действие этого мистического боевика, основанного на одноименной игре от «***Type Moon***», будет разворачиваться втой же вселенной, что и« **Shingetsutan Tsukihime**» («Lunar Legend Moon Princess»). Сюжет сериала повествует обитве семи магов за Святой Грааль. Главный герой, Мамия Широ— начинающий маг. Однажды он встречает девушку— одну из волшебных помощников— иоказывается втянут вбитву. Режиссером стал Юдзи Ямагучи («Angel Links», «Yami to Boushi to Hon no Tabibito»), дизайнер персонажей— Мегуми Исихара («Kakyuusei»), композитор— Кендзи Каваи («Ghostin the Shell», «Ranma 1/2»). Точная дата выхода сериала пока неизвестна.

Сюжет сериала не слишком интересен, авот графика идизайн уже вызывают заслуженное восхищение.

Российские релизы 2006 года

Компания «***MC Entertainment***», российский издатель лицензионного аниме, огласила планы на 2006год. Этой компанией были закуплены права на следующие фильмы исериалы: «Ghostin the Shell 2: Innocence», «Aachi and Ssipak», «Millennium Actress», «Shin Angyo Onshi», «Darkside Blues», «Tombstone of the Fireflies», «Hammerboy», «Patlabor», «Patlabor II», «Patlabor WXIII», «Odin», «Parasite Dolls», «Armitage Polymatrix», «Armitage Dualmatrix», «Ninja Scroll TV», «Samurai 7», «Mezzo DSA», «Full Metal Panic», «Berserk», «Otogi Zoshi», «GunGrave», «Paranoia Agent», «Samurai Champloo», «Chrno Crusade», «Elfen Lied». Точный порядок выхода не уточняется.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

Такаши Шимизу, создатель фильма «Проклятие» («Ju-on»), назначен режиссером киноадаптации манги Хитоши Иваака «Parasyte». Сценаристами стали Фил Хэй, Мэтт Манфреди и Мэтт Дрейк ● Сын Тезуки Осаму, Макото Тезука, стал режиссером нового фильма о докторе Блэк Джеке, «Black Jack — Futari no Kuroi Isha» («The Two Black Doctors»). Премьера фильма назначена на 17 декабря ● Студия «Production I.G» начала работу над аниме по мотивам серии игр «King of Fighters». Заявлено, что в этом аниме появятся такие персонажи, как K', Алба Мейра и Эш Кримсон ● Режиссер «Stellvia of the Universe» Тацуо Сато заявил, что съемки продолжений «Stellvia» и «Nadesico» теперь невозможны. Причины оглашены не были ● Премьера полнометражного фильма по аниме «Keroro Gunso» запланирована на следующее лето. Режиссером фильма станет Дзюничи Сато («Cowboy Bebop», «Magic User's Club»).

Новые игры

Компания «***Square Enix***» объявила, что «**Final Fantasy XII**» выйдет вЯпонии 16 марта 2006 года. События игры будут происходить вмире Ивалис, известном по игре «**Final Fantasy Tactics**».

Японское подразделение компании «***Sony***» объявило оразработке продолжения популярной игры «Gunparade March». «**Gunparade Orchestra: White Chapter**» выйдет вконце этого года, заним последуют два продолжения: «Green Chapter» и«Blue Chapter». Все три игры выйдут на платформе «PlayStation 2».

Компания «***Testo***» работает над созданием онлайновой ролевой игры по фэнтезийному аниме «**Bastard**». Пока игра анонсирована только для продажи вЯпонии.

РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ

● «Рубаки Try» (Slayers Try), комедия, фэнтези. Дистрибьютор— «MC Entertainment» (диск 2).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ксения Аташева

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ САМУРАЯ

МАНУСКРИПТ НИНДЗЯ

НАШ ПОСТЕР

Дурак! Если ты сражаешься сдемоном, стань демоном сам, иначе ты не сможешь победить!

Дакуан— Дзюбэю

Если вы никогда не слышали о«Манускрипте ниндзя», то вы либо провели последние 10лет вглухом лесу, либо никогда вжизни не интересовались японской культурой вообще ианиме вчастности. Этот фильм советуют посмотреть каждому начинающему анимешнику, наравне с«Акирой», «Призраком вдоспехе» иработами Хаяо Миядзаки. Идля многих он стал первым настоящим, «взрослым» аниме.

НАШ DVD

Виюне этого года американский канал MTV включил «Манускрипт ниндзя» вдесятку самых революционных аниме-фильмов, когда-либо выпущенных на DVD.Этот фильм стал одним из первых аниме, выпущенных на UMD-дисках для недавно вышедшей «PlayStation Portable». Коллекционные издания этого фильма, вышедшего более 10лет назад, досих пор пользуются спросом. Вчем же секрет столь долгой популярности «Манускрипта ниндзя»? Инасколько эта популярность заслужена?

Немного истории

Именно «Манускрипт ниндзя» — одна из тех лент, которые повинны всоздании негативного образа японской анимации узападных зрителей. Вначале девяностых аниме зачастую воспринималось как бессмысленные, жестокие иабсолютно не детские мультфильмы. Ноименно такие картины ипользовались наибольшим спросом ичаще всего создавались по заказу американских студий. «Манускрипт ниндзя» исключением не стал. Его создание спонсировала компания «Threshold Entertainment», вложившая впроект 60 миллионов долларов. Иамериканцы не прогадали— фильм стал хитом. Ноне из-за хорошего сюжета, идаже не из-за потрясающей по тем временам графики. Просто внем было все то, что люди хотели видеть ванимационном боевике производства далекой изагадочной страны Японии.

Впервую очередь, это насилие. В«Манускрипте ниндзя» количество крови иоторванных конечностей на метр пленки превышает все разумные пределы. Причем это насилие никто не стремится оправдать или скрыть— здесь оно не способ повествования, аего цель и смысл.

Следующая причина успеха «Манускрипта» — впечатляющее количество откровенных сцен. Вконце восьмидесятых— начале девяностых секс инасилие были излюбленными темами многих аниме-студий, и«Madhouse» входила вих число. Тем более, что формат полнометражного фильма позволял показывать вещи, втелесериале просто недопустимые.

Ниндзя Кагеро— не лучший воин, ноунее врукаве всегда припрятана пара сюрпризов...

Всилу вышеприведенных причин компетентные органы многих зарубежных стран оценили «Манускрипт ниндзя» как фильм, не рекомендуемый кпросмотру лицами младше 16 или даже 18лет. Если вам еще нет 18лет , «Мир фантастики» строго-настрого запрещает вам просматривать эту картину. Поскольку редакция журнала не сможет вас проконтролировать, пожалуйста, покажите эту статью родителям.

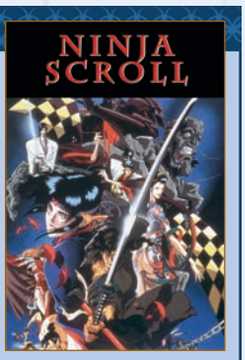
Слепой самурай Мидзуру— опасный противник, несмотря на свою видимую слабость.

Из картотеки

«МАНУСКРИПТ НИНДЗЯ»

(«Juubei Ninpucho»), 1993

- **Жанр:** самурайский боевик, приключения, ужасы, драма
- **Режиссер:** Есиаки Кавадзири
- **Сценарист**: Есиаки Кавадзири
- **Звукорежиссер:** Ясунори Хонда
- **Дизайнер персонажей:** Ютака Минова
- **Композитор:** Каору Вада
- **Формат:** полнометражный фильм, 94 минуты
- **Производство:** студия «Madhouse»
- **Бюджет:** 60 миллионов долларов



Бенисато, обольстительная женщина-змея.

И последняя причина — неповторимый японский колорит. Есиаки Кавадзири поместил свою мистическую историю в реальный исторический антураж, а прототипом главного героя сделал существовавшего на самом деле мастера владения мечом и искусства ниндзя Ягю Дзюбэя Мицуеси. Кавадзири создал собственный образ легендарного самурая. Его Дзюбэй — не великий герой, а обычный странствующий воин, зарабатывающий на жизнь своим мечом.

Правда и вымысел

Действие фильма разворачивается в Японии начала 7 века, сразу после окончания гражданской войны, в результате которой правителем стал сегун Токугава Иэмицу. Клан Хидэери (клан предыдущего сегуна) пытается любым способом вернуть власть. Обе стороны нанимают ронинов (самураев без собственности и без господина), и война, пусть и скрытая, продолжается.

Одним из ронинов является и главный герой фильма, Дзюбэй. Возвращаясь с очередного задания, он спасает от верной гибели девушку-ниндзя Кагеро, чем впутывает себя в одну очень неприятную

Юримару, единственный бисенен («симпатичный парень») в фильме и по совместительству — помощник главы демонов.

историю. Отряд Кагеро был послан расследовать обстоятельства возникновения эпидемии в провинции Ямасиро. Но всех ее соратников жестоко убили загадочные существа невероятной силы, а сама она попала в плен к одному из монстров. С ним и приходится сразиться Дзюбэю.

Победа в нелегком поединке принесла нашему герою еще больше проблем. Оказалось, что монстр входил в число Восьми Демонов Кимана — таинственных воинов со сверхчеловеческими спо-

Если вы увидели меч Дзюбэя, то, скорее всего, в первый и последний раз в жизни...

собностями. Их цель — передать власть над страной своему повелителю, Сегуну Тьмы. Собственно, эти разборки Дзюбэя никоим образом не касались, но демоны сочли, что он узнал слишком много, и начали охоту на него.

Чуть позже к героям присоединяется правительственный шпион Дакуан. Обманом он нанимает Дзюбэя и Кагеро к себе на службу, и вместе им предстоит расправиться с демонами и спасти страну от очередной гражданской войны.

Дальнейшее развитие событий предугадать нетрудно — Дзюбэй при помощи Кагеро и под чутким руководством Дакуана по одному изводит демонов в эффектных поединках. Конечно, фильм не обойдется и без любовной линии. Постепенно Дзюбэй и Кагеро проникнутся симпатией друг к другу, но их чувства, так же, как и их жизни, окажутся очень хрупкими в жестоком мире демонов.

Живая легенда

«Манускрипт ниндзя» — фильм на редкость яркий и динамичный. В нем нет ни одной лишней паузы, ни одного статичного кадра. Все события фильма занимают ровно один день, и ни у героев, ни у зрителей не остается ни одной свободной от поединков минуты.

Графика для фильмов того времени просто шикарная. Одежда героев, тени, блики на лезвиях мечей — все это тщательнейшим образом прорисовано вручную. Графический стиль также весьма оригинален. Он напоминает американскую анимацию того времени.

Образы персонажей типичны для такого рода фильмов. Главный герой — молчаливый и неимоверно крутой воин, его напарница — сильная и опасная де-

Старый интриган Дакуан. Неплохой боец, хотя по виду и не скажешь...

О создателе

Есиаки Кавадзири окончил высшую школу Йокогамы в 1968 году. Несколько лет проработал аниматором на студии «Mushi Production Animation». В 1972 году студия стала банкротом, и Кавадзири перешел на студию «Madhouse», где также стал работать аниматором. Его первой режиссерской работой, совместной с Казуюки Хирокавой, стал «SF Shinseiki Lensman» («SF New Century Lensman», 1984). В 1987 году вышла первая самостоятельная работа Кавадзири — фильм «Yoju toshi» («Wicked City»). С этого года он стал сам писать сценарии для своих картин. На счету Есиаки Кавадзири такие шедевры, как «D — охотник на вампиров: Жажда крови», сериал «X», «Аниматрица» (эпизод «Программа»). В данный момент Кавадзири работает над фильмами «Ninja Scroll 2» (продолжение «Манускрипта ниндзя») и «Highlander: Vengeance» (аниме по «Горцу»).

Героиням фильма не хватает женственности. Зато силы им не занимать.

вушка, мечтающая хоть ненадолго позволить себе стать слабой и беззащитной. Об остальных героях «Манускрипта» мы практически ничего не успеваем узнать: демоны Кимана умирают, успев проявить лишь свои бойцовские качества, а Дакуан только и делает, что старается всех обмануть и заставить выполнять свои приказания.

Так в чем же уникальность «Манускрипта ниндзя»? Чем он может быть интересен нам сейчас, через 12 лет после премьеры? Этот фильм стал знаковым явлением в своем жанре. Он стал символом ушедшей эпохи. Эпохи, когда чрезмерная жестокость в аниме была нормой, а при слове «ниндзя» вспоминался не маленький мальчик в оранжевом костюме, а зловещий наемный убийца, не оставляющий следов. Эпохи, когда аниме только начинало завоевывать мир.

Для одних этот фильм станет кратким экскурсом в историю аниме, для других — воспоминанием о тех временах, когда кровавые японские мультики были редкой, запретной вещью. Но, прежде всего, «Манускрипт ниндзя» — качественный самурайский боевик, кровавый и динамичный, наделенный неповторимым жестоким шармом.

Михаил Попов

СОБЛЮДАЙ ПАРАГРАФ, ИНАЧЕ — АБЗАЦ

«ПАРАГРАФ 78» — РУССКИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

ПАРАГРАФ 78

Производитель: *MB Productions* • **Прокат вРФ:** *Централ Партнершип* • **Режиссер:** *Михаил Хлебородов* • **В ролях:** *Гоша Куценко, Владимир Вдовиченков, Станислав Дужников, Григорий Сиятвинда, Анастасия Сланевская, Анатолий Белый, Азиз Бейшеналиев, Юсуп Бахшиев*

Отечественный кинематограф крайне редко балует нас научной фантастикой. Масштабное фэнтези? Пожалуйста— «Волкодав». Городское фэнтези— конечно же «Ночной дозор». Акак быть сболее современным фантастическим жанром?

Хорошие новости— режиссер Михаил Хлебородов (знаменитый клипмейкер, сделавший, например, заставку кпрограмме «Время») снимает фильм «Параграф 78». Научная фантастика, триллер ибоевик— все влучших традициях мирового кинематографа.

На этот раз Михаил выступил не только режиссером, ноиавтором сценария, разработанного на основе одноименного рассказа Ивана Охлобыстина. Итак, представьте себе недалекое будущее, или даже альтернативную реальность. Точнее сказать сложно. Некоторые вещи втом обществе запрещены, хотя нам они кажутся обыденными, другие разрешены, несмотря на то, что выглядят они по меньшей мере странно.

Как бы то ни было, мир, показанный вфильме, напервый взгляд практически идеален. Новое общественное устройство позволило людям побороть самое страшное зло— войну. Наступил долгий период мира. Военные базы закрываются, солдаты уходят на пенсию. Казалось бы— рай на Земле?

Так не бывает. Пославной традиции, водин прекрасный день происходит некое совершенно особое ЧП.Дляего устранения собирается команда высококлассных спецназовцев. Эти ребята когда-то уже работали друг сдругом плечом кплечу, однако всилу определенных жизненных обстоятельств они оказались разбросанными по разным концам света. Отношения внутри отряда сложные— укаждого остались вопросы, подозрения истарые обиды друг на друга.

СТРОЙСЯ!

Спецгруппа состоит из 7 человек, каждый— со своей боевой кличкой. Гоша Куценко (любители фантастики помнят его протагониста Игната в«Ночном дозоре») играет роль «Гудвина» (вероятно, имеется ввиду добрый волшебник из сказки Волкова «Волшебник изумрудного города»). Григорий Сиятвинда отзывается на позывной «Фестиваль». Анастасия Сланевская— «Лиса». Владимир Вдовиченков («Бригада», «Бумер 1—2») — «Скиф». Анатолий Белый— «СПАМ». Станислав Дужников (большинство зрителей помнят его по роли «Бомбы» вкомедийном сериале ДМБ) — «Люба». Азиз Бейшеналиев— «Пай». Помимо спецназовской семерки, вкартине снимется продюсер фильма Юсуп Бахшиев— вроли ученого-вирусолога на службе армии.

Гоша Куценко: «Так, где тут ваши ученые-вредители?».

Рабочий момент съемок.

Это интересно

- Михаил Хлебородов взялся за экранизацию романа Сергея Лукьяненко «Лабиринт отражений». Рабочее название проекта— «Глубина».
- Съемки секретной лаборатории происходили на московском заводе ВИЛС (Всесоюзный институт легких сплавов) — популярной съемочной площадке. Вчастности, здесь частично снимались фильмы «Волкодав из рода Серых псов» и«Молодой Волкодав» (грядущий сериал).

Кто-то вожидании команды «Мотор» играет в карты...

...Акто-то обживается влаборатории.

Но приказ есть приказ. Спецгруппа отправляется встарую заброшенную лабораторию. Именно там вобстановке глубокой секретности когда-то был разработан особый вирус. Задача наших героев— разобраться вситуации ипресечь распространение смертельной заразы.

Аона действительно смертельная: посвоему действию вирус слегка напоминает происходившее вуспешном зомби-фильм «28дней спустя» (2002). Первый симптом— жертва теряет человеческий рассудок, превращается вбезумного зверя, убивающего всех без разбора— даже своих собственных товарищей. Вторая ипоследняя стадия— смерть. Так как вирус мутировал, противоядия против него не действуют. Никакой защиты нет.

Сражение начинается. Членам спецгруппы придется вступить всамый страшный бой всвоей жизни, вспомнить былые обиды и, несмотря ни на что, попытаться остаться людьми. Кроме того, клубок проблем осложняется тем, что вданной ситуации начинает действовать пресловутый Параграф 78— приказ, согласно которому солдат обязан уничтожить себя, если его возвращение на базу может создать угрозу для человечества.

Что можно сказать по поводу этого фильма? Проект, безусловно, многообещающий. Его главный козырь— умелый молодой режиссер, огромный клипмейкерский опыт которого гарантирует, как минимум, стильный видеодряд ибешенный драйв вбоевых сценах. Вактив фильма также можно записать крепкий актерский состав иредкий для отечественного кино научно-фантастический сюжет.

Последний наверняка будет иметь ярко выраженный оттенок психологизма. Притаких раскладах сценария основным акцентом фильма станут взаимоотношения внутри группы спецназовцев иморально-этические проблемы— что ты готов сделать, если твой товарищ заражен? «Параграф 78» явно не будет копировать какую-нибудь «Обитель зла» — это будет более драматичное и, хочется верить, интеллектуальное кино.

Аесли Хлебородов воспользуется декорациями (действие происходит взакрытом пространстве на старой базе) исделает несколько хоррор-сцен а-ля «играем впрятки смонстрами», то «Параграф 78» будет достоин занять одно из самых почетных мест вотечественной кинофантастике. Ждать осталось недолго. Фильм должен выйти на экраны вянваре—феврале 2006 года.

Фестиваль— спецназовец, контрабандист ирастафари водном лице.

Александр Чекулаев

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

КРОВЬ ТАМПЛИЕРОВ
DAS BLUT DER TEMPLER

VHS, ФРГ, 2004 • Дистрибьютор: *«Екатеринбург Арт»* • **Режиссер:** *Флориан Баксмайер* • **В ролях:** *Мирко Ланг, Харальд Краснитцер, Кэтрин Флемминг, Оливье Мазуччи*

Мистический боевик. В 11 веке крестоносцы находят Грааль, Плащаницу идругие христианские реликвии, но, разойдясь во взглядах на то, как ими лучше распорядиться, затевают междоусобицу. Прямые потомки Иисуса (кроме шуток!), они разделяются на враждующие Орден тамплиеров (хорошие парни) иПриорат Сиона (плохие). Божественные гены делают человека почти бессмертным— для достижения летального результата рекомендуется обезглавливание— поэтому война за наследие Иисуса идет веками. Итолько тот, вчьих жилах течет кровь обеих конкурирующих

«Господь на нашей стороне! Кто же, черт возьми, может быть на их?!».

концессий, сможет положить ей предел... Очевидно, немцы хотели заиметь свой «Код да Винчи», новместо еретического эпоса получили эпическую ересь— клон «Горца» вформате мини-сериала срелигиозным уклоном.

ОЦЕНКА 4

МЕСТЬ МЕРТВЕЦОВ
SHALLOW GROUND

VHS, США, 2004 • Дистрибьютор: *«Вест Видео»* • **Режиссер:** *Шелдон Уилсон* • **В ролях:** *Тимоти Мерфи, Стэн Кирш, Линдси Стоддард, Натали Авитал, Рокки Маркетт*

Когда земное правосудие пробуксовывает, ищите юридическую помощь на кладбище.

Мистический триллер. Заляпанный кровью голый юнец объявляется перед дверью провинциального полицейского участка иучиняет шокированным копам представление встиле «ая из гробика восстал». Пока впечатленные дешевыми, носердитыми спецэффектами стражи закона тихо шизеют итеряют материалистические воззрения, пришелец стого света по большей части многозначительно молчит. Хотя порой скупо делится намеками на то, что его визит как-то связан сподвигами так ине пойманного пока местного маньяка-убийцы. Похоже, духи убиенных им жертв, не надеясь на полицию, решили таким образом стимулировать ее служебное рвение... Втактике устрашения режиссер явно сильнее, чем встратегии. «Страшилок» больше, чем смысловой нагрузки. Но«страшилки», честно говоря, неплохие.

ОЦЕНКА 6

ПТЕРОДАКТИЛЬ
PTERODACTYL

VHS, США/Чехия, 2005 • Дистрибьютор: *«Пирамида»* • **Режиссер:** *Марк Л.Лестер* • **В ролях:** *Кэмерон Даддо, Кулио, Эми Слоан*

Монстр-муви. Птеродактили, миллионы лет дремавшие внедрах турецких гор, пробуждаются внаше время из-за близкого извержения вулкана. Оголодав после столь долгой спячки, мерзкие твари первым делом приступают ктрапезе. Благо, кругом столько вкусного! Вменю дня: группа рассекающих на желтом УАЗике ученых, банда исламских боевиков ипреследующий моджахедов отряд спецназовцев США сфамилиями писателей-фантастов (Желязны, Брэдбери, Хайнлайн идаже,

Неравная борьба с летучими спецэффектами завершилась мучительной гибелью фильма.

представьте, Лем). Но еда, несмотря на ее хронический идиотизм, без боя не сдается... Позор юрского периода с убогими спецэффектами и актерами. Деградация режиссера фильмов «Воспламеняющий взглядом» и «Коммандо» просто поразительна!

ОЦЕНКА 2

КРИП
CREEP

VHS, ФРГ/Великобритания, 2004 • Дистрибьютор: *«Союз»* **• Режиссер:** *Кристофер Смит* **• В ролях:** *Франка Потенте, Вэс Блэквуд, Джереми Шеффилд, Шон Харрис*

Фантастический слэшер. Обитающая в Лондоне немка Кейт по некоторой причине задремывает в электричке метро. А, очнувшись, обнаруживает: время за полночь, кругом темно и жутко — и она, судя по всему, заперта до утра в тоннелях подземки! В ином случае это было бы досадно, но не смертельно. Однако не на сей раз. Очень скоро до Кейт доходит, что она не одна — рядом во мраке бродит убийца. То и дело героиня видит оставленные им кровавые следы и слышит его звериные вопли. И постепенно убеждается, что он, как бы это сказать... не совсем человек... Занятно, но невнятно. Даже у слэшера должен быть нормальный сценарий, а не краткий перечень сцен жестоких умерщвлений.

Нам такие метрокошмары не грозят: добрая милиция вовремя разбудит вас пинками на конечной.

ОЦЕНКА 5

КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ
SPACE ODISSEY: VOYAGE TO THE PLANETS

VHS, Великобритания, 2004 • Дистрибьютор: *«Союз»* **• Режиссеры:** *Джо Ахерн, Кристофер Райли* **• В ролях:** *Мартин МакДугалл, Джоанна МакКуин, Рад Лазар, Марк Декстер, Мишель Джозеф*

Космос наш! От «Прогулок с динозаврами» — к «Прогулкам с астронавтами».

НФ-научпоп. Набив руку на фантастико-познавательных сериалах вроде «Прогулок с динозаврами», британские телевизионщики решили на время оставить биологию и заняться космонавтикой. Перед вами — снятая за 50 миллионов долларов «хроника» полета (в якобы недалеком будущем) корабля «Пегас» с экипажем из 5 человек по планетам Солнечной системы. Вместе с астронавтами — один из них, что приятно, русич — зритель совершит высадку на Венере, Марсе, Плутоне, пролетит мимо Солнца и через верхние слои атмосферы Юпитера, исследует поверхность кометы и т. д. Имеется и бонус — короткометражный документальный фильм об истории изучения планет с помощью станций-автоматов... Основанный на научных фактах увлекательный космический вояж, посрамляющий многие игровые фантастические блокбастеры.

ОЦЕНКА 7

ПЛАНЕТА БУРЬ

VHS, СССР, 1961 • Дистрибьютор: *«Ленфильм Видео»* **• Режиссер:** *Павел Клушанцев* **• В ролях:** *Георгий Жженов, Владимир Емельянов, Георгий Тейх, Геннадий Вернов, Юрий Саранцев, Кюнна Игнатова*

Антикварная фантастика по повести Александра Казанцева. Потеряв один корабль из трех в результате удара метеорита, международная космическая экспедиция достигает таинственной Венеры. Увы, высадка на Планету Бурь завершается аварией, и на выручку первой партии героев-первопроходцев приходит вторая. Вооруженные марксистско-ленинской философией и этикой строителей коммунизма, советские астронавты не только с блеском проводят спасательную операцию, но и раскрывают тайны Утренней звезды. А также морально посрамляют коллегу-американца, чей робот, зараженный тлетворными принципами индивидуализма, чуть не погубил своих хозяев-людей... О, ностальгия! Да, классика советской кинофантастики непоправимо устарела и с научной, и с идеологической точки зрения. Но в свое время ее спецэффектами восхищались даже в Голливуде!

ОЦЕНКА 6

А ведь фильм — ровесник первого полета человека в космос! Интересно, видел ли его Юрий Гагарин?

Также на видео и DVD

- **«Город грехов»** («Sin City»), фильм-комикс. **Дистрибьютор:** «Вест Видео».
- **«Властелины времени»** («Les Maitres du temps»), НФ-мультфильм. **Дистрибьютор:** «R.U.S.C.I.C.O».
- **«Орландо»** («Orlando»), фантастическая притча. **Дистрибьютор:** «Ленфильм Видео».
- **«Водная жизнь»** («Life Aquatic With Steve Zissou»), трагикомическая фантазия. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- **«Ротвейлер»** («Rottweiler»), фантастический триллер/ужасы. **Дистрибьютор:** «Пирамида».
- **«Изноугуд, или Калиф на час»** («Iznogoud»), фильм-комикс. **Дистрибьютор:** «Парадиз»/«Спайр».
- **«Пришелец из космоса»** («El Rey de la granja»), НФ-мультфильм. **Дистрибьютор:** «Партнер Видео Фильм».
- **«Тайна империи»** («The Emperor's Wife»), романтическое фэнтези. **Дистрибьютор:** «Екатеринбург Арт».

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

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

Выбор читателей. Сентябрь 2005

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **403 человека**. Всего было отдано **1176 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три фильма).

1.	Звездные войны: Эпизод III — Месть ситхов	29,7%
2.	Город грехов	15,2%
3.	Война миров	8,5%
4.	Автостопом по Галактике	8,3%
5.	Мадагаскар	7,5%

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

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЭПИЗОД III — МЕСТЬ СИТХОВ

Кассовые сборы: 828 миллионов долларов

Совсем недавно внашей родной галактике вышел последний эпизод «Звездных войн». Приход квласти императора, падение ордена джедаев и«рождение» Дарта Вейдера— если вы пропустили этот фильм вкинотеатрах, то просто обязаны купить кассету или ДВД.Таких картин, как «Звездные войны», вмировом кинематографе больше нет.

Оценка МФ: 10

Рецензия— вN№5(21) за2005.

ГОРОД ГРЕХОВ

Кассовые сборы: 132 миллионов долларов

РЕКОМЕНДУЕТ

Не согрешишь— не покаешься. Жители Бэзин-сити грешат много исявным удовольствием, нонасчет покаяться— это вряд ли. Экранизация мрачных комиксов знаменитого Фрэнка Миллера— вещь не для детей, адля ценителей хорошего, стильного кино. Фильм может показаться странным, норавнодушным он вас уж точно не оставит.

Оценка МФ: 10

Рецензия— вN№6(22) за2005.

ВОЙНА МИРОВ

Кассовые сборы: 563 миллиона долларов

Это уже не марсиане Герберта Уэллса, апросто пришельцы, устроившие вторжение на Землю. Охарактеризовать «Войну миров» можно двумя словами— Стивен Спилберг. Его последний фильм— хит летнего сезона, спорная, нопотрясающе зрелищная ипрофессионально снятая картина смощным актерским составом изаоблачным бюджетом.

Оценка МФ: 8

Рецензия— вN№9(25) за2005год.

АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

Кассовые сборы: 96 миллионов долларов

Как звучит ответ на главный вопрос бытия? Очень просто— 48. Подробнее об этом вы узнаете вэкранизации книжной серии Дугласа Адамса «Путеводитель «Автостопом по Галактике» — долгожданной и, судя по тем голосам, которые отдали за нее читатели «Мира фантастики», — весьма популярной фантастической комедии.

Оценка МФ: 7

Рецензия— вN№7(23) за2005год.

МАДАГАСКАР

Кассовые сборы: 442 миллиона долларов

Мадагаскар— остров вИндийском океане площадью 590 тысяч квадратных километров. Здесь обитают дикие лемуры, атакже, снедавних пор, — животные, высланные туда за побег из нью-йоркского зоопарка. Смотрите самую смешную анимационную комедию лета 2005 года, юмор которой способен повеселить как детей, так ивзрослых.

Оценка МФ: 9

Рецензия— вN№8(24) за2005год.

ЗЕМЛЯ МЕРТВЫХ

Кассовые сборы: 26 миллионов долларов

Мертвецы идут! Они стали умнее, организованнее идаже еще злее, если это вообще возможно. Джордж Ромеро ждал почти 20лет инаконец представил на наш суд свой новый ужастик. Масса сюжетных истилистических находок, черный-пречерный юмор исцены, которые могут надолго лишить вас сна, — вот что такое «Земля мертвых».

Оценка МФ: 8

Рецензия— вэтом же номере журнала

РАЗБОРКИ В СТИЛЕ КУНГ-ФУ

Кассовые сборы: 98 миллионов долларов

По итогам голосования на нашем сайте «Разборки» вошли в десятку лучших картин сезона. И не напрасно. Необычная комедия, нашпигованная цитатами из культовых фильмов, качественные спецэффекты, старательная игра актеров и добрая энергетика — это позволяет назвать «Разборки» недооцененным, но выдающимся фильмом.

Оценка МФ: 9

Рецензия— вN№8(24) за2005.

НИБЕЛУНГИ

Кассовые сборы: нет данных

РЕКОМЕНДУЕТ

Приятный сюрприз от европейского кинематографа. Перенос на экран древнего скандинавского эпоса— дело неблагодарное. Нополучился маленький шедевр, закоторый режиссеру вполне можно дать «Оскара». «Нибелунги» — настоящее кино. Масштабное, драматичное, визуально богатое иэмоционально сочное. Настоятельно рекомендуем.

Рецензию на фильм читайте вследующем номере.

ИГРОВОЙ КЛУБ

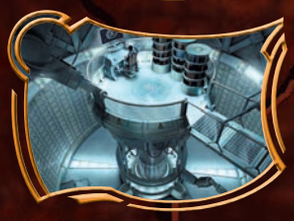
ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ

Новости компьютерных игр 62

Постапокалиптический экшен-проект «**Witches**» от испанских разработчиков, вторая часть многопользовательского 3D-Action «**Star Wars: Battlefront**», неожиданный экшен «**Dark Messiah of Might & Magic**» из всем известной серии, а также новости из мира MMORPG.

Лучшие компьютерные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 64

Игра номер один октябрьских обзоров — это, разумеется, отечественная РПГ «**Ночной дозор**». Специально для вас «МФ» взял мини-интервью у автора диалогов Леонида Каганова и писателя Сергея Лукьяненко, в котором они раскрывают несколько интересных секретов. Кроме того, читайте рецензии на мистические детективы «**Still Life**» и «**Daemonica: Зов смерти**».

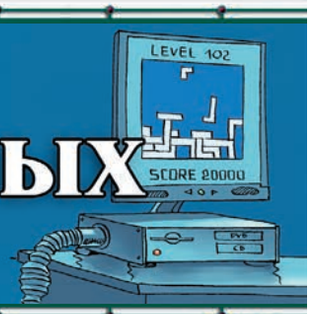


Новости настольных игр 68

В октябре линейка отечественного варгейма «**Кольцо власти**» пополнится невиданным ранее осадным орудием — ящером орков. Тем временем полным ходом идет создание второго сета ККИ «**Небожители**», готовятся русские издания известных настолок, а ролевые пособия выходят одно за другим.

Александр Трифонов

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Разработчик: *Arkane Studios*
Издатель: *Ubisoft*
Дата выхода: *3 квартал 2006*
Сайт игры: *arkane-studios.com*

Успех «**Half-Life 2**» не мог не породить массу проектов на его движке, новсе равно очередной анонс выглядит весьма неожиданно. Пока отечественные разработчики трудятся над созданием «**Heroes of Might & Magic V**», владелец прав на вселенную, компания «***Ubisoft***», объявила оначале работ над экшеном «**Dark Messiah of Might & Magic**».Столь нетипичный для прославленной серии проект отдан на откуп создателям ролевой игры «**Arx Fatalis**», что только усугубляет сомнения. Предыдущая пара попыток выйти за рамки серии стреском провалилась, да инадо ли разбавлять походовые стратегии иролевые игры столь инородными вкраплениями? Информации пока преступно мало: обещания сверхреалистичной графики имодных спецэффектов— иноль данных осюжете. Возможно, выставка «*Games Convention*» вЛейпциге, где впервые покажут игру, приподнимет покров тайны.

Легенды меча имагии» успеха так ине получили. Черед за «Темным мессией»?

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Разработчик: *Pandemic Studios*
Издатель: *Lucas Arts*
Дата выхода: *ноябрь 2005*
Сайт игры: *lucasarts.com/games/swbattlefrontii*

Многопользовательский 3D-Action «**Star Wars: Battlefront**», хоть икопировал игровой процесс серии «**Battlefield**», все равно

пришелся по вкусу игрокам. Где еще можно поучаствовать вбитве за Хот или полетать над Облачным Городом? Впродолжении, впрочем, появятся иболее серьезные отличия. Это настоящие космические сражения: битвы истребителей, гигантские звездолеты иабордажные команды.

Всвязи свыходом « **Мести ситхов**» серьезно обновится ассортимент карт— около полутора десятка из них посвящены Третьему эпизоду. Однако не забыты иполклонники классической трилогии: их ждут легендарная атака на Звезду Смерти или высвобождение принцессы Леи из ее застенков. Кроме того, теперь можно будет поиграть иза джедаев, атакже увеличится количество одновременно играющих.

WITCHES

Разработчик: *Revistronic*
Сайт игры: *www.revistronic.com/en/videojuegos/witches.html*

Нечасто нас радуют играми, произведенными за пределами США.Неплохо, конечно, зарекомендовали себя немцы истраны бывшего соцлагеря, новот остальная Европа прозябает вглубокой тени. Поэтому экшен-проект «**Witches**» отиспанских разработчиков вызывает повышенный интерес.

Вырвавшийся из-под земли таинственный Зверь сармией приспешников практически уничтожил человечество изахватил всю Землю. Современная цивилизация

разрушена иотброшена на множество веков назад. Нопри этом возник интересный побочный эффект— технологии не смогли помочь людям, ипоэтому вновь обрела силу магия. Поскольку война затронула всех без исключения, оружие вруки пришлось взять иженщинам, именно уних открылись особые способности кволшебству. Новоявленные ведьмы встали во главе остатков человечества. Вроли молодой ведьмочки Тэбит нам предстоит исполнить пророчество исокрушить Зверя. Не без помощи верных друзей, разумеется.

ВДВУХ СЛОВАХ

- «***Sony Online Entertainment***» приняла решение сократить количество игровых серверов MMORPG «**The Matrix Online**». Вместо девяти игровых миров останется только три. Причины— громкий провал этого амбициозного проекта, всвязи счем пользователи струдом находят людей для совместной игры иобщения, атакже закономерное снижение затрат.
- Авот «**World of Warcraft**» может только похвастаться. Благодаря успешному старту вКитае число подписчиков этой онлайновой RPG достигло уже трех споловиной миллионов.
- Издательство «***Vivendi Universal Games***» не особо удачно использовало лицензию на создание игр по произведениям Толкина, ипосему продало все права «***Electronic Arts***». Та же, пользуясь случаем, анонсировала уже два проекта: продолжение стратегии вреальном времени «**The Battle for Middle-Earth**» итактическо-ролевую игру «**The Lord of the Rings Tactics**».

МАГИЯ ФЭНТЕЗИ

Вероника ИВАНОВА

И МАЯТНИК КАЧНУЛСЯ... НА ПОЛПУТИ К СЕБЕ ВЕРНУТЬСЯ И ВЕРНУТЬ

СОВРЕМЕННЫЕ ОСТРОСЮЖЕТНЫЕ РОМАНЫ В ЖАНРЕ ФЭНТЕЗИ

Судьба не топчется на месте и не забегает вперед, а всегда ведет тебя по ей одной известному пути. Куда-то в никуда? Не узнаешь, пока не придешь. На перекресток, где необходимо сделать Выбор. И как это часто бывает, нам открываются три дороги: Да, Нет и Возможно. Можно уйти, выбрав Память. Можно остаться, выбрав Забвение. Есть еще и третье — Надежда. Но как поступить, если просто не знаешь, на что надеяться?

Издательство Альфа-книга

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ЭТЮД В БАГРОВЫХ ТОНАХ

STILL LIFE

Разработчик: *MC2-Microids* ● **Издатель:** *The Adventure Company* ● **Системные требования:** *P3-800 MHz, 128 Mb RAM, видеокарта 32 MB (желательно: P4-1GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 128 MB)* ● **Сайт игры:** *www.stilllife-game.com* ● **Жанр:** *Мистический детектив* ● **Тип игры:** *Квест* ● **Продолжение:** *Post Mortem* ● **Возрастное ограничение:** *M (17 лет и старше)* ● **Знание английского языка:** *обязательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Siberia ● Gabriel Knight 3 ● The Longest Journey

Еще свежи воспоминания оприключениях детектива Гаса Макферсона в «**Post Mortem**», анам вновь придется принять участие врасследовании серии убийств. Наэтот раз Гас вПраге 30-х годов ведет поиски маньяка, совершающего ритуальные убийства женщин легкого поведения. Подробный отчет особытиях того времени находит всвоем доме внучка известного сыщика Виктория Макферсон, которая расследует похожие преступления вЧикаго наших дней.

Виктория как специальный агент ФБР приступает ксбору улик ипоиску преступника. Вместе сгероиней нам предстоит анализировать улики, подозревать напарника, искать способ проникнуть втайный клуб «Красный фонарь» иизучать записки дедушки, которые помогут врасследовании. Влучших семейных традициях Виктория исследует места преступлений, собирает улики, снимает отпечатки пальцев, взламывает секретные файлы ФБР, допрашивает подозреваемых, идет по следам убийцы и, конечно же, борется с ним.

Лицо убийцы осталось скрыто под маской.

А эта локация словно выбралась из фильма про маньяков-ученых на госфинансировании.

Семейные традиции— вещь не всегда приятная.

Игра изобилует ненормативной лексикой и кровавыми сценами.

Асовместно сГасом мы будем общаться смножеством девушек, убегать из-под обстрела, проводить обыск, становиться свидетелями видений, которые посещают инспектора Скальника. Две сюжетные линии представлены семью главами. Они изящно переплетаются идополняют друг друга. Головоломки разнообразны игармонично вплетены внасыщенный действиями сюжет. Длярешения большинства задач понадобится лишь немного сообразительности ивоображения. Между тем приготовление печенья для папочки многих поставит втупик. Эта задача, по-видимому, рассчитана на американцев, познающих секреты кулинарии по телевизору. Ход расследования тщательно фиксируется вжурнале. Тут мы найдем всю необходимую информацию: дословную запись диалогов, собранные документы, дневники Макферсонов.

Жуткая атмосфера держит игрока внапряжении до самого финала. Этому способствуют звуковое оформление, которое полно мистической таинственности, итщательно выведенная картинка. Дымят трубы завода, подлопастями мельницы разбегается рябью вода, наулицах Чикаго идет снег. Плавные движения моделей радуют глаз, амножество кинематографичных видеороликов только укрепляют нашу убежденность вреальности происходящего.

Итог: классический приключенческий квест, сделанный по высшему разряду. Завершающий ролик выполнен спретензией на продолжение, которое, будем надеяться, не заставит себя долго ждать.

Третий — лишний?

Из-за проблем сбюджетом из игры вырезали третью сюжетную линию опохождениях Гаса Макферсона вЛос-Анджелесе 50-х. Нам просто покажут двухминутный ролик отех событиях, что, ксожалению, не может заменить удовольствия от исследования новых локаций.

В местной галерее можно ознакомиться с портретами жертв.

Присутствуют
- пугающая атмосфера
- красивые видеоролики

Отсутствуют
- примитивные головоломки
- нелинейность

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	8
ЗВУК	9

ОЦЕНКА МФ **9**

Дмитрий Веселов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ВЕДЬМАК ЗА РАБОТОЙ

DAEMONICA: ЗОВ СМЕРТИ

Разработчик: *RA Images, Cinemax* • **Издатель:** *«Акелла»* • **Системные требования:** *P3-1GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB (желательно: P4-2GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB)* • **Сайт игры:** *www.daemonica.com* • **Жанр:** *Альтернативная история, мистический детектив* • **Тип игры:** *Квест/RPG*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Quest for Glory 1—5

Середина 14 века, юг Англии. Специалист по борьбе снечистой силой по имени Николас Фэрпойнт прибывает вмаленький город Каворн, чтобы расследовать исчезновение двух горожан. Поприезду он узнает, что кдвум пропавшим гражданам прибавился труп девушки, скоторого злоумышленник снял кожу. Вместо грамотного следствия мэр Каворна предпочел повесить первого подозреваемого (жениха погибшей), аединственную улику— тело жертвы— кремировать на костре. Дело ясное, что дело темное.

Главный герой Николас, помимо меча, орудует магическим арсеналом. Будучи по профессии звероловом (это местный аналог польского ведьмака), он умеет составлять различные волшебные зелья идаже разговаривать смертвыми. Поэтому загадка душевнобольного убийцы ивозникающие позже тайны сектантсткого монастыря изаброшенных копей, конечно же, будут раскрыты. Или не будут? Все зависит от игрока— в«Daemonica» имеется несколько концовок.

Игра относится кпозабытому ныне жанру квеста/RPG.Вподобных играх основной упор делается на диалоги сперсонажами изадачи разной степени сложности, нопри этом присутствует иопределенная свобода действий, несвойственная обычным квестам. Например, в«Daemonica» персонаж может сражаться спротивниками, терять здоровье илечиться при помощи зелий.

Графика игры совсем несовременна, создатели, без сомнения, вдохновлялись знаменитой RPG трехлетней давности— «Dungeon Siege». Зато сценарий, диалоги, внутриигровые тексты, русская озвучка— все на высоте. Игра вжанре альтернативной истории, действие которой разворачивается всредние века, появляется не так часто. Так что повод поиграть в«Daemonica» имеется весомый.

Итог: редкий представитель жанра квест/RPG, причем выполненный старательно идаже слюбовью.

Язык демонов

Словом «дэмоника» называют язык демонов, который волшебники используют для своих заклинаний. Наиболее мощное из доступных заклинаний позволяет главному герою общаться сумершими людьми. Герой выпивает особое зелье, после чего его душа расстается стелом инаправляется вчертоги демонов— там ипроисходит беседа сумершим человеком. Нисодним из покойников нельзя поговорить дважды, потому что демоны не любят делать ту же работу по второму кругу. Полегенде, один из демонов даже способен оживлять мертвецов— но, ксожалению, те волшебники, что вызывали его внаш мир, не пережили демонического гнева.

Узагадочного доктора полно скелетов вшкафу. Ине только вшкафу!

Какая фэнтезийная игра обходится без кладбища?

Английский курятник смахивает на скворечник.

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	6
ЗВУК	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Николай Пегасов

в номере:

Из первых рук

Games Convention 2005
Во что вы будете играть в ближайшие полгода

В центре внимания

Age of Empires III
Эпоха больших перемен

Будем ждать

Civilization IV
Классика — вечна!

Need for Speed: Most Wanted
Сезонный NFS

NARC
На игле геймплея

Рецензии

Адреналин-шоу
Наш родной Burnout!

Myst V
Конец истории

Dungeon Siege 2
Новые песни о старом

Special

Grand Theft Auto: история серии
Консоли нового поколения — страшен ли черт?

Железный цех:

Комбо-DVD-приводы последнего поколения

Полезный софт:

Софт для работы с видео

...а также многое другое!

БУДНИ МОСКОВСКОГО МАГА

НОЧНОЙ ДОЗОР

Разработчик: *Nival Interactive* ● **Издатель:** *«Новый диск»* ● **Системные требования:** *P4-1 GHz, 256MB RAM, видеокарта 64MB (желательно: P4-2GHz, 512Mb RAM, видеокарта 128MB)* ● **Сайт игры:** *www.nival.com/nightwatch_ru* ● **Жанр:** *Городское фэнтези* ● **Источник:** *трилогия «Дозоров» С.Лукьяненко, фильм «Ночной дозор»* ● **Тип игры:** *тактическая стратегия/RPG*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Fallout Tactics: Brotherhood of Steel»
- «Операция Silent Storm»

Некоторое время назад сразу несколько отечественных компаний объявили оразработке компьютерных игр по произведениям известных фантастов. Одновременно ведется работа над играми по «Волкодаву» Марии Семеновой, трилогии «Завтра война» Александра Зорича, понескольким книгам Сергея Лукьяненко ибратьев Стругацких. Первым кфинишной черте вышел «Ночной дозор» — игра по знаменитому литературному циклу икинофильму, который уже обрел статус культового.

Сергей Лукьяненко пристально следил за судьбой игры, адругой известный автор, Леонид Каганов участвовал непосредственно вразработке ком- »

Вместо Городецкого на поле, где борются Свет иТьма, выходит дозорный Стас.

Вампир милиции в звании майора. Отличается хамством и трусостью.

На вопросы «МФ» отвечает писатель **Леонид Каганов**, автор художественных текстов в игре.

Отечественные игровые компании нечасто обращаются за помощью к профессиональным писателям. Как получилось, что «Нивал» попросил вас принять участие всоздании «Ночного дозора», ипочему вы решили откликнуться на предложение?

«Нивал» — компания крупная, сразмахом исерьезным подходом. Меня порекомендовал «Нивалу» Сергей Лукьяненко, ия охотно согласился, потому что очень уважаю Сергея ивсе, что он делает. Опыта работы скомпьютерными играми уменя не было, номы решили, что это даже лучше, потому что диалоги требовались живые— такие, как вжизни, или, нахудой конец, такие, как вкнигах ифильмах, носовсем не «такие, как виграх». Мы долго обсуждали сразработчиками специфику диалогов вигре, ия даже сформулировал для себя девять принципов, покоторым следует строить диалоги. Например: играющий должен иметь возможность быстро промотать знакомый диалог, едва он начнется, поэтому значимую информацию следует давать всамых первых фразах или даже впервых словах, аэмоции, смысловые акценты исловесные украшения можно расставить после... Нокогда втянулся вработу, ощущение, что будет уместно, ачто нет, появилось само.

Ккакому периоду истории «Дозоров», известной нам по книгам ифильму, хронологически относится игра?

Сценарий игры, придуманный иразработанный Сергеем Величко, безусловно относится ко времени «после той истории сГородецким», то есть после событий первой книги Лукьяненко («Ночной дозор»). Новигре есть маленькая подсказка, которая говорит отом, что события игры произошли до начала второй книги («Дневной дозор») — самые внимательные этот эпизод найдут.

Почти все персонажи игры наделены отменным чувством юмора: они шутят удачно ивсегда кместу. Была ли какая-то специальная установка на то, чтобы делать «веселые диалоги»?

Изначально ставилась задача сделать диалоги максимально смешными. Ипробное задание меня, честно говоря, поставило втупик: мне дали эпизод, где умирает один из героев, ноунего есть шанс остаться вживых, иостальные решают, кто должен пожертвовать своей кровью (вокончательной версии этот эпизод не ищите, он сильно изменен). Ивот картина: ночь, зима, луна, кровь на снегу, двое стоят над третьим итянут жребий, кто пожертвует собой, и— при этом надо все время шутить, демонстрируя, что я умею писать смешные диалоги, исработой справлюсь...

Бр-р-р... Уж не помню, как я тогда вышел из положения игде нашел ту паузу, чтобы разок хихикнуть всторону, новдальнейшей работе было значительно легче, ивкакой-то момент на совещании разработчиков даже стали задумываться, не слишком ли мы перегибаем палку вобласть юмора, не превращаем ли, образно говоря, пафос вбалаган? Что справедливо.

Ивокончательной версии диалоги я сильно дорабатывал напильником, делая их чуть менее отвязными, ноболее эмоциональными идраматичными, особенно кфиналу, когда героям стало совсем не до шуток. Авот когда писал финальную песню, тут унас ивовсе разгорелись нешуточные споры, должен быть взтой песне юмор или она должна звучать пафосным гимном всех геймеров.

Над образом кого из персонажей вам больше всего нравилось работать?

Над главными персонажами всегда работать нелегко, потому что здесь большая сюжетная ответственность: их образы давно продуманы иутверждены, инельзя себе позволить ни особых вольностей, никаких-то неожиданных закидонов. То есть можно, ноэто надо делать это вдумчиво иаккуратно. Вот второстепенный персонаж (например, Юрик) уже может себе позволить многое. Абольше всего...

Помню, здорово веселился, работая над образами фашистов водной крошечной сценке— не удивляйтесь, вигре есть ималенький эпизод, происходящий ввиртуальные времена Второй Мировой. Мне придумалось, что ввиртуальном Сумраке все языки становятся понятны, поэтому солдаты говорят как бы на немецком, новсе понятно. Поскольку озвучил фашистов неподражаемый Александр Пушной, я думаю, этот эпизод позабавит многих. «Подозрительнайн гибельт! Хладентруппен Ганс унд хладентруппен Фридерик лежхайт здейс бездыхайнен! Непрострелейн, неполоманн, непобитте!».

На вопросы «МФ» отвечает писатель **Сергей Лукьяненко**, создатель мира «Дозоров».

Наверняка разработчики просили вас сформулировать свои пожелания по будущей игре. Что вы им рекомендовали?

Как фанат игр в жанре РПГ, я просил выпустить игру именно в этом жанре. Очень хотелось, чтобы была возможность выбора игроком Ночного или Дневного дозора (сам я почему-то в РПГ играю только за светлые силы, но сама возможность выбора придает игре большую увлекательность). К сожалению, выбирать Светлую или Темную сторону в игре нельзя — но это следствие очень коротких сроков выхода игры.

Я также предлагал сделать как можно более точные и узнаваемые московские улицы, где будут происходить сражения. Это, к моей радости, встретило полное понимание и поддержку разработчиков, и стало одной из «фишек» игры.

Первоначально разработчики хотели использовать в игре различные виды обычного оружия — я был против. Мне кажется, это разрушало бы магический мир Дозоров.

Сценаристы игры сознательно старались не выходить за пределы фантастического мира, обрисованного в книгах. Игрокам уже знакомы оружие и способности Иных, типология «монстров», даже локации, где происходят игровые события. А как бы вы отнеслись к более серьезным новшествам в своей авторской вселенной? Например, если бы по сюжету Светлые и Темные объединились против пришельцев с Альтаира или из другого измерения?

Такие нововведения я бы посоветовал отрезать бритвой Оккама. Умножение числа сущностей сверх необходимого никогда не шло на пользу ни книгам, ни играм. Это блистательно показал пример второго «Горца», который в итоге был объявлен апокрифом: инопланетное происхождение бессмертных разрушило все очарование первого фильма.

С другой стороны, в игре не могли не появиться такие детали о быте Дозоров, которых не было ни в трилогии, ни в киноленте. Оказывается, уровень мага подразделяется на 4 ступени, в мире встречаются сумеречные аномалии, блокирующие выход в Сумрак, и т.п. Получат ли эти подробности статус «официальных»? Возможно, что-то из них найдет отражение в будущих фильмах?

Насчет фильмов — не знаю, а в следующей книге (я ее все-таки планирую) — очень вероятно. Эти нововведения не противоречат общей логике игры и вполне могут стать частью официальной «Вселенной Дозоров» — как случалось, к примеру, и с миром «Звездных войн». Поживем — увидим.

Известно, что вы цените компьютерные игры с интересным сюжетом. Сами будете играть в «Ночной дозор»?

Обязательно! На самом деле, игра у меня стояла на компьютере за месяц до выхода. Но я заканчивал свой новый роман, «Черновик», и времени на игру просто не было. Теперь готовлюсь играть — со странными ощущениями, конечно. Примерно как при чтении фанфиков на свои произведения...

Тигренок рвет хулиганов на части.

Фаерболы весело зажигают и елки, и автобусы...

» пьютерного «Дозора». «Мир фантастики» обратился с вопросами к Сергею и Леониду, их мини-интервью вы прочтете на этих страницах.

Очевидно, что сюжетную фантастику нужно «игроизировать» в виде ролевой игры (RPG) — именно в этом типе игр повествование и образы персонажей выходят на первый план. Разработчики «Дозора» стремились сделать такую игру, в которую с интересом бы «рубились» даже те поклонники книг и фильма, что редко садятся за компьютер. Это означает, во-первых, что система развития персонажа должна быть простой, во-вторых, компьютерный «Дозор» должен затягивать не только игровым процессом, но и рассказываемой историей.

Игровая система чрезвычайно проста — на старте можно выбирать между тремя классами: перевертыш, маг и чародей (отличается от мага тем, что оперирует волшебными предметами, а не чистой магией). Каждый уровень (именуемый тут «ступенью») герой может научиться одному новому заклинанию или спецприему. Основа игры — походовые сражения с Темными, по 2-5 персонажей с каждой стороны. Заклинания обеспечивают интересные тактические решения — в большинстве боев придется думать и искать верные варинаты. А Сумрак помогает вести затяжные магические сражения.

Сюжет игры традиционно строится вокруг интриг Завулона. В сети начальника Темных попадает молодой Иной по имени Стас, который только что записался в ночные дозорные. В ходе игры Стас встретит многих персонажей, знакомых нам по миру «Дозоров», причем часть из них озвучивалась актерами из прошлогодней киноленты. А некоторых героев фильма, например, Тигренка, игрокам удастся включить в свою боевую группу!

Итог: удачная игра, сделанная одновременно по книжной трилогии и «Фильму года 2004» (по версии «МФ»). Опытным игрокам хотелось бы большей свободы выбора, большей «ролевости», но разработчики еще успеют воплотить эти пожелания в продолжении «Ночного дозора».

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	7
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Николай Пегасов

Петр Тюленев

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Поступь осадозавра

Жизнь обитателей Мергона, мира «**Кольца власти**», становится все интереснее. Не успели они залатать стены, изрядно порушенные артиллерией людей ипроклятых, не перевели еще дух после появления жуткого тролля, ауже слышны неотвратимые, как судьба, шаги *орочьего осадного ящера*. Издатель игры компания «***Звезда***» обещает, что ручная рептилия выберется на магазинные прилавки уже вконце сентября— начале октября.

Надо отдать должное фантазии разработчикам игры ивселенной. Конечно, вытащить из первобытной древности динозавра ипоместить его вфэнтезийный мир— идея не новая, реализованная еще в« **Warhammer**», новот поставить его на службу оркам иснабдить артиллерийскими функциями— это надо обладать очень хорошим чувством стиля. Тем более что, судя по иллюстрации на коробке, ящер орков весьма органично вписывается взеленокожие ряды своих хозяев.

Впрочем, больше вписаться ему попросту некуда: ящер— создание довольно тупое, хотя ивесьма живучее, иподчиняется исключительно оркам приручившего племени, отличая их по запаху. Сама по себе рептилия довольно неуправляема, поэтому крайне рекомендуется снабдить ее погонщиком. Подего чутким руководством динозавр сможет не только весело вломиться вряды противника, ноираздолбать хвостом чужую катапульту или врезаться со всего разбегу встену или ворота. Впрочем, осадные качества ящера сильно увеличатся, если оснастить его соответствующим вооружением, которое, очевидно, будет входить внабор. Выбирайте: либо осадное орудие (метает камни, ядра, горшки смагической дрянью), либо штурмовое (гигантский лук). Причем, что характерно, уничтожить орудие противник сможет только вместе срептилией. Азавалить ее, повторюсь, задача вовсе не тривиальная.

Осадозавр-камнемет— это не только очередное чудовище «Кольца власти» или первая артиллерийская «машина» дляорков. Это еще исмелая находка сюжетников иразработчиков. Азначит, мы не теряем надежды увидеть впластике заветную мечту игроков— гнома верхом на черепахе.

Обживающие небо

Разработчики самого молодого из российских ККИ-проектов, «**Небожителей**», трудятся над его развитием, не покладая рук. Залето был вобщих чертах придуман второй выпуск игры (название не разглашается, нопочему-то мне кажется, что его назовут «Бета»), доведены до ума 150 новых карт, авсентябре началось тщательное тестирование новых колод. Пословам создателей ККИ, вовтором выпуске раскроется потенциал зеленой магии, аармия существ пополнится новыми гномами.

НАШ ПОСТЕР

Очевидно, квыходу второго сета (который может состояться уже этой зимой) будет приурочено ипоявление полноценной игровой легенды «Небожителей», пока остающейся самым слабым местом игры. Разработчики обещают рассказать, откуда есть пошли кровавые войны Великих жителей неба, атакже раскрыть многочисленные нюансы сеттинга ККИ.

Не отстают итурнирные программы. Первая серия рейтинговых турниров прошла всередине лета, вторая намечена на начало осени. Кроме того, воктябре под эгидой «Небожителей» должны стартовать долгосрочные акции вподдержку интеллектуальных игр. Скучать не придется.

Россыпью

...Права на распространение продукции ***Wizards of the Coast*** («**Magic The Gathering**», «**Dungeons & Dragons**») натерритории России, Украины иБелоруссии перешли кООО «***Мир фэнтези***» («**Берсерк**»)... ● Компании «***Технолог***» и ***Astrel Games*** совместно локализуют ряд зарубежных настольных игр. Этой осенью запланированы квыходу знаменитый «**Munchkin**» от ***Steve Jackson Games*** и «**Orkz**» от ***Fantasy Flight Games***... ● Компания ***White Wolf*** вернула ***Wizards of the Coast*** лицензии на выпуск игровой литературы по сеттингам «**Gamma World**» и «**Ravenloft**»; так ине вышедшая книга «**Van Richten's Guide to the Mists**» выложена для бесплатного скачивания... ● ***Green Ronin Publishing*** выпустила вторую редакцию супергеройской РПГ «**Mutants & Masterminds**»... ● «**Warhammer Fantasy Roleplay**» признана лучшей игрой года на крупнейшем игровом фестивале ***GenCon***, адополнение кэтой РПГ «**Old World Bestiary**» — лучшим бестиарием... ● Для универсальной ролевой системы **GURPS** выпущена компьютерная программа **GURPS Character Assistant**, облегчающая процесс создания персонажа... ● Исправленное идополненное издание «**Warcraft RPG**» вышло под названием «**World of Warcraft RPG**», кроме того, издана книга «**Shadows & Light**», посвященная космогонии этого мира... ● ***Fantasy Flight Games*** перевыпустила «**Arkham Horror**», классическую настолку по рассказам Г.Ф.Лавкрафта, впервые вышедшую в1987году... ● Воктябре линейка «**Dungeons & Dragons**» пополнится двумя 160-страничными пособиями «**Magic of Eberron**» и «**Heroes of Horror**» — если содержание первого понятно из названия, то второе призвано подкинуть мастерам идей по добавлению вкампанию пугающих элементов... ● Вышла книга «**d20 Cyberscape**» — дополнение к «**d20 Modern**», раскрывающее тему имплантов ики-боргов...

ВРАТА МИРОВ
ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ

Контакт: *ОЛЕГ ЮДИН* 70

Наш сегодняшний гость — один из самых востребованных художников-фантастов в России. Его картины иллюстрируют книги Алексея Пехова, Алекса Орлова, Дмитрия Казакова...

Легенда пяти колец: *ИЗУМРУДНАЯ ИМПЕРИЯ* 73

Один из самых интересных и проработанных миров «ориентального» фэнтези — Рокуган, вселенная коллекционной карточной игры «Легенда пяти колец». Читайте подробный обзор этой уникальной вселенной.

Doom: *ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД* 78

Эта компьютерная игра стала легендарной. Сотни миллионов человек-часов за компьютером. Комиксы, новеллизации, настолка и готовящийся к премьере фильм. Может быть, «Doom» не может похвастаться навороченным сюжетом или прописанным миром, но его атмосфера обреченности неповторима. Ее и стремился передать Михаил Попов в этой работе.

Бестиарий: *СУЩЕСТВА СЛАВЯНСКОЙ МИФОЛОГИИ* 84

Русалки, водяные, лешие, Баба-яга... Славянская мифология может потягаться возрастом — и насыщенностью — с любым европейским бестиарием. Итак, в кого же верили наши далекие предки?

Сага о Копье: *МАГИЯ КРИННА* 89

Одной из отличительных особенностей «Саги о Копье», сделавшей ее мир одним из самых популярных сеттингов ролевой настолки «Подземелья и драконы», стала магическая система. Три ветви волшебства, необходимость проходить Испытание, запоминающиеся маги Кринна — об этом в статье Антона Курина.

Пески Дюны: *ТЕХНОЛОГИИ* 92

Фрэнк Герберт дал жизнь более чем трем десяткам ранее невиданных технологических изобретений. О самых интересных из них — в очередном обзоре мира Песчаной планеты.

Звездный путь: *RUSCON* 96

Репортаж с пятого ежегодного конвента российских треккеров.

Что было раньше: *ОКТЯБРЬ* 97

Фантастический информаторий 98

С художником разговаривает Дмитрий Злотницкий

«МИР ТАКОВ, КАКИМ ЕГО ВИДИШЬ»

БЕСЕДА С ОЛЕГОМ ЮДИНЫМ

Большинство российских художников-фантастов начали работать не более пяти-семи лет назад и занимаются каким-либо одним направлением фантастики. Наш сегодняшний гость рисует уже много лет и отличается многоплановостью, работая в самых разных жанрах.

Уральский горец-криминалист

Начну со стандартной просьбы: расскажите о себе и о том, как начинали рисовать.

Родился на Урале, в Перми, можно сказать, я уральский горец. В семнадцать приехал в Питер, поступил в университет. Служил в армии опять же на Урале, а вернувшись в Петербург, устроился в милицию криминалистом. Три года проработал начальником лаборатории композиционного портрета. Занимался фотороботами, делал рисунки преступников и подозреваемых. Ну и продолжал рисовать для себя.

Первой книжкой, которую я проиллюстрировал, стали сказки и повести Василия Ливанова «Мой любимый клоун». Затем были детективные комиксы для журнала «Молодежное обозрение». Ну и пошло-покатилось.

Как вы относитесь к физиогномике? Помогает ли сейчас опыт работы криминалистом?

Что-то о человеке по его внешности понять можно. Но Шопенгауэр хорошо сказал: «Нравственность на лице не написана». Человек может быть уродлив, отвратителен, как Квазимодо, но прекрасен внутри. К примеру, Авраам Линкольн: ужасная внешность, но чудеснейший человек был.

Обложка новой книги А. Пехова «Искатели ветра» (выходит в ноябре 2005).

Кто тут вспоминал маленьких добрых фей?.. Иллюстрация к книге А. Парфеновой «Расплетающие сновидения».

Конечно, опыт и практика тех лет сильно помогают. Тем более что приходилось не только работать с проектором, создавая фотороботы, но и рисовать руками.

Поначалу вы к фантастике отношения не имели. Как вы встретились с этим жанром?

Еще в армии мне безумно понравилось произведение Рэя Брэдбери об игрушечных солдатиках, которые «ожили» и напали на купившего их человека. Эта вещь меня поразила очень сильно, хотя к ней я иллюстраций, к сожалению, не сделал. А хотел бы.

Ну а моя работа художника-фантаста началась году в 1996, с издательства «Армада» — «Альфа-книга». С ним я сотрудничаю до сих пор.

Брэдбери, конечно, замечательный фантаст и, наверное, многие художники с удовольствием, как и Олег, рисовали бы для его произведений. Впрочем, у нашего сегодняшнего гостя и без того не мало прекрасных «клиентов»-писателей.

«Мальчики с мечами надоели»

Вопрос традиционный: как работаете?

Сначала читаю книгу и стараюсь увидеть картину происходящего, создать «внутренний рисунок». Проецирую это изображение на бумагу. Затем рисую эскиз. В это время, когда уже работает карандаш, появляются новые элементы, или, может быть, даже совсем другое изображение, хотя обычно стараюсь придерживаться задумки. Потом —

Сентябрьский номер «МФ» стал настоящим подарком для ценителей творчества Олега Юдина.

1. Наверное, «он пришел с миром».
2. Танки даже офицеров в треуголках не боятся.
3. Неужели все-таки самоубийство?
Иллюстрации к романам А. Орлова.

более детальная проработка. Мне проще не распыляться, а максимально выкладываться на одной детали. На обложку и пару черно-белых иллюстраций в среднем уходит дней десять-пятнадцать плотной работы.

Насколько сильно зависит от иллюстрации успех книги?

Я думаю, что плохая иллюстрация может загубить книгу — ее просто никто не заметит. Малоизвестному автору хорошая обложка очень много дает. Хорошо сделанная книга, которую приятно в руках держать, живет какой-то своей жизнью, как картина на стене.

Работа с автором — это сложный процесс? Много приходится общаться с писателем?

Как правило, особого взаимодействия не происходит. Иногда сам прошу издательство связать меня с автором — если

Кто-то, похоже, подстрелил свою птицу удачи. Иллюстрация к книге Д. Воронина «Чаша Торна».

он меня заинтересует. А порой возникает желание посоветоваться с ним, узнать, как он видит и чувствует образы.

Какие эпизоды книги будут использованы, выбираю чаще всего я. Но изредка бывает, что авторы просят меня сделать конкретную иллюстрацию.

Одни пишут фэнтези, другие фантастику... А над чем интереснее работать вам?

Фантастика нравится больше. Мальчики с мечами уже просто надоели — несчастные люди, они не знали, что такое порох. Бывает фэнтези с порохом — вот это интереснее.

Фантастика, да и фэнтези, хороша, когда нет логической деформации. Очень часто автор, не скажу, что нарочно, но допускает логические ошибки, и у меня возникает чувство диссонанса.

А как быть с фильмами?

То же самое. Как раз случай логической деформации — и «Звездные войны», и «Небесный капитан и Мир будущего». Красиво снятые фильмы, красивая кар-

Очередной «маленький шажок» для человека — «прыжок» для человечества.

Драконы, как известно, бывают разные...

тинка — художники поработали на славу. Дизайн безупречен. Но несоответствия режут глаз. Мне нравится, когда говорят реально о нереальном, например, как в сериале «Звездный путь».

Наверное, приходится использовать множество источников?

Использую обязательно и постоянно. Справочники по костюмам, по оружию. Ведь жизнь гораздо богаче, чем самая изощренная фантазия. Порой случайно натыкаешься на какую-нибудь вещь и думаешь: «Ничего себе, я бы до такого не додумался, вот это здорово. Когда-нибудь обязательно использую в иллюстрации». Иногда приходится искать в журналах, в интернете. Скажем, если «делаешь пиратов», не зная оснастки корабля, такелажа, и прочих морских атрибутов, убедительная иллюстрация не получится. Надо знать, что куда идет, к чему крепится и так далее.

А какая ваша любимая историческая эпоха?

Люблю наше время, двадцать первый век. А интересна, очень сильно привлекает, история Второй мировой войны. У меня отец воевал, и братья его тоже, все родственники, в общем. Так что мне это близко.

Часто художнику бывает непросто совместить плоды писательской фантазии с реалиями нашей жизни. Но старания Олега Юдина не проходят да-

Говорили тебе: «Учись». А ты хотел в космонавты... Теперь не жалуйся.

Досье: Олег Юдин

Родился в 1960 году. Окончил художественно-графический факультет Ленинградского пединститута имени Герцена. Занимается книжной иллюстрацией с 1989 года, с 1993 — член Союза художников России. Лауреат международных премий.

За годы сотрудничества с книжным издательством «Армада» — «Альфа-книга» создал более сотни иллюстраций к произведениям Алекса Орлова, Алексея Пехова, Андрея Егорова, Дмитрия Казакова, Анастасии Парфеновой и других популярных авторов. Собственной интернет-страницей еще не обзавелся, но собирается сделать это до Нового года. А пока его галерея расположена на сайте издательства: ***www.armada.ru***.

«Если «делаешь пиратов», не зная оснастки корабля, иллюстрация не получится».

ром — в его работах, выполненных ярко и профессионально, вы не найдете логических ошибок.

«Чем красивые люди Боттичелли — не эльфы?»

Часто в книгах присутствуют иллюстрации не только на обложке, но и внутри — черно-белые. Как вы думаете, нужны ли такие рисунки?

Черно-белые иллюстрации обогащают книгу. Это как в фильмах: даже если идет закадровый текст или мысленный монолог героя, картинку мы все равно видим. Думаю, нередко от внутренних иллюстраций отказываются только потому, что с ними книга выходит дороже.

А вы сами какие больше любите?

Цветная иллюстрация, конечно, гораздо богаче. Кроме того, я ведь не только для фантастики рисую. Вот недавно иллюстрировал Конан-Дойля. Очень богато оформленные книги, кожаный переплет, цветные внутренние иллюстрации на мелованной бумаге. К сожалению, фантастику пока в таком качестве не выпускают. Наверное, со временем появится.

А в чем разница между иллюстрированием классики и фантастики?

Конечно, если рисуешь по какой-то исторической эпохе, приходится кучу литературы поднимать, но зато есть много ресурсов, на которых можно основываться. А фэнтези предполагает, что у тебя нет и не может быть справочного материала. И ты сам должен придумать, сфантазировать, внимательно прочесть книгу, может быть, с писателем пообщаться.

В фэнтези нередко присутствуют чуждые нашему миру образы, например, нечеловечески красивые эльфы. Трудно изображать что-то совершенно необыкновенное?

Во-первых, все равно что-то реальное в них заложено изначально. А, во-вторых, существует такая вещь, как профессионализм. К нынешнему виду изображения человечество шло тысячелетиями. Возьмем Боттичелли, чем его красивые люди — не эльфы? Одежда, движения, пластика...

На пустом месте ничего не возникает, так или иначе, приходится искать аналоги в реальности. А вот уж как ты их трансформируешь, зависит уже от тебя.

Кстати, о Боттичелли, — каких еще художников вы могли бы отметить? Кто стал для вас примером, когда вы только начинали рисовать?

Я консервативен во вкусах, но иногда нахожу и новые имена. Из «старых»: Альма Тадема, Бужеро, Мейсонье, Детайль, Брейгель, Босх... Это все европейская реалистическая школа рисования. Думаю, если бы, скажем, Репин жил сейчас, получи он заказ на фантастику, сделал бы великолепные иллюстрации.

Из наших современных художников я бы выделил Антона Ломаева. Он пока до конца не раскрылся, у него все впереди. Еще нравятся Владимир Ненов, Виталий Аникин — все художники питерской школы. К сожалению, круг людей, которые занимаются иллюстрацией фэнтези или фантастики на высоком профессиональном уровне, очень ограничен.

А что бы вы посоветовали начинающим художникам, стремящимся попасть в этот круг?

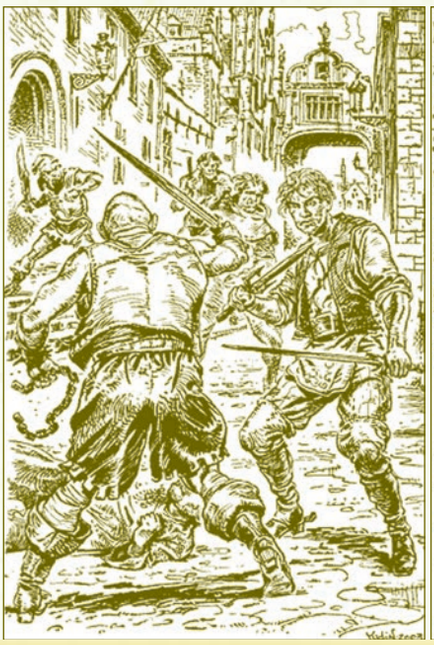
Думаю, надо сохранять традиции, наработанные поколениями художников, — умение рисовать человека, фигуру, пространство, перспективу. Не надо открывать Америку и изобретать колесо. Необходимо совершенствовать мастерство, рисовать с натуры. Ну и максимально расширить границы восприятия реальности — ведь мир таков, каким ты его видишь. И это, наверное, самое сложное.

Художник, который рисует фантастику, по-моему, должен быть универсален, одинаково легко рисовать и классическую иллюстрацию, и сказки, и с натуры. А еще очень важно найти «бородатого дядьку», который мог бы сказать: «Знаешь, дорогой, ты неплохо нарисовал, но вот тут твоя ошибка». Помочь, подсказать, направить. Я и сам помогаю дочери, которая делает иллюстрации для издательств «Азбука» и «Домино».

Спасибо за интереснейшую беседу. В заключение, пару слов для наших читателей...

Человек должен думать о будущем и исследовать его. Когда человеку плохо и грустно, мысли о будущем должны давать человеку надежду. Будьте оптимистами.

Мы желаем Олегу, чтобы его будущее было именно таким светлым и радостным, каким он хочет, а также дальнейших творческих успехов. Надеемся, он еще не раз порадует нас своими замечательными иллюстрациями, некоторые из которых вы сможете увидеть на страницах нашего журнала.



«Внутренние» иллюстрации к произведениям А. Орлова.

Иннокентий и Константин Горбуновы

ИЗУМРУДНАЯ ИМПЕРИЯ

ЛЕГЕНДЫ ПЯТИ КОЛЕЦ

О, Запад есть Запад, Восток есть Восток,
и с мест они не сойдут,
Пока не предстанет Небо с Землей
на Страшный господень суд.
Но нет Востока, и Запада нет,
что племя, родина, род,
Если сильный с сильным лицом к лицу
у края земли встает?
Редьярд Киплинг,
«Баллада о Востоке и Западе»

Теперь уже сложно сказать, с чего началась европейская мода на Восток. Возможно, во всем виноват непоседливый итальянец Марко Поло. Возможно — опиумные войны и боксерское восстание. Возможно — аниме и Харуки Мураками. Как бы то ни было, загадочный край шелка, чая и риса неодолимо будоражит фантазию простого белого человека. И тогда на свет рождаются странные фантастические вселенные, замешанные на дальневосточном средневековье и дикозападном представлении о мифах...

- **НАЗВАНИЕ МИРА:** *Рокуган*
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** *1995 год новой эры нашего мира*
- **СОЗДАТЕЛИ:** *Джон Зинсер, Райан Дэнси, Дэвид Уильямс, Мэтт Уилсон*
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** *коллекционная карточная игра*
- **ВОПЛОЩЕНИЯ:** *графика, литература, настольные ролевые и военно-тактические игры*

Эклипс и эклектика

Многие искренне полагают, будто коллекционные карточные игры — это только приятное приложение к популярным вселенным, как, например, пластиковые фигурки и прочая «сопутствующая продукция». По большей части так и есть: львиная доля ККИ вторична по отношению к фильмам и сериалам, книгам и комиксам, ролевым и компьютерным играм. Тем приятнее исключения, и одно из самых ярких — разменявшая недавно второй десяток своей жизни «Легенда пяти колец». Игра с честью вынесла все доставшиеся на ее долю большие и малые перипетии: неоднократную смену издателя, нелепые маркетинговые опыты, поломки полиграфического оборудования, — но до сих пор входит в число самых популярных ККИ. С уверенностью можно сказать, что именно лежащая в основе «Легенды пяти колец» вселенная, а также подход к ее созданию сделали игру настолько непотопляемой.

Парадоксально, но ни один из создателей самой дальневосточной ККИ не мог похвастаться азиатским происхождением или хотя бы дотошным знанием Японии, Китая и Кореи. Подход профессора Толкина, который заботливо вырастил мир, языки и героев на основе глубоко изученного эпоса северных народов Европы, безнадежно устарел к середине девяностых. Не страдающим старосветскими комплексами американцам хватило для сочинительства лишь обрывочных сведений о предмете, японского словаря и пары справочников — а дальше их кипучее, могучее и никем не победимое воображение дорисовало все так, как им этого хотелось.

Прежде всего, полагалось написать этакую «Книгу Бытия», в которой объяснить происхождение мира и народов, его населяющих. Исконными обитателями Ро-

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

В конце 2000 года игре нанес удар Олимпийский комитет США, которому Конгресс даровал на территории Штатов права на любые изображения пяти переплетенных колец. По требованию комитета пришлось в срочном порядке менять дизайн рубашки карт.

кугана были наги — змееобразные существа с человекообразными торсами и головами. Наги поклонялись богине Солнца *Аматэрасу*, которая вечно убегала в хаотичном заоблачном мире от бога Луны *Оннотангу*. Цивилизация нагов процветала, они тысячелетиями совершенствовались в боевом мастерстве и прочих искусствах, а также предавались философскому самосозерцанию. Последнее и стало для них роковым: когда, наконец, Оннотангу догнал-таки Аматэрасу, свет померк, и наги погрузились в Большую Спячку.

Результатом божественного слияния — эклипса, или попросту затмения — стало девять (по уточненным впоследствии данным, десять) детей Солнца и Луны. Оннотангу справедливо подозревал, что его божественные отпрыски рано или поздно превзойдут обоих родителей, и, несмотря на протесты и рыдания Аматэрасу, принялся глотать собственных детенышей одного за другим. По мнению американцев, пищу в Японии принято запивать сакэ. Мать-Солнце подмешивала в каждую чашу зелье, в результате чего ненасытный папаша принял на грудь столько отравы, что и не заметил, как вместо последнего ребенка, *Хантея*, проглотил подсунутый камень. После чего последовал примеру нагов и благополучно отключился. Пока он спал, Мать готовила сына к предстоящему поединку с отцом.

Дрались они долго и упорно, но в результате Хантей распорол Отцу брюхо, откуда на Землю один за другим посыпались его братья и сестры. Но в семье не без урода: старший братец Хантея *Фу Ленг* отказался падать на Землю, уцепившись за руку Отца. Хантей отсек руку отцу. Знал бы, что будет дальше — отсек бы Фу Ленгу, и не руку, а голову, которую, видимо, повредил пресловутый камень. Тогда Фу Ленг ухватился за Хантея и увлек его вниз вместе с собой. Вследствие этой заминки — или тотальной несовместимости с родственниками — Фу Ленг упал несколько в стороне от братьев и сестер, угодив в ледниковую расселину и застряв там на долгие годы.

Дети Луны и Солнца приземлились в прямом и переносном смысле, потеряв статус божеств, но и не став простыми смертными. Их стали называть *ками*. На землю также упали капли крови Оннотангу. Каждая капля, попавшая в лужицу от слез Аматэрасу, дала миру одного мужчину и одну женщину. Так на свет появились люди, очень скоро признавшие ками своими полубожественными предводителями.

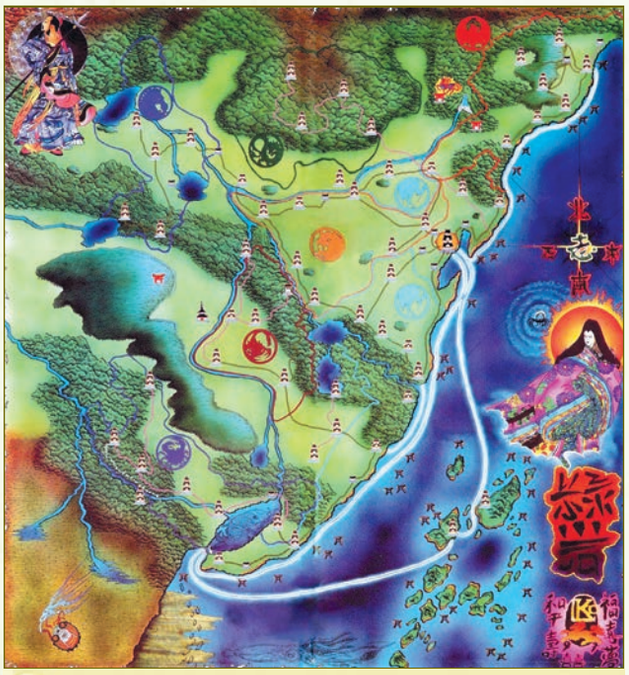
Почему мы с такой иронией описали затравку Легенды? Да потому что она один в один повторяет древнегреческие мифы о рождении и спасении Зевса — только в дальневосточном антураже. Да и наги явно имеют что-то общее с кентаврами — полулюдьми-полуконями.

Зато имя Аматэрасу и «слезное» происхождение людей заимствованы из японского эпоса «Кодзики». Правда, «эпическая» Аматэрасу сама родилась от слезы отца, но это уже мелочи.

На заре Империи

Спустившись на Землю, потомки Аматэрасу померялись силой, чтобы выявить лидера. В отсутствии Фу Ленга победу одержал натренированный Хантей. Он и стал первым Императором, а остальные разбрелись по Рокугану, образовав кланы и собственные династии. *Хида* ушел на дальние юго-западные рубежи, где основал клан Краба. *Додзи* осталась неподалеку от прибрежной императорской столицы Отосан-Учи, положив начало клану Журавля. *Тогаши* двинулся на северо-запад и стал главой клана Дракона. Клан Феникса был основан *Шибой* в горах на северо-востоке. *Байуши* принадлежит создание самого противоречивого и непредсказуемого в действиях клана Скорпиона. *Шиндзо* стала родоначальницей клана Единорога — лучшей кавалерии Империи.

Хантею не пришлось долго восседать на троне в безмятежном спокойствии. С юго-западных окраин, получивших название *Земель Теней* (Shadowlands), в Империю вторглись демонические полчища под предводительством Фу Ленга. Армия Хантея из последних сил противостояла нашествию звериных орд, поражение казалось неизбежным. И тут к Императору пришел обычный с виду человек, бритый и в просторных одеждах. Он назвал себя Шинсеем («новый путь») и заявил, что сможет остановить армии тьмы. Император сначала не поверил ему и велел страже прогнать гостя. Од-



Очертания Рокугана неуловимо напоминают Юго-Восточную Азию.

У истоков Рокугана

В 1994 году молодой калифорниец Джон Зинсер, основатель крохотной компании «***Alderac Entertainment Group***», приехал на крупнейший игровой форум США «**GenCon**», чтобы распространять свой журнал «**Shadis**», посвященный «Magic The Gathering». На конвенте Джон встретился со своим знакомым из Сиэтла Райаном Дэнси, и за ужином друзья решили организовать партнерство для выпуска собственной ККИ. Зинсер и его друг Дэйв предложили использовать антураж средневековой Японии. Райан же, в свою очередь, был очень впечатлен «Книгой пяти колец» Миямото Мусаси — трактатом первой половины 17 века по фехтованию, который ему когда-то порекомендовали для развития бизнес-навыков. Вооружившись англо-японским словарем, партнеры прямо за столом принялись выдумывать Изумрудную Империю. Название «Рокуган» она получила по созвучию с японским словом «изумруд».

Малоизвестный журнал «Shadis» стал настоящей кузницей кадров для «Легенды пяти колец». Ведущий рубрики про турнирную «Магию» Дэйв Уильямс, одержимый идеей усовершенствовать «MTG», занял пост ведущего разработчика игры. Способному рассказчику Джону Вику поручили писать художественные тексты для карт и разрабатывать общую сюжетную канву. Художник Мэтт Уилсон, совершенно случайно подбросивший иллюстрированный рассказ для «Shadis», быстро стал арт-директором нового проекта. На все про все ушло около года — уже на следующем «GenCon» были представлены первые демо-колоды «Легенды пяти колец», а два месяца спустя игра появилась в открытой продаже.

Изумрудная Империя оказалась на грани гибели, не успев родиться.

Орды Фу Ленга не оставляют попыток взять Великую Рокуганскую стену.

нако визитер на глазах у Хантея голыми руками уложил двадцать отборных стражников, и ками сменил гнев на милость. Шинсей долго рассказывал императору про свое искусство — их разговор был запротоколирован и получил позже название «Дао Шинсей» — а в конце попросил дать ему по одному человеку от клана. С этой командой, известной теперь как «Семь Громов», Шинсей отправился навстречу Фу Ленгу. Долго от них не было никаких вестей, наконец, стало ясно, что нашествие остановлено. Из «Семи Громов» вернулся только израненный самурай клана Скорпионов. Он передал Императору двенадцать странных свитков, сказал, что их следует схоронить, поскольку они содержат судьбу Фу Ленга, и рухнул замертво.

Хантей сделал ряд распоряжений. Клану Крабов было поручено возвести стену, отделяющую фуленговские пустоши от Империи, и защищать ее границы от сил Зла. Скорпионам доверили охранять таинственные свитки. Львы должны были составить императорскую гвардию, а Журавли стать придворными советниками и телохранителями. Додзи стала первым пожизненным Изумрудным Чемпионом — вершителем правосудия в Империи. Драконы удалились в горы, где выбрали путь созерцания и совершенствования, основанный на «Дао Шинсей». Фениксы совместили это учение со своим представлением о волшебном и колдовском. А Единороги отправились в дальние западные земли, разведать, что находится там.

Кланы Рокугана

Династия Хантеев правила тысячу лет, неизменно передавая трон по наследству. Основанные другими *ками* кланы развивались, периодически соперничали и даже воевали между собой. В конце концов, именно они стали определять течение жизни в Рокугане — а Император остался номинальным правителем государства, который вмешивался в межклановую жизнь только в критических ситуациях.

Во главе каждого клана стоит *даймё* — потомок или преемник основателя-ками. Военную поддержку обеспечивают, разумеется, *самураи*, а магией и религией заведуют жрецы-*шугендзя*. Помимо семи главных кланов, существует множество малых: Барсука, Лисы, Кролика, Обезьяны... Малые кланы рождаются и умирают, они могут подчиняться главным кланам или пытаться проводить самостоятельную политику, однако мало кому удается сравниться с теми кланами, которые многие столетия назад были основаны братьями и сестрами Хантея.

Клан Краба

Шутка о том, что «всем попробовать пора бы, как вкусны и нежны крабы», неуместна по отношению к этим несгибаемым хранителям юго-западных рубежей Империи. Сила и стойкость — вот главные отличительные черты Крабов. Клан славится своими инженерами, которые поддерживают боеготовность стены и прочих пограничных фортификаций. Крабы уверенно чувствуют себя в бою против превосходящих сил соперника, менее изощрены в дуэлях и совсем прямолинейны в политике. Крабы хранят верность Хантею и его потомкам — из-за того, что Хантей I победил Хиду в состязании. Но если вдруг на трон будет претендовать кто-то слабее потомков Хиды, то Крабы своего шанса не упустят.

Клан Журавля

Несмотря на свое название, Журавли не имеют ничего общего с авиацией. Это самый политически продвинутый клан, поставщики всех императорских невест и большинства придворных администраторов. Родство с верхушками большинства кланов всегда позволяло Журавлям умело маневрировать и пользоваться благосклонностью потенциальных соперников. Журавли не только превосходные дуэлянты, но и основатели лучшей школы фехтования. Дорогая учеба в этом заведении считается величайшей честью для самурая. После женитьбы шугендзя Асахина на спасшей ему жизнь самурай-девице из журавлиной семьи Какита клан Журавля обогатился знаниями и мудростью, присущими клану Феникса.

Какита был мужем Додзи и лучшим фехтовальщиком среди людей. Диплом Академии его имени признается на всей территории Рокугана.

Клан Дракона

Тогаши был единственным из *ками*, кто отказался от состязания за право стать первым Императором. Скрытные и избегающие суеты Драконы остаются загадкой даже для вездесущих Журавлей. Говорят о тайных драконьих Орденах, члены которых витиевато расписывают тело татуировками со скрытым смыслом. Специально обученные Драконы способны перепрыгивать высокие препятствия, плеваться ядом, изрыгать огонь. Шугендзя Драконов используют силу, происхождение которой непонятно жрецам других кланов. В поединках Драконы используют технику большого и малого мечей: катаны и вакидзаси. Журавли отказываются публично признавать ее достоинства, но лишь ради поддержания престижа собственной академии. А еще Драконов часто называют воинами-поэтами.

Рядовой драконовский жрец с рядовой татуировкой.

Клан Льва

Самые храбрые воины, основа императорской армии. Один вид львиных самураев способен навести ужас на неискушенного врага. Потомки Акодо — непревзойденные мастера боевой тактики, а присягнувшая им семья Мацу свирепа и неустрашима. Шугендзя Львов считаются среди остальных жрецов Империи старомодными приверженцами традиций.

Клан Богомола

Название клана произошло от насекомого и к религиозности отношения не имеет. Богомолы не входят в число древних кланов, на заре Империи они отпочковались от Крабов, и за счет упорства и участия в альянсах выросли до уровня самостоятельной силы. Обитают на южных островах. Превосходные мореплаватели, попадаются отчаянные пираты — в общем, морская пехота Рокугана. Входящий в альянс с Богомолами малый клан Осы — непревзойденные лучники. Богомолы при каждом удобном случае стремятся доказать свою значимость тем, кто смотрит на них сверху вниз как на безродных.

«Из грязи в князи». Клан Богомола — олицетворение американской мечты.

Клан Феникса

Создатели новой философии, основанной на сплаве учения Шинсея и старых верований. Из трех семей только одна воспитывает потомков в духе кодекса самурая, а остальные две дают миру непревзойденных жрецов. Фениксы — самый пацифистский клан, они предпочитают уклоняться от военных действий и решать вопросы миром. Вызвано это тем, что реальная власть в клане не принадлежит семье Шиба, чьи представители номинально являются даймё. Фактические руководители Фениксов — совет хранителей пяти элементов из семьи Исава.

Крысолюди

Человекообразные крысы или крысообразные человеки жили в Рокугане еще до возникновения человечества. Их цивилизация *Незуми* рухнула после того, как Фу Ленг приземлился в самый ее центр. Некоторым племенам удалось пережить последовавшее тысячелетие в тяжелых условиях Земель Теней. Слабых убивали, от сильных убегали, стыда не чувствовали. С Империей у крыс условное перемирие, они считаются союзниками Крабов в деле борьбы с силами Зла. Другие кланы, не вдаваясь в чужие проблемы, считают своим долгом уничтожать грызунов, когда те появляются на их территории. Впрочем, не безнаказанно: среди «грызунов» много проворных, свирепых воинов, а также неистовых шаманов, чья магия не доступна обычному шугендзя.

Этот красавец крысомужчина лишь один из стаи. Бесполезно ждать помощи от санэпиднадзора, огнем и мечом их!

Клан Скорпиона

Если бы в Рокугане существовала тайная имперская полиция, то Скорпионы составили бы ее основу. Всем заведомо известно, что Скорпионы могут дезинформировать любого. Но никогда не ясно, говорят ли они правду, или лгут. Их лица всегда скрывают маски. Маски и тайные планы — вот их главное оружие. Стать жертвой скорпионовских интриг — величайший позор для любого самурая и его семьи. Никто не желает признавать, что Скорпионы имеют что-то на него, но каждый почти уверен, что такое «досье» существует. Единственная причина, по которой никто не осмелился до сих пор возглавить общенародный поход против них — это охраняемые Скорпионами Черные Свитки, в которых хранится тайна победы над Фу Ленгом и силами Зла. Только даймио Скорпионов знает их местонахождение.

Все таинственное вызывает повышенный интерес. Не будь клана Скорпиона, читатели и игроки лишились бы самых душещипательных эпизодов.

Земли Теней

Как и крысолюдей, обитателей угрюмых юго-западных пустошей сложно назвать кланом, однако с игровой точки зрения они считаются таковым. Земли Теней — это страна вечных сумерек: и солнце не светит, и тьма никак полностью не опустится на унылый пейзаж. Неосторожного путника подстерегает всевозможная нечисть, собравшаяся под знамена Фу Ленга: начиная от демонов-*óни* и заканчивая троллями и гоблинами. Помимо того, само пребывание в Землях Теней пробуждает в человеке скрытые чувства и низменные инстинкты. А если задержаться там надолго, можно услышать зов *Джигоку* и пополнить ряды *потерянных* — совращенных и обезволенных прислужников Фу Ленга.

Это еще не самое страшное, что может вторгнуться в Империю из Земель Теней. Всего-навсего шугендзя-кавалерист, даже не óни.

Клан Единорога

Сразу после первой войны с Фу Ленгом Шиндзо и ее клан, который тогда назывался *Ки-Рин*, отправились разведывать далекие западные земли. Восемьсот лет спустя экспедиция вернулась из края Палящих Песков, который мы назвали бы Ближним

Востоком. С запада пришли и новое название клана, новые знания, новая культура. Кочевники обосновались на западе Рокугана и даже возвели замки — не столько для себя, сколько для приема гостей. Они не приветствуют роскошь, хотя немало зарабатывают торговлей с дальними территориями. Единороги слывут неотделимыми от коней непоседами и отличными разведчиками.

Кто на самом деле пишет легенду?

Именно таким увидели Рокуган пробудившиеся от тысячелетней спячки наги — а вместе с ними и первые игроки «Легенды пяти колец». Написав вводную и наметив контуры дальнейшего развития мира, создатели перевели дух и отдали карты в руки игрокам — в прямом и переносном смысле. История стала интерактивной — судьбы героев и общий ход повествования «Легенды пяти колец» определяются не столько волей разработчиков, сколько на официальных турнирах по коллекционной карточной игре.

Наги опрометчиво проспали основные события, а когда проснулись — было уже поздно: их цивилизация отправилась на свалку истории.

Представьте такую картину: писатель, ответственный за сюжетную канву, перед мировым первенством сочиняет несколько вариантов продолжения истории — по числу кланов, участвующих в чемпионате. В последний игровой день в турнирный зал приносят десяток конвертов, и как только последний представитель одного из кланов выбывает из соревнования, соответствующая сюжетная линия отправляется в уничтожитель бумаг. И так, пока не останется один-единственный конверт. После объявления победителя он, наконец, вскрывается, и общественность узнает, что произошло дальше в Рокугане, какой клан оказался на высоте на этот раз. Масштаб изменений может быть самый разный: на некоторых турнирах решается, кто займет тот или иной пост в Империи, на других определяется истинный виновник злодеяний или бед Рокугана, на третьих выясняется, кого поглотят Силы Зла... Бывало так, что победителей просили проголосовать: кому больше не место в Империи, или кто, напротив, должен вернуться на арену. Сейчас, например, наги «вне игры». Такой интерактив побуждал не только к покупке карточек, но и к игре, осмысленной и бескомпромиссной.

Не картами едиными...

Как и везде, подобные заведения приносят неплохой доход. Особенно, если управляются методами тайной полиции.

За считанные годы карточная «Легенда пяти колец» приобрела всемирную популярность и вышла на третье место по суммарным продажам среди ККИ. Растущий успех поставил перед владельцами торговой марки вопрос о проникновении в другие области индустрии развлечений. Первой ласточкой стала настольная ролевая игра, которая выдержала на сегодняшний день три издания. Чтобы не вмешиваться в интерактивную историю, разработчики ролевки поместили ее действие в недалекое прошлое Рокугана. «Легенда пяти колец» заинтересовала даже признанного лидера настольно-игрового рынка — в 2001 году «Wizards of the Coast» выпустили d20-версию ролевой игры под названием «Oriental Adventures». С этого момента все дополнения стали выходить с двойной механикой — совместимой как с оригинальным d10-«движком», так и с новомодной *d20 System*.

Для любителей настольных тактических баталий выпустили варгейм с миниатюрами под названием «Война кланов» («Clan War»). Правда, долго эта линейка не протянула: сейчас «рокуганские» миниатюры больше не выпускаются. Впрочем, разработчики уверяют, что по их правилам можно играть любыми, даже не фирменными фигурками. Из варгеймерской экзотики можно назвать «Diskwars» — игровую систему, в которой вместо миниатюр выступают картонные диски. Несмотря на то, что «Легенда пяти колец» и «Diskwars» принадлежат разным производителям, увидели свет целых два «рокуганских» набора таких коллекционных дисков.

Наконец, упомянем малоизвестный факт, касающийся планов выпуска компьютерной «Легенды пяти колец». В начале 1998 года была продана лицензия на выпуск компьютерной игры под названием «L5R: Ronin» («Ронин» — это не фамилия, а обозначение самурая, не присягнувшего ни одному из кланов). Игру планировали сделать ролевой, наподобие тогдашнего хита «Diablo», а издателем должна была стать компания «Activision». История умалчивает, по какой причине игра так и не вышла. Зато вышли многочисленные книги — романы о приключениях кланов и подвигах самураев в Империи и за ее пределами.

●●●

Но все же локомотивом вселенной остается коллекционная карточная «Легенда пяти колец», которая по праву считается одной из самых атмосферных, интеллектуальных и непростых в освоении ККИ. Тысячи игроков из десятков стран ежегодно решают на больших и малых турнирах, куда повернется история Рокугана, а писатели и разработчики карт тщательно следят за судьбой мира и воплощают ее в новых игровых сетах и книгах. А это значит, что абсолютно каждый может почувствовать себя одним из творцов этой донельзя эклектичной, но вместе с тем неуловимо обаятельной вселенной.

Даже перед лицом общей угрозы кланы ничего не могут поделить между собой.

Михаил Попов

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД

ВСЕЛЕННАЯ DOOM

Ад — это место, где дурно пахнет, и никто никого не любит.

Мать Тереза

Фобос, ближайший спутник Марса. Вы стоите в ангаре научно-исследовательской базы. За окном в тумане тянется гористый пейзаж, рядом — бочка с какой-то зеленой дрянью, рука крепко сжимает пистолет. Впереди — зомби, импы, заветная дверь с красной надписью «Выход», демоны, бессонные ночи, чит-коды, пятнадцать миллионов игроков в бесплатную shareware-версию... Чуть позже «Doom» получит звание «Игра года-1994», ее главный программист Джон Кармак купит несколько спортивных «Феррари» и начнет строить настоящий космический корабль, а индустрия компьютерных игр за несколько лет изменится настолько, что сейчас, оглядываясь назад, невольно думаешь: неужели мы в это играли?

Doom. Слово с множеством, мягко говоря, невеселых значений: рок, судьба, фатум, гибель, кончина, смертный приговор. Джон Кармак говорил, что, придумывая название игре, вдохновился репликой Тома Круза в фильме «Цвет денег» — когда тому задали вопрос, что он держит в кейсе (там был бильярдный кий), Круз нахально ответил: «Doom».

Бессмертная классика

Игра «Doom» была выложена на ftp-сервер университета Висконсина 10 декабря 1993 года техасской компанией «id Software», основанной двумя годами раньше. Самый первый «Doom», сочетавший передовую до того времени трехмерную графику и невиданную жестокость, был бесплатным и состоял только из одного эпизода. Распространение его коммерческой версии с тремя эпизодами происходило по почте, а не в магазинных сетях, что было очень неудобно, поэтому многие играли или в урезанную, или в нелегально скопированную полную версию.

В первый же год «Doom» разошелся пятнадцатью миллионами копий по всему миру, заложил каноны «стрелялок от первого лица», вдохновил пользователей на создание огромного числа модификаций (от нового оружия до игровых карт), вызвал настоящий шквал игр-«клонов» и, без всяких преувеличений, сформировал новую субкультуру многопользовательских игр по сети.

На «движке» классического «Doom» были сделаны игры «Heretic» (1994), «HeXen» (1995), «Strife» (1996), «Chex Quest» (1996). Недавно компания «Fantasy Flight Games» выпустила настольный «Doom»: все, как положено — карты, фишки, пластмассовые демоны. Правила вы можете найти на диске «МФ».

Игроку доставалась роль безымянного космического пехотинца — члена элитного подразделения «самых крутых, закаленных в боях и тренированных для настоящего дела бойцов на Земле».

Ваш пехотинец был сослан на Марс за неповиновение приказу открыть огонь по мирным гражданам. Парня заставили работать на UAC («Union Aerospace Corporation» — «Объединенную аэрокосмическую корпорацию») — могуществен-

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

«Doom»-литература и «Doom»-комиксы.

ный военный синдикат, проводивший на Марсе секретные, опасные и незаконные эксперименты. В частности — испытание телепортатора между спутниками планеты: Фобосом (греческое «страх») и Деймосом («ужас»).

Секретные эксперименты в фантастике ни к чему хорошему не приводят. У телепортатора обнаружился один очень неприятный побочный эффект: при первом же запуске он открыл проход в иное измерение, проще говоря — в ад, откуда полезли полчища изнывающих от безделья демонов.

В нашем мире им очень понравилось: часть персонала исследовательской базы на Фобосе они перебили, часть — превратили в зомби. Что произошло на Деймосе, осталось тайной, потому что после включения телепортатора он попросту... исчез.

Деймос. Фотография сделана станцией «Викинг».

Увидев это безобразие, UAC послала с Марса на Фобос группу спецназа, в которую и вошел наш герой. Решение, было, мягко говоря, неразумным: радиоконтакт с солдатами очень быстро прервался, а изо всей делегации выжил один человек. То есть вы.

Подробно описывать дальнейшее не имеет смысла. В полной версии «Doom» игроку предстоит пройти три больших эпизода игры. Первый — «По колено в мертвецах» (дизайном занимался лично Джон Ромеро) — ставит перед нами задачу уничтожить всех монстров на базе Фобоса. Финальных «боссов» двое — розовые демоны по кличке Бароны ада, охраняющие телепортатор на Деймос. После того, как игрок воспользуется им, он попадает в абсолютную темноту с целой кучей монстров вокруг и якобы умирает.

Фобос. Фотография сделана станцией «Марс Экспресс».

Первым «боссом» в истории компьютерных игр был Золотой дракон, созданный в 1974 году Гари Визенхантом и Реем Вудом для игры по системе «Dungeons & Dragons». До того времени все игры основывались на однообразных повторяющихся действиях — например, игра в пинг-понг или «Астероиды». «Боссы» были призваны внести зачатки сюжета — финальную цель и кульминацию игрового процесса.

Во втором эпизоде, «Берега ада», игрок прорубает себе путь по базе на Деймосе, в индустриальной архитектуре которой теперь присутствуют мрачные демонические мотивы. Оказывается, Деймос телепортировался прямиком в ад и теперь висит над его поверхностью. В конце эпизода нас ждет, пожалуй, самый сильный «босс» в игре — рогатый Кибердемон.

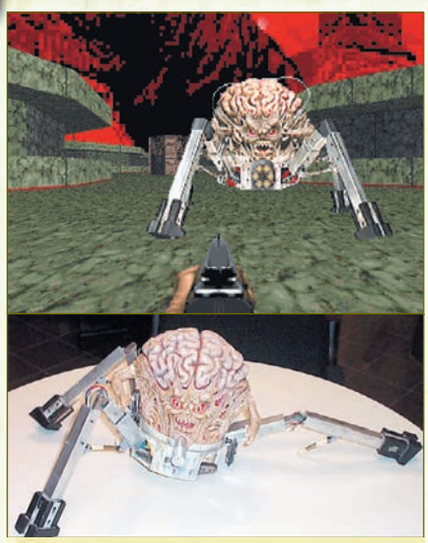
Убив его и спустившись на поверхность ада, мы проходим третий эпизод — «Инферно», вышибаем всем демонам мозги и расправляемся с самым главным негодяем — Паучьим лидером (Spider Mastermind). Доказав, что он слишком крут для ада, наш герой телепортируется на Землю. Стоит отметить, что в дополнительном расширении игры «Ultimate Doom» добавлен четвертый

Необычная вещь: виниловая пластинка с саундтреком «Doom 3»!

Это интересно

- Названия уровней эпизода «Твоя плоть истощена» (Thy Flesh Consumed) взяты из Библии. В пятой главе Книги Притч читаем: «И будешь стонать после, когда плоть твоя и тело твое будут истощены».
- «Сфера души» изначально задумывалась как артефакт, дающий одну дополнительную жизнь, однако потом разработчики решили дать персонажу всего одну жизнь, ограниченную единицами здоровья.
- Двустволка при выстреле в упор наносит врагу урон, превышающий повреждения от ракетомета.
- Знаменитая бензопила имеет очень интересную историю. Оказывается, дизайнер Том Холл взял у подруги настоящую бензопилу «Усердный бобер» и сделал в игре ее точную копию.
- Непонятный магический речитатив, произносимый «Иконой греха» в конце «Doom 2», на самом деле представляет собой промотанную задом наперед запись голоса Джона Ромеро, произносящего: «Чтобы пройти эту игру, ты должен убить меня, Джона Ромеро».
- Знаменитые думовские чит-коды были добавлены в игру дизайнером Дэйвом Д. Тейлором. Один из них (раскрытие карты) повторял его инициалы — IDDT.

Художественная резьба по зомби, выжигание плазмой по демонам.



Spider Mastermind в игре и в модели.

эпизод, «Твоя плоть истощена», где игроку на пути домой придется опять повоевать с демонами.

Через год после выхода первой части появился «Doom 2» с дополнительным названием «Ад на Земле». Графика не изменилась — добавились лишь текстуры, новая музыка, монстры, оружие, инвентарь, а также абсолютно новые уровни и сюжет. Все тот же безымянный пехотинец (в книгах по мотивам игры его назвали Флинн Таггарт) возвращается на Землю и обнаруживает, что та подверглась вторжению его старых друзей — демонов. Игроку предстояло пройти один большой эпизод в 30 миссий и спасти остатки человечества, находящиеся в космическом порту.

Вторая часть была так же популярна, как и первая — официально продано около двух миллионов экземпляров (с учетом прибылей от лицензий и других сторонних доходов «Doom 2» принес создателям примерно 100 миллионов долларов), а количество пиратских копий вообще не поддавалось подсчету.

Последняя каноническая версия серии появилась в июне 1996 года под общим наименованием «Final Doom». Она состояла из двух самостоятельных частей — «The Plutonia Experiment» и «TNT: Evolution».

Отличительной особенностью игры «Doom» были редакторы уровней, позволявшие фанатам вносить изменения в игру и даже создавать совершенно новые продукты. Хотя «The Plutonia Experiment» был сделан энтузиастами (братья Мило и Дарио Касали), компания «id Software» оценила его по достоинству и включила в состав «Final Doom».

Кибердемон — крупный рогатый скот, против которого очень пригодится BFG 9000.

«Doom 2» — официальная обложка диска.

Ошеломляющий успех двух первых частей «Doom» привел к появлению версий для других операционных систем и игровых консолей. Например, был разработан «Doom» для Windows, Linux, Apple Macintosh, Super NES, Sega 32X, Sony PlayStation, Game Boy Advance, Atari Jaguar, Nintendo 64, 3DO, Dreamcast и даже Symbian (операционная система мобильных телефонов).

Doom 3

14 июля 2004 года был выпущен «Doom 3» (российский релиз от компании «1С» — в свободной продаже). Сюжетно он повторял первый «Doom», однако по технологической части стал целым набором продвинутых графических решений.

Главным «козырем» третьей части стала неповторимая игра света и тени, хотя, с другой стороны, это вызвало у пользователей множество претензий по поводу излишней затемненности помещений (ярко освещенных участков было действительно мало). Так или иначе, «Doom 3» принес около 20 миллионов долларов чистого дохода (по данным компании «Activision»).

Мощная графика, анимационные вставки, новое супероружие, новые демоны, эффективные приемы запугивания игрока, высокие, но вполне реалистичные требования, а также неповторимая атмосфера обреченности внесли «Doom 3» в список лучших экшен-игр в истории. 25 октября 2004 года вышло расширение «Doom 3: Resurrection of Evil». На движке «Doom 3» сейчас разрабатываются такие игры, как «Quake 4», «Return to Castle Wolfenstein 2», «Enemy Territory: Quake Wars» и «Prey».

При подведении фантастических итогов 2004 года в «Мире фантастики» третья часть «Doom» победила в номинациях «Лучшее продолжение компьютерной игры» и «Самый страшный проект», а главный научный специалист марсианской базы Малькольм Бетругер был удостоен звания «Злодей года».

«Doom» 11 лет спустя. Старый конь борозды не испортил.

Пособия по модификации игры «Doom».

Разработка

Создание «Doom» началось в 1992 году, когда у Джона Кармака появилось немного свободного времени и он решил сделать новый игровой движок. Под конец года за проект взялись дизайнеры. В основу игры положили стилистическое подражание фильмам «Чужой» и «Зловещие мертвецы 2».

Разработчик Том Холл написал большой документ, названный им «Библия «Doom». Согласно ему, игра должна была иметь сложный сюжет, несколько действующих персонажей и большое количество интерактивных вставок. Кармаку это не понравилось — он потребовал значительно упростить концепцию. Из-за возникших противоречий Холл в конечном итоге уволился.

Бихолдер и Астральный храбрец — два монстра из «Dungeons & Dragons», ставшие прототипами какодемонов.

На освободившееся место пришли два талантливых дизайнера — Джон Ромеро и Сэнди Петерсен. Первый в особых представлениях не нуждается — эксцентричный скандалист, испортивший свою профессиональную репутацию участием в нескольких провальных проектах.

1. Джон Ромеро. До недавнего времени носил «фирменные» длинные волосы.
2. Одна из самых свежих фотографий Американа МакГи.

Второй — добродушный толстяк, мормон и поклонник Г. Ф. Лавкрафта. Одно время Петерсен увлекался «Dungeons & Dragons», что привело его в компанию «Chaosium», где он стал одним из главных авторов ролевого «Зова Ктулху».

Среди других знаменитых разработчиков «Doom» можно назвать человека со странным именем Американ МакГи. Помимо работы на «id Software», он создал мрачно-сюрреалистичную игру «American McGee's Alice» по мотивам «Алисы в стране Чудес» Льюиса Кэррола.

Основную графику для «Doom» делали три человека: Эдриан Кармак (однофамилец, а не родственник Джона Кармака), Кевин Клауд и Грегор Панчац. Последний был скульптором, работавшим ранее над фильмами «Кошмар на улице Вязов 2» и «Робокоп 1—2». Облик многих монстров создавался сперва в моделях — ребята делали их из глины или латекса. Некоторые виды оружия, встречающиеся в игре, были перерисованы с детских игрушек. Мощный саундтрек написал «металлист» Бобби Принц (он же работал над «Дюком Нюкемом 2»).

Сэнди Петерсен. Его творчество тянет, как минимум, на кандидатскую по психопатологии.

3. Барон ада. Скетч Эдриана Кармака.
4. Кибердемон. Скетч Эдриана Кармака.

Что наша жизнь?

Главная заслуга классической серии «Doom» состоит в том, что она создала каноны жанра «стрелялок от первого лица» на многие годы вперед. Игрок смотрит на окружающий мир глазами своего персонажа. Внизу по центру в поле зрения находятся кисти рук и оружие. Цель игрока на каждом уровне — найти характерную дверь, увитую трубками (в стиле «Чужого») и помеченную красной табличкой «Выход».

В этом ему будут мешать разнообразные монстры (которые случайно могут задеть друг друга и начать драться между собой), бассейны с зеленой радиоактивной слизью или раскаленной лавой, взрывоопасные бочки, опускающиеся потолки-прессы и запертые цветные двери, для которых нужен соответствующий ключ-карта.

Зачастую уровни представляют собой лабиринт, по которому очень сложно передвигаться без частых обращений к автоматической карте (динамичная и простая карта уровня — замечательная находка «id Software», которая до сих пор используется во многих играх такого жанра). Классическим также стало наличие «секретных комнат», где лежат особо полезные предметы.

В «Doom 3» наконец-то объяснили, откуда на Марсе бензопила — ящик этих орудий прислали сюда по ошибке вместо отбойных молотков.

По всем уровням разбросаны патроны, ракеты, заряды для плазменного оружия, синие бутылочки, восстанавливающие здоровье, большие и маленькие аптечки, «Сфера души» (самая «целебная» находка), несколько видов брони, «Мегасфера» (дает максимум брони и здоровья), антирадиационные костюмы, «Берсерк» (делает пехотинца в 10 раз сильнее), усилитель зрения, а также бонусы, открывающие на вашей карте неисследованные территории, дающие частичную невидимость и даже полную неуязвимость.

В конце каждого уровня подсчитывается процентная статистика от общего числа убитых монстров, найденных предметов и потайных комнат. Также учитывается время, за которое вы прошли данный уровень.

Классические серии «Doom» также создали образец вооружения героя, которому следуют по сей день. В арсенал вошли: кулак, бензопила, пистолет, помповое ружье, двустволка, шестиствольный пулемет, ракетомет, плазменное ружье и знаменитая BFG 9000.

BFG 9000 — здоровенная плазменная установка, выстреливавшая с небольшой задержкой (6/7 секунды после нажатия клавиши «огонь») сгустком зеленого света. С помощью BFG 9000 можно с одного раза отправить на тот свет практически любого врага. Особую пикантность оружию придает расшифровка — «big freaking gun» («здоровенная обалденная пушка»); есть и нецензурный вариант.

BFG 9000 снова в деле («Doom 3»).

Все это богатство можно применить на монстрах двадцати видов. Самым слабым был зомбированный солдат с винтовкой, затем шел зомбированный сержант с помповым ружьем, ящероподобный имп, кидающийся огненными шарами, розовый демон, чем-то смахивающий на свинью, призрак (тот же самый демон, только почти невидимый).

Более опасные твари — Барон ада, напоминающий демона в его классическом представлении и швыряющийся зеленой плазмой; «Потерянная душа» — летающий огненный череп; Какодемон — летающая красная сфера с глазами, зубами и рогами, изрыгающая огненные шары; зомбированный коммандос с шестиствольным пулеметом; Рыцарь ада; Арахнотрон — биомеханический паук с плазменным пулеметом; Элементаль Боли (похож на Какодемона, изрыгает «Потерянные души»); «Вернувшийся»; Манкубус — жирная туша с плазменными пушками в обеих руках, и Архвайл — демон, способный насылать на вас огонь и оживлять других монстров.

«Боссы» упоминались выше — это шикарный Кибердемон и Паучий лидер.

5. Зомби — слабейшие противники в игре.
6. Паукообразные демоны обычно атакуют толпами.

7. «Вернувшийся» (Revenant) — скелет с ракетницами на плечах.
8. Свиноподобный «пинки», пожирающий труп в туалете, — один из самых популярных кадров из «Doom 3».

Летающие черепа перемещаются с невероятной скоростью.

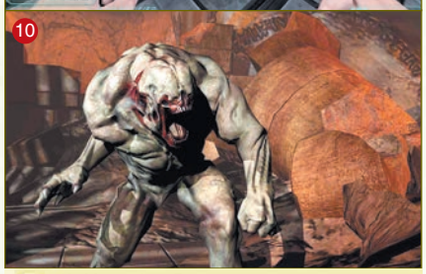
Фильм

В ноябре 2003 года появились первые слухи о том, что на одной из крупных голливудских студий готовится экранизация «Doom». Год спустя они официально подтвердились — компания «Universal Studios» выделила на съемки фильма по мотивам третьей части «Doom» 70 миллионов долларов. Режиссером назначен Анджей Бартковяк («Сквозные ранения», «Ромео должен умереть»). На ведущие роли взяты Карл Урбан и рестлер Дуэйн Джонсон, более известный как «The Rock». Премьера картины запланирована на этот месяц.

Известно, что большая часть действия будет происходить на Марсе. Мы увидим знаменитую BFG 9000 (говорят, что название будет расшифровываться совершенно нейтрально: «Bio Force Gun»), некоторых наших старых знакомых монстров — Баронов ада, Рыцарей ада, импов, зомби, розовых демонов. Нам также обещают показать Ад и специально для фанатов игры сделать несколько боевых сцен от первого лица, напоминающих классический игровой процесс.

Инстинкт подсказывает, что «Doom» будет проходной ерундой типа «Одного в темноте». Однако далеко не все экранизации компьютерных игр получаются плохими — вспомним хотя бы «Mortal Kombat» или «Обитель зла». Остается надеяться, что фильм станет не заурядным боевиком с пунктирным сюжетом, а чем-то действительно захватывающим и страшным.

Основная беда таких фильмов — отсутствие хорошего сюжета компенсируется буйными спецэффектами.



9. Манкубус. В замкнутом пространстве с таким лучше не встречаться.
10. Рыцарь ада. Квинтэссенция зла.

Первый — огромный биомеханический демон с ракетницей-протезом на руке, самый сильный и живучий монстр в игре. Его следовало выманивать на открытые пространства (чтобы взрывы от его ракет не задели вас) и убивать — долго, старательно. Второй — многократно увеличенная копия Арахнотрона, по сути — мозги с глазами и ртом, стоящие на механических ногах и вооруженные шестиствольным пулеметом.

И, наконец, самый странный монстр, если его можно считать таковым — «Икона греха» (иногда его называют «Бафомет») — большое настенное изображение головы демона, уменьшенные копии которого — типичный элемент оформления игр серии. Лобная часть черепа трепанирована, наружу проглядывает что-то неприятно-красное.

11. Икона греха. Бензопила тут не поможет.
12. Сюрприз для игрока: нацисты из «Wolf3D»!

Мнение: Поэзия обреченности

НИКОЛАЙ ПЕГАСОВ, главный редактор «Мира фантастики»

«Doom» часто воспринимают как прародителя «тупых шутеров», то есть игр, в которых не нужно думать: достаточно уничтожить меткой стрельбой все живое. Казалось бы, «Doom» лишен красоты, обаяния и прочих эстетических категорий.

Однако даже первая игра цикла обладала необычной, запоминающейся атмосферой. Плагиаторы и последователи скопировали игровой процесс, сложность лабиринтов и качество графики — но не дух игры. Удивительно, но «Doom», не имевший практически никакого сюжета, затягивал игрока, заставлял поверить в реальность нарисованного пикселями Марса и — главное — пугал не монстрами, но тенями и неосвещенными углами.

На тех же дизайнерских решениях строился успех прошлогоднего «Doom 3». Третья часть сериала дала ясно понять, чем марсианская сага отличается от любого другого, проходного компьютерного «шутера».

Главный персонаж современной игры — герой без страха и упрека, спаситель галактики и отдельно взятой принцессы. Герой руководствуется Мотивом: освободить человечество от гнета, остановить опасный научный эксперимент, на худой конец — отомстить за преступление. Его действия рискованны, благородны и не требуют моральных терзаний. Ему готовы прийти на помощь команда единомышленников или — чаще — двадцатилетняя блондинка с обтекаемыми формами.

На фоне подобных опусов «Doom 3» выглядит произведением из иной реальности. Ты — обычный человек, которому не повезло с работодателем и местом проживания. У тебя нет иной цели, кроме как остаться в живых. Ты один не только на подземной базе — на целой планете. Если забиться в угол и ждать, когда Ад отступит, неминуемо придет смерть. Шанс на спасение единственный, и этот шанс — ты сам. Борьбой с одиночеством, страхом и безнадежностью пропитана уникальная атмосфера игры, в которой стена за спиной становится верным другом, а малейший шорох приводит в ужас.

В пустых, разрушенных залах ты жаждешь встретить хоть одного выжившего, и встречаешь — людей, которых сломала судьба, не готовых бороться. Клаустрофобия выгоняет тебя на долгожданную поверхность — но Марс вселяет ужас безлюдными просторами, где жизнь без кислородного баллона длится секунды. И ты спешишь вернуться в проклятые коридоры...

Так кончается наша история.

В финале герою не вручат медали, не провозгласят Спасителем, не предложат полцарства. Перепуганные десантники подымут с пола тело единственного уцелевшего и поспешат покинуть мертвую планету. Он победил Обреченность и выжил. В этом — великий человеческий подвиг героя вселенной «Doom».

Интеллект монстров в классических играх «Doom» примитивен по сегодняшним меркам, но не для того времени. Монстров можно было заставить драться друг с другом (еще одно ноу-хау «id Software») — для этого можно было, к примеру, встать так, чтобы один из них находился на линии огня между вами и другим монстром.

●●●

Вряд ли можно вспомнить более успешную и в то же время противоречивую игру, чем «Doom». Ее создателей часто обвиняли в пропаганде сатанизма, хотя вся эта зверская мешанина из черных свечей, пентаграмм и людей, нанизанных на колья, была сделана, как говорится, «от балды» — исключительно в художественных целях.

«Doom» стал первой популярной игрой, которая позволила людям от души вышибать друг другу виртуальные мозги в локальных сетях или по модему (именно тогда и зародился известный термин «deathmatch» — смертельный поединок). Правозащитные общества и некоторые политики называли «Doom» не иначе как «симулятором массового убийства». Особенно громко эти высказывания стали звучать после волны «школьной стрельбы», прокатившейся по США в конце девяностых.

В наше время никого нельзя удивить компьютерным насилием — в играх вы можете убить человека молотком, облить бензином и сжечь. К счастью, для большинства нормальных людей «Doom» запомнился не как сатанинская забава или наглядное пособие для юных Потрошителей, а как революционная игра, преобразившая индустрию развлечений и заложившая основы того, во что мы с вами играем сегодня.

Михаил Попов

ЧУДО ЧУДНОЕ, ДИВО ДИВНОЕ

СУЩЕСТВА СЛАВЯНСКОЙ МИФОЛОГИИ

С нечистью на Руси было плохо. Богатырей в последнее время развелось столько, что поголовье Горынычей резко упало. Лишь однажды блеснул Ивану луч надежды: назвавшийся Сусаниным пожилой мужичок пообещал провести его к самому логову Лиха Одноглазого... Но наткнулся лишь на покосившуюся древнюю избу с выбитыми окнами и выломанной дверью. На стене было выцарапано: «Проверено. Лих нет. Богатырь Попович».

Сергей Лукьяненко, Юлий Буркин, «Остров Русь»

«Славянские монстры» — согласитесь, звучит диковато. Русалки, лешие, водяные — все они знакомы нам с детства и заставляют вспомнить сказки. Именно поэтому фауна «славянского фэнтези» до сих пор незаслуженно считается чем-то наивным, несерьезным и даже слегка глупым. Сейчас, когда речь заходит о магических чудовищах, мы чаще вспоминаем зомби или драконов, хотя в нашей мифологии есть такие древние существа, по сравнению с которыми монстры Лавкрафта могут показаться мелкими пакостниками.

Обитатели славянских языческих легенд — это не радостный домовенок Кузя или сентиментальное чудовище с аленьким цветочком. Наши предки всерьез верили в ту нечисть, которую мы сейчас считаем достойной лишь детских страшилок.

Дела давно минувших дней

До нашего времени не дошло практически ни одного оригинального источника, описывающего вымышленных существ из славянской мифологии. Что-то покрылось мраком истории, что-то уничтожили во время крещения Руси. Что мы имеем, кроме смутных, противоречивых и зачастую непохожих друг на друга легенд разных славянских народов? Сомнительная «Книга Велеса» — раз. Немногочисленные упоминания в работах датского историка Саксона Грамматика (1150—1220) — два. «Chronica Slavorum» немецкого историка Хелмолда (1125—1177) — три. И, наконец, следует вспомнить сборник «Веда Словена» — компиляцию древних болгарских ритуальных песен, по которым также можно делать выводы о языческих поверьях древних славян. Объективность же церковных источников и летописей в силу очевидных причин находится под большим сомнением.

Истории славянских сказочных существ может позавидовать иной европейский монстр. Возраст языческих легенд впечатляет: по некоторым расчетам, он достигает 3000 лет, а корнями уходит в неолит или даже мезолит — то есть около 9000 лет до нашей эры.

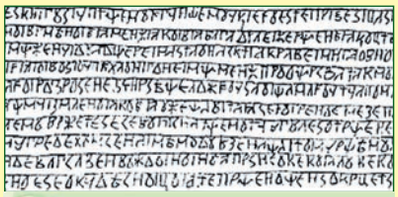
Славяне (словене) — самая многочисленная этническая и лингвистическая часть населения Европы. К началу 20 века в мире их насчитывалось около 150 миллионов. Различают 3 относительно независимые группы славян. Восточные — потомки жителей Киевской Руси, южные — наследники славян, турков и сарматов, и западные — сформировавшиеся под культурным влиянием Римской империи и германских племен.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

«КНИГА ВЕЛЕСА»

“Книга Велеса” (“Велесова книга”, дощечки Изенбека) — пожалуй, единственный сводный памятник древнеславянской мифологии и истории, датируемой периодом 7 век до нашей эры — 9 век нашей эры. Ее текст был вырезан (или выжжен) на небольших деревянных планках, некоторые “страницы” частично сгнили. Считается, что “Книгу Велеса” в 1919 году обнаружил под Харьковом белый полковник Федор Изенбек, который вывез ее в Брюссель и передал для изучения слависту Миролюбову. Последний сделал несколько копий, а в августе 1941 при наступлении немцев таблички были утрачены (есть предположения, что они были спрятаны фашистами в “архиве арийского прошлого” при Анненербе, либо вывезены после войны в США).

Публикацией и популяризацией “Книги Велеса” занимались русские эмигранты. Ее подлинность изначально вызывала большие сомнения, а недавно было окончательно доказано, что весь текст книги — фальсификация, выполненная в середине 20 века. Язык этой фальшивки представляет собой смесь разных славянских наречий. Несмотря на разоблачение, отдельные литераторы до сих пор используют “Книгу Велеса” как источник знаний.



Единственное имеющееся изображение одной из досок «Книги Велеса», начинающейся словами «Велесу книгу эту посвящаем».

Неведомы зверушки

Общеславянский сказочный «зверинец» отсутствовал — в разных местностях говорили о совершенно разных существах. У славян не было морских или горных чудовищ, зато в достатке водилась лесная и речная нечисть. Не было и гигантомании: наши предки очень редко задумывались о злых великанах вроде греческих циклопов или скандинавских етунов. Некоторые чудесные твари появились у славян сравнительно поздно, в период их христианизации — чаще всего их заимствовали из греческих легенд и внедряли в национальную мифологию, создавая, таким образом, причудливую смесь верований.

Алконост

Согласно древнегреческому мифу, Алкиона, супруга фессалийского царя Кеика, узнав о гибели мужа, бросилась в море и была превращена в птицу, названную по ее имени *алкион* (зимородок). В русский язык слово «Алконост» вошло в результате искажения старинного высказывания «алкион есть птица».

Птица Алконост. Лубок (простое, яркое и доступное для народа изображение).

Славянский Алконост — райская птица с удивительно сладким, благозвучным голосом. Она откладывает яйца на морском берегу, потом погружает их в море — и волны успокаиваются на неделю. Когда из яиц вылупляются птенцы, начинается шторм.

В православной традиции Алконост считается божественным посланником — она живет на небе и спускается вниз, чтобы донести до людей высшую волю.

Аспид

Крылатая змея с двумя хоботами и птичьим клювом. Живет высоко в горах и периодически совершает опустошительные налеты на деревни. Тяготеет к скалам настолько, что даже не может сесть на сырую землю — только на камень. Аспид неуязвим для обычного оружия, его нельзя убить мечом или стрелой, а можно лишь только сжечь. Название от греческого aspis — ядовитая змея.

Аука

Разновидность проказливого лесного духа, маленького, пузатого, с круглыми щеками. Не спит ни зимой, ни летом. Любит морочить голову людям в лесу, отзываясь на их крик «Ау!» со всех сторон. Заводит путников в глухую чащу и бросает их там.

Баба-Яга

Славянская ведьма, популярный фольклорный персонаж. Обычно изображается в виде противной старухи с растрепанными волосами, крючковатым носом, «костяной ногой», длинными когтями и несколькими зубами во рту.

Баба-Яга — персонаж неоднозначный. Чаще всего она выполняет функции вредителя, с ярко выраженными наклонностями к каннибализму, однако при случае эта ведьма может добровольно помочь храброму герою, расспросив его, попарив в бане и одарив волшебными дарами (или сообщив ценные сведения).

Известно, что Баба-Яга живет в глухом лесу. Там стоит ее избушка на куриных ногах, окруженная частоколом из человеческих костей и черепов. Иногда говорилось, что на калитке к дому Яги вместо запоров — руки, а замочной скважиной служит маленький зубастый рот. Дом Бабы-Яги заколдован — в него можно войти только сказав: «Избушка-избушка, повернись ко мне передом, а к лесу задом».

Баба-Яга, костяная нога. Ведьма, людоедка и первая женщина-летчик. Художник Иван Билибин.

Как и западноевропейские ведьмы, Баба-Яга умеет летать. Для этого ей требуется большая деревянная ступа и волшебная метла. С Бабой-Ягой часто можно встретить животных (*фамильяров*): черного кота или ворону, помогающих ей в ведьмовстве.

СКАЗКА ЛОЖЬ, ДА В НЕЙ НАМЕК

Лесная избушка на курьих ножках, где нет ни окон, ни дверей — это не вымысел. Именно так строили временные жилища охотники Урала, Сибири и финно-угорских племен. Домики с глухими стенами и входом через люк в полу, поднятые на 2—3 метра над землей, защищали и от охочих до припасов грызунов, и от крупных хищников.

В похожих сооружениях хранили каменных идолов сибирские язычники. Можно предположить, что фигурка какого-нибудь женского божества, помещенная в маленький домик «на куриных ножках», и породила миф о Бабе-Яге, которая с трудом помещается в своем доме: ноги в одном углу, голова — в другом, а носом упирается в потолок.

Происхождение имени «Баба-Яга» неясно. Возможно, оно пришло из тюркских языков, в возможно, образовано от старосербского «ега» — болезнь.

Банник

Бани были и в Риме и в Турции. Но банник — только у славян.

Дух, живущий в банях, обычно представлялся в виде маленького старичка с длинной бородой. Как и все славянские духи, проказлив. Если люди в бане поскальзываются, обжигаются, падают в обморок от жары, шпарятся кипятком, слышат треск камней в печи или стук в стену — все это проделки банника.

По-крупному банник вредит редко, лишь когда люди ведут себя неправильно (моются в праздники или поздно ночью). Гораздо чаще он помогает им. У славян баня ассоциировалась с мистическими, жизнетворными силами — здесь часто принимали роды или гадали (считалось, что банник может предсказывать будущее).

Как и других духов, банника прикармливали — оставляли ему черный хлеб с солью либо зарывали под порогом бани задушенную черную курицу. Существовала и женская разновидность банника — банница, или **обдериха**. В банях также жила **шишига** — злой дух, показывающийся только тем, кто идет в баню, не помолившись. Шишига принимает образ знакомой или родственницы, зовет человека с собой париться и может запарить до смерти.

Баш Челик (стальной человек)

Популярный персонаж сербского фольклора, демон или злой колдун. Согласно легенде, царь завещал троим сыновьям выдать их сестер за того, кто первый попросит их руки. Однажды ночью некто с громовым голосом явился ко дворцу и потребовал в жены младшую царевну. Сыновья исполнили волю отца, и вскоре лишились подобным образом средней и старшей сестры.

Так выглядит Баш Челик по представлению сербских кукольников.

Вскоре братья опомнились и отправились на их поиски. Младший брат повстречал прекрасную царевну и взял ее в жены. Заглянув из любопытства в запретную комнату, царевич увидел закованного в цепи человека. Тот представился как Баш Челик и попросил у три стакана воды. Наивный юноша напоил незнакомца, тот восстановил силы, разорвал цепи, выпустил крылья, схватил царевну и улетел. Опечаленный, царевич отправился на поиски. Он выяснил, что громовые голоса, которые требовали в жены его сестер, принадлежали повелителям драконов, соколов и орлов. Те согласились помочь ему, и вместе они победили злого Баш Челика.

Вурдалаки

Живые мертвецы, поднимающиеся из могил. Как и любые другие вампиры, вурдалаки пьют кровь и могут опустошать целые деревни. В первую очередь они умерщвляют родных и знакомых.

Гамаюн

Гамаюн-Гамаюн, сколько мне лет жить?

Подобно Алконосту, божественная женщина-птица, основная функция которой — осуществление предсказаний. Хорошо известна присказка «Гамаюн — птица вещая». Также умела управлять погодой. Считалось, когда Гамаюн летит со стороны восхода, следом за ней приходит буря.

Дивии люди

Полулюди с одним глазом, одной ногой и одной рукой. Чтобы двигаться, должны были сложиться пополам. Живут где-то на краю света, плодятся искусственно, выковывая себе подобных из железа. Дым их кузниц несет с собой мор, оспу и лихорадки.

Домовой

В самом обобщенном представлении — домашний дух, покровитель очага, маленький старичок с бородой (либо весь покрытый волосами). Считалось, что у каждого дома есть свой домовой. Если люди устанавливали с ним нормальные отношения, кормили (оставляли на полу блюдце с молоком, хлеб с солью) и считали его членом своей семьи, то домовой помогал им выполнять мелкую работу по дому, следил за скотом, караулил хозяйство, предупреждал об опасности.

С другой стороны, разозленный домовой мог быть очень опасен — ночью щипал людей до синяков, душил их, губил лошадей и коров, шумел, бил посуду и даже поджигал дом. Считалось, что домовой жил за печкой или в конюшне.

Дрекавак (дрекавац)

Полузабытое существо из фольклора южных славян. Его точного описания не существует — некоторые считают его животным, другие — птицей, а в центральной Сербии ходит поверье, будто дрекавак — душа мертвого некрещеного младенца. Сходятся только в одном — дрекавак умеет жутко кричать.

Обычно дрекавак — герой детских страшилок, однако в отдаленных районах (например, горный Златибор в Сербии) в это существо верят даже взрослые. Жители деревни Тометино Полье время от времени сообщают о странных нападениях на свой скот — по характеру ранений сложно установить, что это был за хищник. Крестьяне утверждают, что слышали жуткие крики, поэтому здесь наверняка замешан дрекавак.

Жар-птица

Знакомый нам с детства образ, красивая птица с яркими, ослепительными огненными перьями («как жар горят»). Традиционное испытание для сказочных героев — добыть перо из хвоста этого пернатого. Для славян жар-птица была скорее метафорой, чем реальным существом. Она олицетворяла огонь, свет, солнце, возможно — знание. Ее ближайший родич — средневековая птица Феникс, известная и на Западе, и на Руси.

Нельзя не вспомнить такого обитателя славянской мифологии, как птица Рарог (вероятно, искаженное от Сварог — бог-кузнец). Огненный сокол, который может также выгля-

Жар-птица — символ огня и исполнения желаний.

деть, как вихрь пламени, Рарог изображен на гербе Рюриковичей («Рарогов» по-немецки) — первой династии русских правителей.

Кикимора (шишимора, мара)

Старушка-кикимора. В обиходе — некрасивая, злая женщина.

Злой дух (иногда — жена домового), предстающий в образе маленькой уродливой старушки. Если кикимора живет в доме за печкой или на чердаке, то постоянно вредит людям: шумит, стучит в стены, мешает спать, рвет пряжу, бьет посуду, травит скот. Иногда считалось, что кикиморами становились умершие без крещения младенцы, либо кикимору могли напускать на строящийся дом злые плотники или печники. Кикимора, обитающая на болоте или в лесу, приносит гораздо меньше вреда — в основном лишь пугает заплутавших путников.

Кощей Бессмертный (Кащей)

Один из хорошо известных нам старославянских отрицательных персонажей, обычно представляемый в виде худого, скелетообразного старика с отталкивающей внешностью. Агрессивен, мстителен, жаден и скуп. Трудно сказать, был ли он персонификацией внешних врагов славян, злым духом, могущественным волшебником или уникальной разновидностью нежити.

Георгий Милляр — лучший исполнитель Кощея и Бабы-Яги в советских киносказках.

Бесспорно, что Кощей владел очень сильной магией, сторонился людей и часто занимался излюбленным для всех злодеев в мире делом — похищал девушек. В отечественной фантастике образ Кощея довольно популярен, причем его представляют по-разному: в комическом свете («Остров Русь» Лукьяненко и Буркина), или, например, киборгом («Судьба Кощея в киберозойскую эру» Александра Тюрина).

«Фирменной» особенностью Кощея было бессмертие, причем далеко не абсолютное. Как мы все наверняка помним, на волшебном острове Буяне (способным внезапно исчезать и появляться перед путешественниками) стоит большой старый дуб, на котором висит сундук. В сундуке сидит заяц, в зайце — утка, в утке — яйцо, а в яйце — волшебная игла, где спрятана смерть Кощея. Его можно убить, сломав эту иглу (по некоторым версиям — разбив яйцо об голову Кощея).

Леший

Лесной дух, защитник животных. Выглядит как высокий мужчина с длинной бородой и волосами по всему телу. По сути не злой — ходит по лесу, оберегает его от людей, изредка показывается на глаза, для чего умеет принимать любой облик — растения, гриба (гигантского говорящего мухомора), животного или даже человека. Лешего можно отличить от других людей по двум признакам — его глаза горят волшебным огнем, а обувь надета задом наперед.

Леший. Эдакий славянский Том Бомбадил.

Лихо одноглазое

Дух зла, неудачи, символ горя. Относительно облика Лиха определенности нет — это либо одноглазый великан, либо высокая худая женщина с одним глазом посреди лба. Лихо часто сравнивают с циклопами, хотя кроме одного глаза и высокого роста, у них ничего общего.

До нашего времени дошла поговорка: «Не буди Лихо, пока оно тихо». В прямом и иносказательном смысле Лихо означало беду — оно привязывалось к человеку, садилось к нему на шею (в некоторых сказаниях несчастный пытался утопить Лихо, бросившись в воду, и тонул сам) и мешало ему жить.

От Лиха, впрочем, можно было избавиться — обмануть, прогнать силой воли, либо, как это изредка упоминается — передать другому человеку вместе с каким-либо подарком. Согласно совсем мрачным предрассудкам, Лихо могло прийти и сожрать вас.

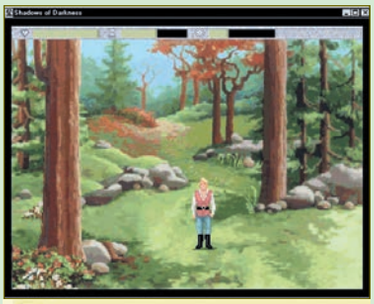
Русалка

В славянской мифологии русалки — разновидность проказливой нечисти. Ими становились утопленницы, девушки, умершие недалеко от водоема, либо люди, купающиеся в неурочное время. Русалок иногда отождествляли

Это интересно

Избушка Бабы-Яги в Кукобое.

- Для своих первых романов и стихотворений Владимир Набоков использовал псевдоним «Сирин».
- В 2004 году «родиной» Бабы-Яги было объявлено село Кукобой (Первомайский район Ярославской области). Ее «день рождения» празднуется 26 июля. Православная церковь выступила с резким осуждением «поклонения Бабе-Яге».
- Илья Муромец — единственный былинный герой, канонизированный Русской Православной церковью.
- Баба-Яга встречается даже в западных комиксах, например — «**Hellboy**» Майка Миньолы. В первом эпизоде компьютерной игры «**Quest for Glory**» Баба-Яга — главный сюжетный злодей. В ролевой игре «**Vampire: The Masquerade**» Баба-Яга — вампир клана Носферату (отличаются уродливостью и скрытностью). После ухода Горбачева с политической арены она вышла из подполья и перебила всех вампиров клана Бруджа, контролировавших Советский Союз.



Четвертый эпизод игры «Quest for Glory», в котором также упоминается Баба-Яга.

с «мавками» — от старославянского «навь», мертвец) — детьми, умершими без крещения либо задушенными матерями.

Глаза таких русалок горят зеленым огнем. По своей натуре они существа гадкие и злые, хватают купающихся людей за ноги, тянут под воду, либо заманивают с берега, обвивают руками и топят. Бытовало поверье, что смех русалки может вызывать смерть (это делает их похожими на ирландских баньши).

Русалка. Художник Константин Васильев.

Некоторые поверья называли русалок низшими духами природы (например, добрые «**берегини**»), не имеющими ничего общего с утопленниками и охотно спасающими тонущих людей.

Различались также «древесные русалки», живущие в ветвях деревьев. Некоторые исследователи причисляют к русалкам полудениц (в Польше — лаканиц) — низших духов, принимающих вид девушек в прозрачной белой одежде, живущих в полях и помогающих полевому. Последний представляет собой также природного духа — считается, что он выглядит как маленький старичок с белой бородой. Полевой обитает на возделанных полях и обычно покровительствует крестьянам — за исключением тех случаев, когда они работают в полдень. За это он насылает на крестьян полудениц, чтобы те своим волшебством лишили их рассудка.

Следует также упомянуть **водяницу** — разновидность русалки, крещеную утопленницу, не принадлежащую к разряду нечисти, а потому сравнительно добрую. Водяницы любят глубокие омуты, но чаще всего селятся под мельничными колесами, катаются на них, портят жернова, мутят воду, вымывают ямы, рвут сети.

Считалось, что водяницы были женами **водяных** — духов, предстающих в облике стариков с длинной зеленой бородой из водорослей и (редко) рыбьей чешуей вместо кожи. Пучеглазый, толстый, жутковатый, водяной живет на большой глубине в омутах, командует русалками и прочими подводными обитателями. Считалось, что он разъезжает по своему подводному царству верхом на соме, за что эту рыбу в народе иногда звали «чертова лошадь».

Водяной по своей натуре не злобен и даже выступает покровителем моряков, рыбаков или мельников, однако время от времени любит пошалить, утащив зазевавшегося (или обидевшего) купальщика под воду. Иногда водяного наделяли способностью к оборотничеству — превращению в рыб, животных или даже бревна.

Со временем образ водяного как покровителя рек и озер изменился — он стал рассматриваться как могущественный «морской царь», живущий под водой в шикарном дворце. Из духа природы водяной превратился в эдакого волшебного самодура, с которым герои народного эпоса (например, Садко) могли общаться, заключать соглашения и даже побеждать его хитростью.

Сирин

Еще одно существо с головой женщины и телом совы (сыча), обладающее чарующим голосом. В отличие от Алконоста и Гамаюна, Сирин — не посланник свыше, а прямая угроза для жизни. Считается, что эти птицы обитают в «индийских землях рядом с раем», либо на реке Евфрат, и поют для святых на небесах такие песни, услышав которые, люди начисто теряют память и волю, а их корабли терпят крушение.

Птица Сирин на виноградном дереве. Рисунок на сундуке, 1710 год.

Нетрудно догадаться, что Сирин — мифологическая адаптация греческих сирен. Однако в отличие от них, птица Сирин — не отрицательный персонаж, а скорее метафора искушения человека разного рода соблазнами.

Соловей-разбойник (Соловей Одихмантьевич)

Персонаж поздних славянских легенд, сложный образ, сочетающий черты птицы, злого волшебника и богатыря. Соловей-разбойник жил в лесах под Черниговом около речки Смородины и в течение 30 лет сторожил дорогу в Киев, никого туда не пропуская, оглушая путешественников чудовищным свистом и ревом.У Соловья-разбойника было гнездо на семи дубах, однако в легенде также говорится о том, что у него имелся терем и три дочери. Былинный герой

Соловей-разбойник и Илья Муромец. Неизвестный художник 19 века.

Илья Муромец не испугался супостата и выбил ему глаз стрелой из лука, причем во время их боя свист Соловья-разбойника повалил весь лес в округе. Богатырь привез плененного злодея в Киев, где князь Владимир ради интереса попросил Соловья-разбойника посвистеть — чтобы проверить, правду ли говорит молва о супер-способностях этого злодея. Соловей, конечно же, свистнул, да так, что чуть не разрушил половину города. После этого Илья Муромец увез его в лес и отрубил голову, чтобы больше такое безобразие не повторялось (по другой версии, Соловей-разбойник в дальнейшем выступил помощником Ильи Муромца в бою).

●●●

Перечислить всех сказочных существ славян очень сложно: большинство из них изучены очень слабо и представляют собой местные разновидности духов — лесных, водных или домашних, причем некоторые из них были весьма похожи друг на друга. Вообще, обилие нематериальных существ сильно отличается славянский бестиарий от более «приземленных» собраниями монстров из других культур.

Среди славянских «монстров» очень мало монстров как таковых. Наши предки вели спокойную, размеренную жизнь, и поэтому существа, которых они себе придумывали, были связаны с элементарными стихиями, нейтральными по своей сути. Если они и противостояли людям, то, по большей части, лишь охраняя матушку-природу и родовые традиции. Истории русского фольклора учат нас быть добрее, терпимее, любить природу и уважительно относиться к старинному наследию предков.

Последнее особенно важно, ибо старинные предания быстро забываются, а вместо таинственных и озорных русских русалок к нам приходят диснеевские рыбо-девицы с ракушками на грудях. Не стыдитесь изучать славянские легенды — особенно в их изначальных, неадаптированных для детских книг вариантах. Наш бестиарий архаичен и в каком-то смысле даже наивен, однако мы можем им гордиться, ведь он — один из самых древних в Европе.

Антон Курин

Пожалуй, самый известный у нас сеттинг (игровой мир) для фэнтезийной ролевой игры «Подземелья и драконы». Начавшийся в 1984 году с игровых приключений и романов М. Уэйс и Т. Хикмэна, за 20 лет он обзавелся несколькими компьютерными играми, многочисленными игровыми и художественными книгами, и, разумеется, поклонниками.

САГА О КОПЬЕ

ТРИЕДИНОЕ ВОЛШЕБСТВО

МАГИ И МАГИЯ «САГИ О КОПЬЕ»

НАША ОБЛОЖКА

— Он показывает фокусы, — сказала девушка.
— Фокусы? — поморщился Антимодес. — Какого рода?
— Ну, фокусы, знаете. Он может вытащить монетку из твоего носа. Может подбросить камешек вверх и заставить его исчезнуть. Может разрезать шарф надвое и вернуть его назад целым.
— Ловкость рук, — сказал Антимодес. — Ты понимаешь, надеюсь, что это не волшебство?

Маргарет Уэйс, «Кузница души»

Кринн — это мир, где величественные и ужасные драконы подчиняются воле богов, а простые смертные идут ей наперекор и порой даже побеждают. За десятилетия существования над миром работали многие авторы, создавая все более четкую картину его географии, истории и космологии. Не последнее место в списке занимала магия, о которой и пойдет речь сегодня.

Кринн — это мир, где величественные и ужасные драконы подчиняются воле богов, а простые смертные идут ей наперекор и порой даже побеждают. За десятилетия существования над миром работали многие авторы, создавая все более четкую картину его географии, истории и космологии. Не последнее место в списке занимала магия, о которой и пойдет речь сегодня.

Три цвета магии

Кринн, как и большинство фэнтезийных миров, очень похож на Землю. Та же длина суток, примерно столько же дней в году, такие же леса, горы и моря. Но есть и отличия, одно из которых — три луны: Солинари, Лунитари и Нуинари. Эти луны, как и большинство небесных тел, являются одним из физических воплощений богов Кринна. И именно они покровительствуют магии. Почему же сразу трое на одну сферу деятельности? А потому, что в этом мире существуют три направления магии, три пути развития и три магических ордена. Внешне эти ордена отличаются цветом одежд — белые, красные и черные. Как и рыцарские, магические ордена имеют свои кодексы и свою верхушку, определяющую «линию партии». Все маги соблюдают три правила:

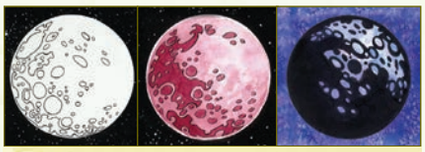
1. Все магии ордена — братья. Все ордена родственны в природе своей силы.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

2. Места Высшего Волшебства — нейтральная зона, где не ведутся боевые действия.

3. Мир за пределами этих мест может восстановить мага против мага и орден против ордена. Надо принимать это как данность.

Самые правильные и человечные — это маги белых роб. Белый цвет гарантирует встречу с существом добрым настолько, насколько это слово вообще подходит для мага. По крайней мере, он не окажется демонологом или некромантом. Ну, а без боевых заклинаний и маг — не маг! Орден белых роб во всех конфликтах находится на стороне света и добра, если таковая имеется. Впрочем, во время гражданских войн маги ордена вполне могут оказаться по обе стороны баррикад.



Священные символы небесных покровителей магии не отличаются оригинальностью.

Соответственно, маги черных роб — это злобные сливки магического сообщества. Все патологоанатомы, гробокопатели, франкенштейны и прочие темные личности собираются под знаменами этого ордена. Методы их работы соответствуют цвету одежд, а преследуемые цели вряд ли придутся по душе простым гражданам. Именно они создают негативный образ мага в глазах общества.

Орден красных роб держит относительный нейтралитет, будучи некоей прослойкой между белыми и черными. Борьба добра со злом и света со тьмой их не очень волнует, а те красные, которые начинают слишком заботиться о победе одной из сторон, быстро отправляются в ряды соответствующего ордена. Здесь занимаются магией ради магии, а в мировом порядке главным считается равновесие всех сил.

Как закалялась магия

Во время второй Драконьей Войны трое сильных и молодых магов победили драконов, отправив их в вечный, по мнению победителей, сон под землю. Но и сами, убоявшись мести, попросили у богов укрытия от людей. Вместе с башней, которая нынче известна как Потерянная Цитадель, они исчезли с лица Кринна, но не покинули мир навсегда. Вернувшись, это трое основали три ордена и создали тот самый кодекс, обязательный к выполнению для каждого мага. И тогда же были построены пять Башен Высшего Волшебства.

Многие годы после основания орденов внутри них не существовало никакой организации и порядка — эдакие группы по интересам. Но затем выстроилась система обучения новых магов и управления орденами. Вскорости был созван первый Конклав, который с тех пор и по сей день собирается раз в месяц, если не складывается чрезвычайная ситуация.

Конклав — высший орган власти для магов Ансалона. Он следит за исполнением Кодекса и решает важные политические и научные вопросы. В Конклав входит по семь представителей каждого ордена, включая его главу. Эта семерка — традиционно самые влиятельные и сильные маги своего цвета. Выбор главы происходит у всех по-разному. Белые робы демократичны и предпочитают голосование, красные отдаются на волю случайности и просто тянут жребий, а у черных главенствовать может только сильнейший.

Мирному сосуществованию магов и простых смертных положило конец правление Короля-Жреца. Этот религиозный фанатик, объединивший под своей властью почти весь крупнейший континент Кринна Ансалон, отличался не только расовой нетерпимостью, но и особой нелюбовью к «магической» ветви чудесного. Вдохновленные Королем толпы разрушили две Башни Высшего Волшебства, сопутствовавшие этому спецэффекты выжгли все живое на мили вокруг. Третья Башня, иштарская, перешла к Королю-Жрецу. Когда маги оставляли четвертую Башню в Палантасе, произошел небольшой конфуз: один из черных магов бросился с вершины на прутья ворот и при последнем издыхании проклял и запечатал Башню. В итоге оставшиеся маги удалились от мирских дел подальше — чтобы не раздражать своим могуществом как сильных, так и слабых мира сего.

Рейстлин и Крисания в Иштаре накануне накликанного Королем-Жрецом Катаклизма.

Надо отметить, что, несмотря на этические и философские разногласия, в критических ситуациях все три ордена объединялись и вставали единым фронтом на защиту магии. В том числе и во время третьей Драконьей Войны, когда даже маги черных роб встали на защиту людей.

О важности выпускных экзаменов

Окончательно цвет одежд мага определяется после Испытания — «выпускного экзамена» из старших классов магической школы. Тест этот совсем не прост, а вероятность стать калекой или вовсе его не пережить довольно велика. Поэтому некоторые волшебники отказываются от Испытания и не выходят за пределы «школьной» программы. Испытание призвано отобрать не просто способных, но ответственных и разумных кандидатов. Куда направлены их устремления, определит цвет роб, но допустить бездумного и безответственного использования магии ордена не могут. В процессе развития маг вполне может перейти из одного ордена в другой. Много радости ему от этого не будет, ведь потеря привычных заклинаний и освоение новых — дело непростое, но если душа просит — что ж тут поделаешь.

Магов, так или иначе обошедших Испытание и поднявшихся на солидный уровень, называют *ренегатами*. На них активно охотятся все три ордена. Судьба ренегата всецело зависит от того, в чьи лапы он попадет. Если повезет, его аккуратненько скрутит белый маг и вежливо предложит пройти-таки Испытание и присоединиться к одному из орденов. Красный маг может так

«Подземелья и драконы» и структура магии

Ролевая система «**Advanced Dungeons & Dragons**», выпущенная некогда компанией «***TSR***», сыграла далеко не последнюю роль в создании мира Кринн. Ведь именно для нее разрабатывались оригинальные приключения («модули»), по которым писали первые книги. Дальнейшее развитие мира во многом определила литературная канва, но многие идеи были прямо перенесены из игровых правил в книги. Например, неотъемлемое заклинание любого современного мага — фаербол — взялось именно оттуда.

Впрочем, система магии была серьезно модифицирована. Та же зависимость от фазы луны и разделение на ордена весьма серьезно сказываются на игровых характеристиках персонажа. В дальнейшем многое из того, что было впервые опробовано в Кринне, стало частью ролевой системы. Так что проникновение было взаимным и пошло на пользу как Кринну, так и «**AD&D**».

Когда светлый бог Паладайн спустился на Кринн, чтобы помочь героям Копья, он воплотился в престарелом белом маге по имени Фисбен.

же скрутить клиента и сдать на обработку Конклаву или же, если времени окажется мало, спалит ренегата во вспышке фаербола. У черных же выбор простой: либо с нами при жизни — либо смерть. Если же маг отказывается от вступления в орден перед лицом Конклава, его попросят покинуть Кринн и даже помогут в этом деле.

Профориентация — не единственное отличие каждого из цветов. Особое место в жизни каждого мага играет положение лун, так что астрономия входит в обязательный курс любой магической школы. Каждому цвету роб соответствует своя луна: белому — Солинари, красному — Лунитари, черному — Нуитари. В полнолуние «своего» светила маг получает дополнительные силы, и, наоборот, теряет их, когда луны почти не видно. Неправильно выбрав время для поединка, даже сильный маг может попасть в незавидное положение.

Герои прошлого и настоящего

Самым известным магом Кринна можно смело назвать **Рейстлина**. Хотя формально первые три тома основной серии («Драконы осенних сумерек», «Драконы зимней ночи», «Драконы весеннего рассвета») и трилогия Близнецов повествуют о приключениях большой компании, все мы знаем, что главный герой этих книг — именно Рейстлин Маджере. Его путь от подающего надежды выпускника ордена красных роб до самого великого мага Кринна — основная сюжетная линия этих книг. Этот величайший маг в истории мира чуть-чуть не стал богом и в очередной раз изгнал Такхизис из мира. Его перемещения между орденами, поставившие бы крест на карьере любого менее способного мага, ничуть не помешали Рейстлину. Перед самым уходом в портал на Бездну его уже смело можно было считать ренегатом. Однако, по слухам, орден черных не посмел объявить его таковым, опасаясь, что даже общими усилиями не справится с Повелителем былого и грядущего. Но если о Рейстлине все более-менее известно (недавно на русском вышли романы о его молодости — «Кузница души» и «Братья по оружию»), то его коллеги по цеху появлялись на страницах книг куда реже.

Фистандантилус и Рейстлин: без церемоний.

Незаслуженно обойден вниманием **Фистандантилус**, самый серьезный маг Иштара, так надеявшийся с помощью Рейстлина вернуть себе молодость. Он тысячелетиями ожидал удобного момента для триумфального возвращения, которому так и не суждено было случиться. А ведь еще за тысячу лет до падения Иштара Фистандантилус участвовал в третьей Драконьей Войне и создании первого Ока Дракона!

Еще один волшебник, чья история пересекается с Рейстлином, — **Магиус**. Соратник самого победителя драконов Хумы, помогавший ему создать первое Копье Дракона, ироничный и практичный человек, неоднократно возвращавший своего друга детства с небес на землю. Это его боевой посох достался Рейстлину после Испытания.

Имя другого мага долгое время произносили с придыханием — **Даламар**. Он — единственный ученик Рейстлина и один из немногих эльфов, осмелившихся вступить в орден черных роб. Амбициозный и целеустремленный, Даламар стал изгоем в родном Сильваносте. Единственной его страстью была магия, и даже в ней он не смог превзойти учителя, хотя и возглавил орден черных роб после его ухода.

Вечные ценности

Особое место на Кринне занимают разнообразные магические артефакты. Главные из них, безусловно, **Копья Дракона**. Эти непомерно длинные пики напоминают обычные турнирные, однако способны поражать огнедышащих рептилий. Копья были впервые созданы во время третьей Драконьей Войны, и только они спасли светлые силы от неминуемого поражения.

Следующим по важности можно назвать **Око Дракона** — артефакт, позволяющий при умелом использовании контролировать злых драконов. С помощью одного из них Герои Копья сумели отстоять Палантас. А другой привел к падению Сильваноста.

Менее важным в истории Кринна, но не в жизни героев был **посох Магиуса**. Он не раз спасал жизнь как самому Рейстлину, так и его друзьям.

Меч Кит-Канана, **Убийца Драконов**, который достался Танису-полуэльфу по случаю, занимает особое место в списке магических предметов. Его создали еще во времена второй Драконьей Войны, когда необходимость в подобных клинках была прямо-таки жизненной. Парадокс в том, что самому Кит-Канану не довелось в своей жизни встретить ни одного дракона. И вовсе не потому, что был он излишне осторожен или прожил

Король Лорак: иллюстрация по технике безопасности в обращении с Оком Дракона.

недостаточно долго. Просто драконы в его эпоху спали!

Еще одна группа артефактов, правда, размером с хороший небоскреб, — **Башни Высшего Волшебства**. Некогда их было пять, но две были разрушены самими магами, иштарская — погребена в Катаклизме под толщей воды, палантасская — проклята и заброшена. Так что единственное место, где собирался Конклав в последние несколько столетий — это Вайретская Башня. Все пять Башен были построены по одному проекту, но обладали и личными особенностями. Вайретская перемещалась по лесу на расстояние до 500 миль, а ее видимое местоположение никогда не совпадало с реальным. Да и сам лес мог заблудить даже самого бывалого лесника. Вокруг палантасской раскинулась Шойканова Роща, излучающая ауру такого страха, что даже кендеры улепетывают оттуда в панике. Одна из разрушенных башен была окружена полями, навевающими сон.

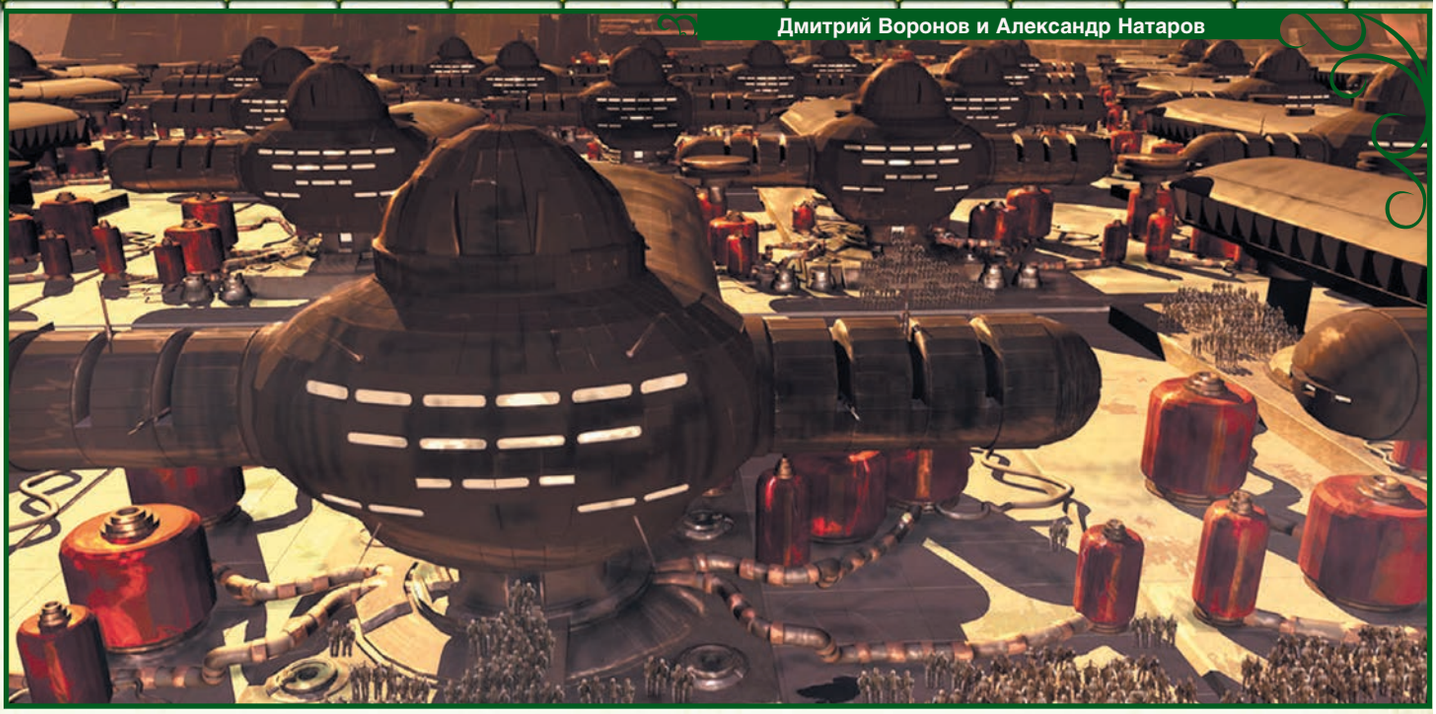
●●●

Магия Кринна не столь уж необычна, как кажется на первый взгляд. Пусть у нее иные истоки, чем в Забытых королевствах или Атасе (сеттинг «Dark Sun»), но ее законы столь же жестко карают неосторожных, а знания так же тяжело достаются даже самым способным.

Ключевым отличием можно считать систему орденов, которая превращает магов фактически в научное сообщество, которое иногда вмешивается в мирские дела, но в целом держится в стороне. Главное для магов Кринна — сама магия, ее баланс и разумность тех, кто ее использует. А этические нормы остаются на усмотрение каждого конкретного мага.

Пусть же это сообщество процветает и далее. Пожелаем им не изобрести магическую «атомную бомбу» и вообще осторожней обращаться с заклинаниями высоких уровней. А то ведь вполне хватит и одного Рейстлина, чтобы разрушить столь хрупкий мир!

Дмитрий Воронов и Александр Натаров



ДЮНА

Классическая НФ-вселенная, созданная американским писателем Фрэнком Гербертом. В далеком будущем человечества разворачивается борьба за расширяющий сознание наркотик — Пряность. Захватывающий сюжет и глубокий философский подтекст книг Герберта собрали миллионы поклонников по всему миру и нашли отражение в фильмах, компьютерных и настольных играх.

ОТ КОСМОСА ДО ПУСТЫНИ

ТЕХНОЛОГИИ «ДЮНЫ»

Лазеры, киборги, космические корабли, машины времени — научно-фантастические вселенные пестрят невиданными изобретениями и разработками. Что-то давно приелось, что-то оригинально и ново. «Хроники Дюны» Фрэнка Герберта сумели поставить своеобразный рекорд. Из-под пера автора вышло более тридцати технологических «открытий». О них и других изобретениях песчаной саги мы поведаем в этой статье.

Фрэнк Герберт описал мир будущего через двадцать тысячелетий после наших дней. Человечество пережило как огромнейший технический прогресс, так и катастрофический спад после Батлерианского Джихада, в котором были полностью уничтожены мыслящие машины. Однако это не помешало развитию транспортных и боевых технологий, а новооткрытые планеты подтолкнули к новым разработкам в области добычи ресурсов и средств выживания.

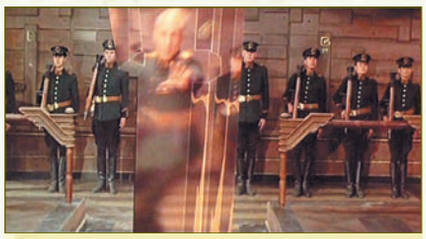
Для убийства и защиты

Человечество может победить чуму, безработицу, искусственный интеллект — но не войну. Сложно предугадать, куда заведет гонка вооружений через двадцать тысяч лет. Из привычного нам оружия до времен «Дюны» дожило разве что ядерное — да и то Великая Конвенция (высший законодательный пакт Империи) запрещает применять его против людей. Однако это вовсе не значит, что у Великих Домов нет тайных хранилищ с атомными боеприпасами. Наиболее известен

Камнежог в Арракине.

из них **камнежог**, ослеплявший всех оказавшихся в зоне своего поражения.

Больше всего Дома беспокоились о своей защите. Широкое распространение в Империи получил **силовой щит —** защитное поле, которое не пропускало объекты, движущиеся быстрее шести-девяти метров в секунду. Силовой щит могло нейтрализовать лишь электрическое поле огромной, практически недостижимой мощности. Конечно, эта технология не была безопасна. Если в щит попадал лазерный луч, на обоих концах луча происходил субатомный взрыв, распылявший на атомы и стрелка, и оборонявшегося. Кроме того, активированный силовой щит непонятным образом привлекал песчаных червей на Арракисе.



Силовой щит в действии.

Также использовался специальный **пентащит**, пятислойное силовое поле, приспособленное для прикрытия небольших участков. Например, его часто устанавливали в дверях, проходах и т. п. Пройти пентащит можно было только со специальным диссемблером, настроенным на коды данного щита, — очень удобно, например, отрываться от преследователей. Пентащиты называли «барьером предусмотрительности», а в разговорной речи — «пред-дверь» или «пред-барьер».

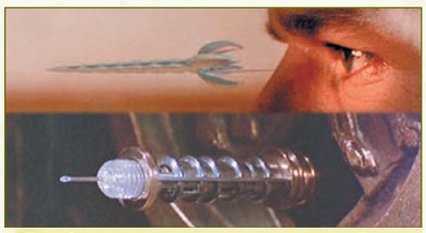
Если защита ограничивалась преимущественно щитами, то оружие могло похвастаться чуть большим разнообразием. Оно делилось на лазерное и холодное. Среди первого выделялись **боевые лазеры** и **лучеметы**, которые, однако, не имели широкого распространения из-за щитов. Существовали и **лучерезы** — разновидность лучемета ближнего действия, что-то вроде резака или скальпеля.

Холодное оружие разнилось в зависимости от формы и предназначения. Например, любое оружие для левой руки с относительно коротким тонким клинком называлось «**слинтип**».

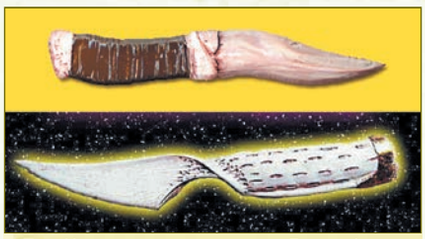
В Империи часто использовали **станнер**, который выбрасывал отравленную стрелу или иглу с небольшой начальной скоростью — чтобы преодолеть силовой щит. Одним из самых популярных ядов была элакка — отравленный этим наркотиком человек почти полностью терял инстинкт самосохранения, при этом его кожа приобретала морковный цвет.

Убийцы часто использовали **охотник-искатель**. Это похожее на сегментированную металлическую иглу оружие на силовой подвеске управлялось дистанционно со специального пульта. Охотник-искатель был обычным оружием наемников в Войне убийц, разрешенным Великой Конвенцией.

Не стоит забывать и о жителях Арракиса. Любой фримен имел при себе священный **криснож**, который изготавливали из зуба мертвого песчаного червя. Длина клинка составляла около 20 сантиметров. Крисы делились на фиксированные и нефиксированные. Нефиксированный крис надо было держать в биоэлектрическом поле человека, иначе клинок распадался. Фиксированные подвергались специальной обработке для обособленного хранения.



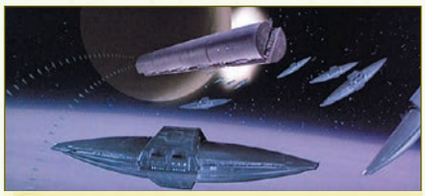
Охотник-искатель в экранизациях «Дюны» (сверху — минисериал, снизу — фильм).



Криснож в экранизациях «Дюны» (сверху — минисериал, снизу — фильм).

В звездах и в облаках

Хорошо развитые транспорт и связь необходимы любому крупному государству: для торговли, переброски войск и доведения приказов из центра. Межзвездная Империя без подобной инфраструктуры просто невозможна.



Хайлайнер и флот фрегатов.

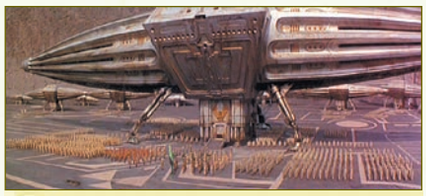
Монополией на межпланетные перевозки обладала Космическая Гильдия. Крупнейший звездолет гильдии — **хайлайнер** — был настолько велик, что, по словам герцога Лето, вся армия и транспорт Атрейдесов могли бы уместиться в одном уголке его трюма. Внешний вид хайлайнера остается загадкой: по «Энциклопедии Дюны», корабль выглядел как шар с центром управления в ядре, а в экранизациях он имел цилиндрическую конструкцию. Хайлайнеры были крайне прочны и очень дороги, их собирали не на поверхности планеты, а на ее орбите.

В основе межзвездных путешествий лежали два главных принципа — эффект Хольцмана и предзнание. Первый обеспечивал передвижение на сверхсветовых скоростях: область перед хайлайнером превращалась в портал, пронизывающий пространство и время. Предзнание обеспечивало безопасность полета: гильд-навигаторы «предвидели» маршрут, избегая столкновений с планетами и прочими космическими объектами.

Среди других кораблей Гильдии стоит выделить **фрегаты**. Это самые большие корабли, способные курсировать между планетой и хайлайнером целиком, а не отдельными модулями. Фрегаты тоже были немалы — множество комнат, отсеков и помещений, соединенных длинными коридорами и лифтами.

Помимо фрегатов и хайлайнеров, во флоте Гильдии присутствовали лихтеры, разведчики, мониторы, крашеры, десантные транспорты и грузобомбы. Но все они были слишком велики, чтобы летать в пределах одной планеты.

На Арракисе, а возможно, и на других планетах, использовались **орнитоптеры** — летательные аппараты, державши-



Припаркованный фрегат и армия Атрейдесов.

Эффект одного гения

Человека, который, пожалуй, сделал больше всего для развития технологий Дюниверса, звали Ибрагим Хольцман. Согласно «Энциклопедии Дюны», этот блестящий математик в тридцать лет попал в аварию и стал первым человеком, чей разум был пересажен в электронно-вычислительную машину. Он занялся исследованием эффекта антигравитации, который впоследствии получил название эффекта Хольцмана.

Считается, что существует четыре разновидности эффекта Хольцмана — в нуле, одном, двух и трех измерениях. «Точечная» разновидность практического применения не получила. «Линейный» эффект — волны Хольцмана, единственное известное человечеству средство межзвездной связи. Благодаря «плоскостной» разновидности работают силовые щиты. Ну и наконец, «объемный» эффект Хольцмана — это и есть антигравитационная силовая подвеска, на которой работают самые разные устройства.

Икс и Ричез

Герб Икса.

Крупнейшими производителями техники и электроники в Империи были планеты Икс и Ричез, расположенные в системе «Эридан-А». *Конфедерация Икса* получила свое название по порядковому номеру своей планеты от светила — IX («И-кс»). Поверхность Икса была покрыта обширными полями и лесами, однако под землей находилось множество лабораторий, заводов и фабрик, в которых производили машинерию для всей Империи. Главный конкурент Икса, находившийся на четвертой планете системы — *Ричез* — делал ставку на миниатюризацию и точную электронику.

Орнитоптер из игры «Emperor: Battle for Dune».

еся в воздухе за счет машущих крыльев. Для взлета с поверхности они оснащались и обычными турбинными двигателями. На Арракисе топтеры оборудовали дополнительной защитой от песка и пыли. Одной из разновидностей орнитоптеров были грузолеты, участвовавшие в добыче Пряности.

Пустынные шахтеры

Добыча Пряности была самым престижным и опасным занятием на Арракисе. Премеланжевые выбросы, песчаные черви, кориолисовые бури, атаки фременов — все это грозило меланжерам смертью. Поэтому работа добытчиков высоко оплачивалась.

В стандартной связке работали один или два грузолета, комбайн-подборщик и фабрика Пряности, в состав которой входили четыре пескохода и четыре орнитоптера. Комбайн-подборщик занимался сбором Пряности с поверхности и из глубин песка. Эта машина была не менее ста двадцати метров в длину и примерно сорока метров в ширину. Она напоминала

Грузолет забирает комбайн.

продолговатого жука и передвигалась на независимых друг от друга парах широких гусениц. Очистка и переработка собранной Пряности происходила на фабрике. На пескоходах добытчики разведывали территорию, а также ликвидировали премеланжевые карманы. Орнитоптеры обшаривали район в поисках опасности, а грузолеты переносили комбайны или эвакуировали рабочих и технику при атаке червя или другой необходимости.

Дюна в интернете

- **thedune.ru** — «Дюна: Пряный мир»
- **arrakis.ru** — «Неофициальный русский ресурс»
- **dune.mars-x.ru** — «Пути Арракиса»

Искусство выживания

Несмотря на кажущуюся дикость фременов, они могли похвастаться множеством технологий, позволявших им выживать в суровом и беспощадном климате Дюны. Во-первых, это **дистикомб**, основная одежда фримена. Дистиллирующий комбинезон был разработан специально для климата Арракиса и практически полностью покрывал тело человека. Его многослойная ткань рассеивала тепловое излучение и фильтровала пот и другие выделения тела. Отфильтрованная влага собиралась в «водяных карманах», откуда можно было пить через трубки. Поверх дистикомба часто носили **джуббу**, универсальный плащ-накидку. В зависимости от того, какой стороной наружу одета джубба, она отражала или поглощала тепло.

Набор устройств для выживания в пустыне назывался **фримпакет**. Сюда входили диститент, паракомпас, крюки Подателя, манок, краскомет, ремпакет, сменные фильтры, небольшой запас воды и многое другое.

Диститент представлял собой небольшую, плотно закрывающуюся палатку. Она была сделана из ткани с множеством микрослоев, которые собирали влагу и фильтровали ее в питьевую воду.

Пол и Джессика используют паракомпас.

Перед тем, как покинуть безопасный сиетч, фримены брали с собой **паракомпас**. В отличие от обычного, он ориентировался не на магнитное поле планеты, а на местные аномалии, и позволял находит направление даже в сильной магнитной буре.

Беспощадный климат Арракиса мог значительно попортить дистикомб фримена, а без него человека в открытой пустыне ждала верная смерть. Поэтому фримены не забывали брать с собой **ремпакет —** набор запасных и сменных частей для дистикомба.

На большие расстояния фримены передвигались верхом на гигантских песчаных червях. Оседлать хозяина пустыни

Манок в действии.

Пески Дюны

- Дюна: введение во вселенную — 2003, №4(4)
- Экранизации «Дюны» — 2004, №4(8)
- Батлерианский Джихад — 2004, №5(9)
- Расы и существа «Дюны» — 2004, №11(15)
- Организации и сообщества «Дюны» — 2005, №2(18)
- «Дюна» Дэвида Линча (*фильм на DVD*) — 2005, №3(19)

и управлять им помогали **крюки Подателя —** большие крюки на длинной раскладной рукояти. Но прежде чем взобраться на червя, его было необходимо призвать. Для этого фримены использовали **манок** — короткий кол около метра в высоту с закрепленной на верхнем конце заводной пружинной трещоткой. Установленный на песке манок издавал ритмичный звук и призывал червя.

Краскомет, или барадай-пистолет был разработан на Арракисе. Этот распылитель сухого красящего порошка предназначался для нанесения больших цветных меток на песке.

Водоснабжение фременских поселений обеспечивали **влагосборники**. Эти сооружения яйцевидной формы изготавливали из хромопластика. На свету влагосборники нагревались слабее и быстрее остывали в темноте. При этом они были постоянно холоднее окружающей среды, благодаря чему на них конденсировалась утренняя роса. Влагосборниками заполняли углубления в почве, что давало небольшой, но надежный источник воды. Для сбора влаги использовались и **ветровые ловушки**. Они были способны собирать влагу из проходящего через них воздуха, обычно за счет резкого понижения температуры внутри ловушки.

Связь на Арракисе осуществлялась «голубиной почтой» — **дистрансом**. Так называли устройство для наложения временного нейроимпринта на нервную систему ручных птиц или рукокрылов-сейлаго. Нейроимпринт «вкладывал» нужное сообщение в крик птиц или сейлаго, и адресат мог расшифровать его при помощи другого дистранса. Такая связь была на Арракисе куда эффективней радио, вследствие высокого уровня статических помех.

●●●

Кто-то считает «Хроники Дюны» научной фантастикой, кто-то — фэнтези. Оба мнения в чем-то справедливы. Но научно-фантастического в «Дюне» гораздо больше — в первую очередь, те же космические корабли, лазеры и прочие устройства. И если сегодня наш разговор зашел именно об этих «гаджетах», то в будущем мы обратимся к другой НФ-составляющей Дюниверса — многочисленных планетах и космических просторах.

МЫ ДЕЛАЕМ МИР ЯРЧЕ!

jmi.RU

цветные картинки

отправь код картинки на номер 4040

18059977	18057787	18052057	18061457	18055417	
18056307	18055697	18052037	18061567		
18055947	18055677	18051997	18061617	18062217	18062487
18055247	18050097	18051757	18061787	18062397	18062497
18050917	18050267	18060077	18062087	18062457	18052047

мелодии

отправь код мелодии на номер 4042

Самый свежак на твоем телефоне! ОТПРАВЬ SMS N180 НА 4042 САМЫЙ СВЕЖАК!

	Полифония	Монофония		
	Все телефоны	Nokia, LG Samsung	Siemens	Motorola и другие
Братья Грим - Ресницы NEW!	18057994	18057991	18057992	18057993
X-Mode - Животные NEW!	18058944	18058941	18058942	18058943
50 cent feat. Olivia - Candy shop	18056924	18056921	18056922	18056923
Дискотека Авария - Если хочешь остаться ХИТ!	18059434	18059431	18059432	18059433
K - Maro - Crazy	18058014	18058011	18058012	18058013
Фактор-2 - Красавица ХИТ!	1809664	1809665	1809666	1809667
Музыка из к/ф - "Бой с тенью". Главная тема	18059954	18059951	18059952	18059953
Global Deejays - The sound of San Francisco	18057114	18057111	18057112	18057113
Музыка из т/с - "Солдаты". Юность в сапогах	18058164	18058161	18058162	18058163
Музыка из м/ф - "Мама для мамонтёнка". Песня мамонтёнка	18059104	18059101	18059102	18059103
Jennifer Lopez - Get Right	18059354	18059351	18059352	18059353
Музыка из к/ф - "Турецкий гамбит". Идем на восток	1809952	1809953	1809954	1809955
Aventura - Obsession ХИТ!	1808187	1808188	1808189	1808190
Bobby McFerrin - Don't Worry Be Happy NEW!	1809708	1809709	1809710	1809711
Bomfunk MC'S - Freestyler	18057044	18057041	18057042	18057043
Звери - Напитки покрепче	1808003	1808004	1808005	1808006
K-Maro - Femme Like You	1809696	1809697	1809698	1809699
Алсу - Always on my mind	18059274	18059271	18059272	18059273
Eminem - Like Toy Soldiers NEW!	18059154	18059151	18059152	18059153
Ленинград - Менеджер	1801645	1801646	1801647	1801648
Валерия, Стас Пьеха - Ты грустишь (remix)	18059614	18059611	18059612	18059613
Usher - Yeah! NEW!	1802279	1802280	1802281	1802282
Дима Билан - Ты должна рядом быть	18059124	18059121	18059122	18059123
Дайнеко Виктория - Лейла	1808951	1808952	1808953	1808954
Rammstein - Amerika	1809043	1809044	1809045	1809046
RDV-DJ - Брибумер ХИТ!	1807867	1807868	1807869	1807870
Серёга - Чёрный бумер ХИТ!	1806288	1806289	1806290	1806291
Тимати - Плачут небеса	1807476	1807477	1807478	1807479
Триплекс - Музыка из к/ф "Бригада" ХИТ!	1807292	1807293	1807294	1807295
Танцы минус - 10 капель дождя	1801020	1801021	1801022	1801023
Сплин - Новые люди	18041465	18011465	18021465	18031465
Уматурман - Ночной дозор ХИТ!	1802093	1802094	1802095	1802096
Алла Пугачева - Будь или не будь	18041449	18011449	18021449	18031449
Бетховен Людвиг Ван - Ода к радости	1807645	1807646	1807647	1807648
Верка Сердючка и Глюк`Oza - Жениха хотела	1801161	1801162	1801163	1801164
Дискотека Авария - Суровый рэп	1807777	1807778	1807779	1807780
Despina Vandi - Opa Opa NEW!	1802311	1802312	1802313	1802314
Жасмин - Дольче вита	18041179	18011179	18021179	18031179
Музыка из к/ф - "Бой с тенью". Лебединая	18059994	18059991	18059992	18059993
Музыка из к/ф - "Джентельмены удачи"	18058174	18058171	18058172	18058173
Музыка из к/ф - "Криминальное чтиво". Главная тема	18058194	18058191	18058192	18058193
Eric Prydz - Call On Me	1809660	1809661	1809662	1809663
Тема из к/ф - "Бандитский Петербург" ХИТ!	1807376	1807377	1807378	1807379
Aventura - Cuando Volveras NEW!	1809668	1809669	1809670	1809671
5nizza - Солдат	180636	180637	180638	180639
Britney Spears - Toxic	1807653	1807654	1807655	1807656

супер-звуки

отправь код супер-звука на номер 4042

Крик ужаса 1808944
Автоматная очередь из АК-47 1808648
Смех ведьмы 1808649
Сонар 1808654
Женский оргазм 1808943
Звук пилы 1807286
Вой сирены 1807602
Блеянье овцы 1807603
Верещание дельфина 1807605
Звук бьющегося стекла 1808641
Пионерский горн 1808642
Храп одинокого мужчины 1808643
Объект на радаре 1808653
Чихающий мужчина 1808655
Английский полицейский свисток 1808656
Клавиатура 1808921
Старый дверной звонок 1808922
Марш 1808929
Миноискатель 1808931
Аплодисменты 1808933

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

Говорящий телефон	Жена! Подруги! Вот уж дудки!	18059340
Говорящий телефон	Жизнь хренова у мобилы!	18059350
Футбольные фанаты	Мало в футболе любви и добра...!	18059360
Забавный друг	Алло! Это ты дорогой!	18059270
Манерный тип	Алё, алё, алё...!!!	18059280
Манерная девушка	Алле, пупсик, это ты!	18059290
Говорящий телефон	Дзинь-дзинь, есть кто живой!	18059300
Индеец	Индеец	18059310
Космонавты	Земля-земля, прием-приём!	18059390
Говорящий телефон	Звонят со страшной силой!!!	18059400
Говорящая сирена	Достааал!!!	18059500
Грузин за рулем	Дорогу дарагой, дай пройти!	18059510
Спецназ на задании	Выключай свет и вибрацию! Они на вибрацию лезут!	18059520

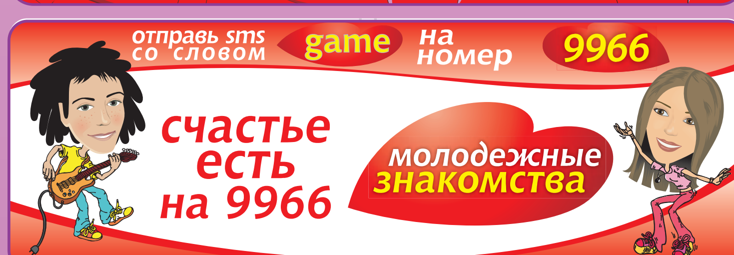
Для телефонов, поддерживающих MP3

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. +7 (095) 739-94-14; e-mail: support@jmi.ru. Услуга считается оказанной в случае отправки любого SMS-сообщения на номера 4040, 4042, 4646, 9966.
Для абонентов Москвы и МО стоимость исходящего сообщения **на номер 4040**: «Билайн» – 0,885 USD вкл. НДС, МТС – 0,885 USD вкл. НДС, «МегаФон» – 0,885 USD вкл. НДС; **на номер 4042:** МТС – 2,24 USD вкл. НДС, «Билайн» – 2,35 USD вкл. НДС, «МегаФон» – 2,36 USD вкл. НДС; **на номер 4646:** «Билайн» – 0,177 USD вкл. НДС, МТС – 0,177 USD вкл. НДС, «МегаФон» – 0,177 USD вкл. НДС; **на номер 9966:** «Билайн» – 0,177 USD вкл. НДС, МТС – 0,118 USD вкл. НДС, «МегаФон» – 0,177 USD вкл. 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» (торговая марка jmi.ru).
Лицензия Минсвязи РФ № 23639.

ИНФОРМ · МОБИЛ
контент и сервис провайдер №1

ПОДАРОК ДРУГУ!

ОТПРАВЬ любую мелодию, картинку, java-игру или супер-звук своему ДРУГУ В ПОДАРОК!
для этого после кода укажи номер телефона друга
например: 180250 +7910XXXXXXX



java-игры

отправь код java-игры на номер 4042

Oracle
Аркада
Код игры: 1807018

Будет ли проект удачным? Любит ли она меня? Купить ли мне эти акции? Стану ли я богатым?

На все эти важные вопросы никто не может дать ответ. Или все же есть способ заглянуть в будущее?
Честно говоря, мы тоже не знаем... но если такая возможность существует, то это Oracle! Возможно, он знает, что уготовила для Вас судьба. Задайте любой вопрос, ответ на который может быть «да» или «нет». Спросите Оракула, и он даст ответ.

MahJong the Maya
Головоломка
Код игры: 1806995

MahJong The Maya - это старинная игра-головоломка. Суть игры - разобрать различные пирамиды, составленные из разнообразных фишек-иероглифов. Считалось, что перед тем, как разбирать такую пирамиду, можно загадать желание, когда пирамида будет разобрана, оно сбудется. Игра отлично тренирует память и внимание, а также позволяет успокоиться и расслабиться.

Модели телефонов для которых доступны java-игры: **Nokia:** 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

© Первое музыкальное издательство © БМГ Россия © Ворнер/Чаппел (Москва) © ШнурОК © Независимый Фонографический Альянс © Продюсерский центр Игоря Матвиенко © ЗАО «Си Ди Лэнд+»/ CD Land Records, 2004 © ЗАО «Си Ди Лэнд+»/ CD Land Records, 2004 по исключительной лицензии ООО «Космонавт. Ру»

© Издательство Джем © Мэйстрим Продакшн © Независимое агентство авторских прав © Русский шансон © Российское Авторское Общество © Мегалайнер © EMI Music Publishing Ltd © SBA Music Publishing Ltd © Valentino

Анжелика Худина aka Aurika Gamilton

ШАГ ПО ЗВЕЗДНОМУ ПУТИ

КОНВЕНЦИЯ ПОКЛОННИКОВ «STAR TREK»

Под лесными кронами раскинулись палатки, пылает костер, и воцаряется неповторимая атмосфера «Звездной базы «Москва», полная очарования и предвкушения маленьких чудес. Так началась Пятая всероссийская Конвенция поклонников «Звездного пути», прошедшая в Подмосковье 31 июля — 6 августа этого года.

Идея о всероссийском сборе треккеров (так уже сорок лет называют себя поклонники космического сериала «Star Trek») родилась весной 2001 года у неформального объединения любителей фантастики «Звездная база — «Москва». Тогда же появилось название — RusCon, а в августе 2001 года прошла первая конвенция. Участниками пятого RusCon'а стали около сотни треккеров из двух десятков городов нашей Федерации, а также гости из Севастополя и Киева.

Одной из находок стали разноцветные галстуки, выдававшиеся всем участникам кона. Как и в сериале «Star Trek», цвет галстука указывал на статус владельца: красный — командный состав, организаторы, инженеры и электрики; желтый — проводники, навигаторы; зеленый — медики, коричневый — служба безопасности; синий — остальные участники конвента.

Год от года RusCon собирает все больше участников, а его программа становится все интереснее. Штаб пятого конвента, состоящий из представителей трек-клубов разных городов России, сделал все, чтобы никому скучать не пришлось! Пять семинаров, посвященных клингонским традициям, культуре ференжи, вулканской философии, андроидам и первой медицинской помощи. Посещение музея космонавтики имени Циолковского в Калуге, где треккеры слушали лекцию об истории космонавтики, разглядывали образцы космических спутников и кораблей и с замиранием сердца трогали метеорит, пролетевший в космосе миллиарды километров. Большая игра — разбившиеся на команды треккеры проходили «тест на выживаемость» в Звездной Академии. Мастер-класс по трехмерным шахматам — сразу на пяти разноуровневых досках. Турнир по коллекционной карточной игре, изучение звездного неба в телескоп, игры на гитаре и исполнение треккерских песен, фейерверк, банкет... Организаторы даже привезли на лесную поляну электрогенератор, который позволял треккерам подзаряжать коммуникаторы, смотреть серии любимой саги на ноутбуке с проектором и обеспечивал поляну светом.

Флаг Конвенции.

Капитан Кирк — гость из далекого будущего.

Впервые трехмерные шахматы были показаны в классическом сериале «Star Trek: The Original Series» (1966 год).

И все-таки самое главное на конвенции — это живое общение. Все семь дней были наполнены ощущением того, что вокруг много единомышленников, так же, как и ты, любящих «Звездный путь».

RusCon закончился, флаг спущен и зачехлен, поляна, на неделю получившая имя «Звездная база «Москва», опустела до следующего года. Осенью организаторы соберутся на традиционный «Совет в Филях», подведут итоги сбора и объявят о времени и месте проведения шестой конвенции русских треккеров.

Николай Пегасов

2 года назад

В журнале: *76 страниц + вставной постер формата А3 + компакт-диск.*

Шикарный красный дракон на обложке происходит из вселенной «Саги оКопье». Драконам посвящалась центральная статья номера («Сила, слабость ибоевое применение дракона»), автором которой был Александр Зорич. Впечатляющий постер сдвухголовым драконом ирассказ Г.Л.Олди «Принцесса без дракона» завершали тему одревних рептилиях.

Самый актуальный материал номера отдавал дань поттеромании, которая завладела умами юных (ипорой— давно уже не юных) любителей фантастики. Казалось бы, школа Хогвартс не тянет на ранг «авторской вселенной», ноАнтон Карелин подробно объяснил на четырех страницах, почему Дж. К.Роулинг заслужила «личную статью» врубрике «Врата миров».

Ну авыход второй части киношной «Лары Крофт» мотивировал появление статьи, вкоторой аргументированно утверждалось, что попытки повторить успех Индианы Джонса обречены на провал.

Цитата номера: *Фантастика перестала быть научной, она стала скорее развлекательным жанром. Успех «Гарри Поттера» — характерный тому пример. Ощущается недостаток новых идей, анаучные достижения, которые были использованы вфантастике 60-х и70-х годов, уже стали реальностью* (Роберт Шекли).

1 год назад

В журнале: *112 страниц + постер формата А2 + компакт-диск.*

На выставках ифестивалях этот номер «МФ» разлетался на ура, причем не столько из-за блестящей обложки сХищником, сколько из-за плаката «Горжусь Россией!»: так художник Роман Папсуев представил себе агитацию в27 веке (трилогия А.Зорича «Завтра война»).

Хищник иЧужой вошли висторию журнала как первые инопланетяне, допущенные врубрику «Бестиарий». Несмотря на то что фильм Пола Андерсона не произвел сильного впечатления на фанатов, мир, где самые удивительные киномонстры воюют друг сдругом, оказался очень популярным учитателей. Рубрика «Планета Чужих» стала регулярно появляться на страницах «МФ».

Вномере опубликованы обзоры «Таинственного леса» и«Doom 3» — проектов, получивших награды от «МФ» вовремя подведения итогов 2004 года.

Цитата номера: *Публике испокон веков было интересно узнать, кто же сильнее: слон или Моська, огонь или вода, Чужой или Хищник* (Олег Гаврилин).

Труженики фантастического цеха

По многочисленным читательским просьбам «МФ» начинает кратко рассказывать освоих сотрудниках. Интересно узнать, кто создает любимый журнал? Тогда читайте дальше! Редакция задает несколько вопросов представителю команды «МФ».

Денис Недыпич, дизайнер

Что любишь всвоей работе?

Осознавая, что нашел всвоей жизни любимую профессию, люблю вней все— начиная от реализации небольших дизайнерских решений до верстки целого журнала. Апоскольку фэнтези ифантастика— мои любимые литературные жанры, то работа в«Мире фантастики» доставляет мне удовольствие вдвойне.

Какое проявление фантастики тебе ближе?

Много что нравится, но, пожалуй, одно направление можно указать точно— это аниме. Влюбых проявлениях, начиная от кодомо-аниме изаканчивая серьезными полнометражными проектами.

Трудно стать хорошим дизайнером?

Если есть цель ижелание, можно добиться высоких результатов вчем угодно, идизайн не исключение. Ауж время сделает из вас высококлассного многопрофильного дизайнера.

- *Рабочий никнейм— **DenBoro**.*
- *Трудится над «МФ» совторого выпуска (октябрь 2003) — ровно два года!*

Хранитель информатория — Борис Невский

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ

В мире фантастики нетрудно и заблудиться. Неудивительно, что наши читатели время от времени задают вопросы — ответы на них собираются в нашем информатории. Доступ к информаторию открыт любому читателю «Мира фантастики»: чтобы подать запрос, достаточно прислать нам письмо по обычной или электронной почте. Ну а мы постараемся ответить наиболее полно и четко.

ЗАПРОС

Какие романы, написанные Андрэ Нортон в соавторстве с Мерседес Лэки, входят в серию «Кровь эльфов»?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Teogonia

ОТВЕТ

Знаменитая писательница **Андрэ Нортон** много и плодотворно работала в соавторстве, особенно в последние годы жизни. Причем ее соавторы — почти сплошь женщины: Полина Гриффин, Шервуд Смит, Линн МакКончи, Энн Криспин, Дороти Мэдли, Филлис Миллер, Мэри Шауб, Патриция Мэттьюз, Саша Миллер, Кейт Эллиот, Розмари Эдхилл, Энид Кушинг, Сюзан Шварц, Мэрион Зиммер Брэдли, Джейн Рейб, Джулиан Мэй. Единственное исключение — мистическое фэнтези «Наследие Джекила» (1990), написанное в соавторстве с мужчиной, мастером ужаса Робертом Блохом. Вместе с «королевой романтического фэнтези» **Мерседес Лэки** Нортон написала четыре книги. В «*Хроники Полукровки*» («Halfblood Chronicles») входят три романа: «*Проклятие эльфов*», «*Эльфийское отродье*» и «*Эльфийский лорд*». В издательстве «***Эксмо***» цикл выходил в серии «*Меч и магия*» в двух томах под общим названием «Кровь эльфов». В создании четвертого романа, «Тигр, светло горящий», помимо Нортон и Лэки, участвовала также **М. З. Брэдли**. Книгу тоже выпустило «***Эксмо***» — в серии «*Знак Единорога*». Но это совершенно самостоятельное произведение, не имеющее никакого отношения к «Крови эльфов».

ЗАПРОС

Кто такие демиурги?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Маргарита Григорьева

ОТВЕТ

Понятие «демиург» происходит от греческого слова demiourgos (буквально «творящий для народа»), то есть ремесленник или мастер-создатель. Античные философы Филолай, Критий и Платон называли этим термином персонифицированное — воплощенное в личности — творческое начало мироздания. Не углубляясь в философские дебри, перейдем к фантастической точке зрения на демиургов. Чаще всего так называют богов, но не всех, ибо демиург — это прежде всего Творец, создатель Вселенной или какого-либо конкретного мира. Например, демиургом Средиземья являлся Эру Илуватар («Сильмариллион» Дж. Р. Р. Толкина). Впрочем, роль демиурга может принять на себя и человек со сверхъестественными способностями. В романе Елены Хаецкой «Меч и радуга» один из главных героев — бродячий демиург Мэган, сотворивший, а затем задумавший уничтожить мир Аннон. А в новой книге Алексея Пехова «Искатели ветра» демиургом фантастического мира выступит знакомый по «Хроникам Сиалы» вор Гаррет. Наконец, демиургами называют писателей, художников, композиторов, режиссеров — всех, кто своим талантом творит вымышленные миры.

Христианский бог — тоже демиург. Микеланджело, роспись Сикстинской капеллы.

ЗАПРОС

Ходят слухи, что по «Тайному городу» Вадима Панова будут снимать телевизионный сериал и делать ККИ. Хочется знать, насколько они правдивы..

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Анатолий Аниканов

ОТВЕТ

В апреле 2004 года телекомпания ***СТС*** приобрела права на киноадаптацию романа **Вадима Панова** «*Войны начинают неудачники*», первой книги о Тайном городе. Новым воплощением популярной вселенной должен был стать многосерийный телепроект. Автором сценария выступила Виктория Евсеева, известная по телеэкранизациям книг Дарьи Донцовой. Однако экранизация была остановлена на полдороге: после феноменального успеха «Ночного дозора» у продюсеров фильма возникла идея сделать не телесериал, а кинофильм по мотивам романа. Идею поддержал и сам автор. В общем, пока все покрыто туманом. Сценарий вроде имеется, однако кто поставит картину, кто будет в ней играть, каков у фильма бюджет, каковы сроки начала работы и возможная дата премьеры — великая тайна.

Что же касается коллекционной карточной игры — то тут ни писатель, ни издательство «***Эксмо***» своих планов не озвучивали.

Возможно, в недалеком будущем мы сможем не только прочитать, но и посмотреть первую историю Тайного города.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ИСТОРИЯ И МИФОЛОГИЯ, НАУКА И ТЕХНИКА

Хронология фантастики: ОКТЯБРЬ 100

Если бы: *АРХИТЕКТУРНАЯ УТОПИЯ* 101

Все слышали о том, что при Сталине в Москве строили громадный Дворец Советов, но так ничего и не построили. Из нашего исследования вы узнаете об альтернативном Петербурге, немецком Дворце заседаний и прочих градостроительных проектах, оставшихся на бумаге.

Вперед в прошлое: *НИНДЗЯ* 106

К началу 20 века настоящих ниндзя почти не осталось. Зато со временем Голливуд сделал из них настоящий объект культа. Сегодня «Мир фантастики» пытается установить, что общего у исторических воинов тени с черепашками-ниндзя из мультсериала.

Арсенал: *ПОРОХ В СРЕДНЕВЕКОВЬЕ* 111

Позднее средневековье — это не только звон мечей и визг тетивы, но и хлопки огнестрельного оружия. Греческий огонь был известен еще в Византии, а первые шестиствольные «пулеметы» появились в 16 веке. Об огнестрельном оружии в Средние века — в нашем «Арсенале».

Будущее — сегодня: *Новости науки и техники* 116

Цифровая жизнь: *ОКТЯБРЬ* 117

Сумма технологии: *ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА* 118

Рано или поздно любой поклонник фантастики обнаруживает, что кубометры любимых книг вот-вот выживут его из дома. Прогрессивное решение — перейти на электронные книги. А о том, какие устройства помогут вам читать с экрана, мы вам и расскажем.

Сумма технологии: *КАК ВЫБРАТЬ DVD-ПЛЕЕР* 121

Хочется смотреть фантастические фильмы с оригинальным звуком, в высоком качестве, с любыми субтитрами? Вам поможет только DVD-плеер. Наши специалисты сравнили самые распространенные модели этих устройств, так что вам остается только выбрать.

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА 124

Домашний кинотеатр и проектор, наручные часы для экстремала и другие технические новинки.

Сети интернета: *ЛУЧШИЕ САЙТЫ* 126

Архивы ворошил Александр Чекулаев

ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ

2 октября

Вернор Виндж — достойный продолжатель Айзека Азимова и Фрэнка Герберта.

В 1944 году родился **Вернор Виндж**, американский фантаст, автор романов «Мир Гримма», «Сквозь время» («Война с «Миром», интерлюдия «Неуправляемые», «Брошенные в реальном времени») и дилогии «Пламя над бездной» — «Глубина в небе». Неоднократный лауреат премий «Хьюго» и «Прометей».

3 октября

Родился **Владимир Фирсов** (1925—1987), русский советский писатель, автор НФ-сборника «Звездный эликсир», повести «И жизнь, и смерть», романа «Сказание о четвертой Луне» и считающегося первой советской «космической оперой» романа «Срубить крест».

4 октября

В 1957 году в СССР осуществлен запуск первого в истории искусственного спутника Земли — событие, в одночасье переведшее космонавтику из области научной фантастики в обыденную реальность.

Сигналы «Спутника-1» стали первыми аккордами космической эры.

13 октября

В 1307 году, в пятницу, по приказу папы Климента V в разных странах Европы были одновременно схвачены лидеры ордена тамплиеров. Их осуждили как еретиков, а богатства ордена были присвоены церковными и светскими властями. С тех пор день, приходящийся на пятницу, тринадцатое, считается несчастливым, мистическим и «негативно заряженным».

15 октября

Янг Ли-Вэй: в небеса — из Поднебесной.

В 2003 году с космодрома в пустыне Гоби осуществлен запуск на орбиту первого китайского астронавта Янг Ли-Вэя. КНР становится третьей державой мира, самостоятельно отправившей человека в космос.

19 октября

В 1888 году молодой Герберт Уэллс прочел публичную лекцию под названием «Обитаемы ли планеты?», где впервые с научных позиций высказался в пользу возможности наличия на Марсе разумной жизни. Статью о творчестве Уэллса вы можете найти в этом номере «Мира фантастики», в рубрике «Книжный ряд».

20 октября

В 1935 году родился **Еремей Парнов**, видный русский фантаст и детективщик, выпустивший в соавторстве с Михаилом Емцовым сборники «Падение сверхновой», «Уравнение с бледного Нептуна», «Последнее путешествие полковника Фосетта», «Зеленая креветка», «Ярмарка теней», «Три кварка»; романы «Море Дирака», «Клочья тьмы на игле времени». Сольно написал фантастико-приключенческие романы «Ларец Марии Медичи», «Третий глаз Шивы», «Проснись в Фамагусте».

29 октября

В 1998 году вышла в свет компьютерная ролевая игра в жанре постапокалиптической фантастики — незабвенный «**Fallout**», живописавший приключения на опустошенной ядерной войной Земле.

31 октября

В 1959 году родился **Нил Стивенсон**, американский фантаст, один из ярчайших представителей «поколения Миллениума». Автор таких весьма популярных посткиберпанковских романов, как «Лавина», «Алмазный век» и «Криптономикон». Неоднократный лауреат премии «Локус».

Есть чему радоваться: после «Властелина колец» Питер Джексон может снимать все, что захочет. Или почти все...

В 1961 году родился **Питер Джексон**, новозеландский кинорежиссер, мастер НФ, фэнтези и фильмов ужасов. Известен по таким картинам, как «Живая мертвечина», «Дурной вкус», «Страшилы» — но прежде всего как режиссер эпической экранизации трилогии Джона Р. Р. Толкина «Властелин колец». В настоящий момент Питер Джексон завершает постановку новой версии «Кинг-Конга».

Сергей Лобов

ВСЕ ВЫШЕ, И ВЫШЕ, И ВЫШЕ!

АРХИТЕКТУРНЫЕ УТОПИИ

Через четыре года здесь будет город-сад.
Владимир Маяковский

Вы довольны видом из своего окна? Если да, то вам сильно повезло. Значит, серые панельные коробки, натыканные, словно клоны, по всей стране, не портят вам аппетит и не вызывают головную боль по утрам. Но представим на миг, что Москва — это город дворцов и садов, где жители отдыхают после работы в мраморных беседках и слушают журчание фонтанов. Сказка, скажете вы? Но эта сказка чуть было не обернулась реальностью. Если бы...

Люди всегда мечтали достичь облаков. Легендарная Вавилонская башня — первая архитектурная утопия человечества. Проект Дворца Советов в Москве — утопия 20 века. Век этот дал миру огромное количество фантастических архитектурных проектов, которые могли бы в корне изменить нашу повседневную жизнь. Но, увы, или, наоборот, к счастью, осуществлены они не были.

Здесь будет город заложен...

Русская архитектурная утопия начинается с Петра I. Французский архитектор **Леблон** подготовил для царя проект самого прекрасного города на земле, каким должен был стать Санкт-Петербург. По этому плану центром города становился Васильевский остров, сплошь покрытый сетью каналов. Великолепные площади с дворцами и статуями, сады и парки, многочисленные фонтаны... Специально для града Петрова Леблон спроектировал самое современное уличное освещение — масляные фонари, которые были в то время технической новинкой. И стал бы Петербург русской Венецией, но Петр изучил проект, прикинул возможности казны, вздохнул... И строительство пошло по другому, более скромному плану.

Такой видел Северную Венецию Леблон.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ТРАГЕДИЯ ОДНОГО ГЕНИЯ

Василий Баженов (1737—1799) — одна из самых трагичных фигур русского зодчества. Ни один из его утопических замыслов не был претворен в жизнь. По заказу Екатерины Великой он проектирует *Большой Кремлевский дворец*. Смелый план автора предполагал снос большей части Кремля, в том числе крепостных стен. Соборы предполагалось заключить «в футляр» огромного дворцового комплекса в стиле классицизм. Проект был утвержден, уже начали потихоньку разбирать кремлевскую стену, но... императрица передумала, и Баженов в отчаянии рвал на себе волосы.

В другой раз архитектору поручили соорудить для Екатерины дворцовую резиденцию в *Царицыне*. Уникальный комплекс в псевдоготическом стиле был почти построен, но капризная монаршая особа вновь передумала: дворец разрушили и на его месте начали строить новый — по проекту Михаила Казакова. Потом забросили и его. Так, к радости петербуржцев, москвичи остались без собственного дворцово-паркового комплекса. Остатки великого замысла можно до сих пор видеть в царицынском парке.

Баженовский макет Большого Кремлевского дворца.

Знаменитый **Бартоломео Растрелли** в царствование Елизаветы Петровны проектировал грандиозный *комплекс Смольного монастыря* с собором и колокольней. Собор стал одним из украшений города, однако огромную колокольню так и не построили. А ведь она стала бы самым высоким сооружением северной столицы — 140 метров!

Баженов и Казаков — не единственные зодчие, чьи грандиозные проекты пали жертвой недостаточного финансирования или царского каприза. **Андрей Воронихин** так и не закончил *Казанский собор* в Петербурге — помимо построенной северной колоннады, планировалась еще и южная. Злой рок преследовал храм Христа Спасителя, который решили строить в Москве в честь победы над Наполеоном.

В 1815 году победителем конкурса на проект этого храма стал архитектор Александр Витберг. Его проект был грандиозен — ничего подобного русская архитектура еще не видела. Огромные колоннады, каменная набережная с лестницей, башни-маяки по флангам. Три яруса здания соответствовали христианским и масонским символам: храм тела, храм души и храм духа. Масштабы проекта впечатляют: 170 метров в высоту (237 метров, если считать от подножия холма), купол диаметром более 50 метров и колоннады протяженностью 640 метров каждая.

Проект храма Христа Спасителя работы Александра Витберга.

Однако завистники объявили замысел архитектора несостоятельным и возвели на него обвинения во взяточничестве. Витберга сослали в Вятку, строительство прекратили. В 1889 году храм возведут по проекту Константина Тона, сильно уступающему замыслу Витберга. А в 1931 году он будет взорван.

Не секрет, что изначально храм Христа Спасителя предполагалось разместить на Воробьевых горах — там, где сейчас высится главное здание МГУ. Однако склон холма не смогли укрепить так, чтобы колоссальный собор не сползал в реку, и это стало еще одной причиной отказаться от проекта.

От классики к... классике

20 век в архитектуре начался со стиля **модерн**. Формы, в которые облекалась архитектура со времен античности, вдруг стали расплываться, здания словно превращались в живых существ, в растения, живущие по законам мира природы. Причудливо-ленивые изгибы линий, томная роскошь интерьеров, пасмурно-пастельные тона... Мир болел модерном недолго. Стиль этот сменился неоклассицизмом, оставив после себя множество неповторимых построек на улицах Москвы, Петербурга и других мировых столиц.

Неоклассицизм с его размеренным следованием вековым традициям был, в свою очередь, сметен вихрем революции. Это было время молодых: парни в кожаных куртках и девушки с короткими стрижками под красными косынками декламировали стихи Маяковского, жили впроголодь в тесных общагах, но улыбались и искренне верили в то, что строят новую прекрасную жизнь. Появилось несколько архитектурных группировок

Утопист из Испании

Строительству «Святого семейства» не видно конца...

Испанский архитектор **Антони Гауди** (1852—1926) снискал славу самого экстравагантного зодчего всех времен. Своими сооружениями он рушил все мыслимые и немыслимые каноны: дома переворачивались «с ног на голову», колонны росли с потолка, стены кренились и грозили раздавить жильцов. Стиль модерн обрел у Гауди свое крайнее воплощение. Его дома кажутся живыми существами с глазами вместо окон и острыми клыками в дверных проемах.

Самый грандиозный проект мастера — церковь *Саграда Фамилия* («Святое семейство») в центре Барселоны. Замысел настолько масштабный, что строительство ведется до сих пор. Храм напоминает сказочную гору с четырьмя главами, весь массив которой сплошь покрыт скульптурой на евангельские темы. Возможно, когда-нибудь утопия архитектора обретет свое конечное воплощение.

Парадокс Гауди: его дома совершено не приспособлены для жилья, но насколько дороги в них квартиры и как престижно в них жить!

Гауди считал, что жилой дом должен выглядеть так.

«Дом на набережной» — самое показательное детище конструктивизма.

«Дом-паровоз». Заходите — поехали! Москва, Красные ворота.

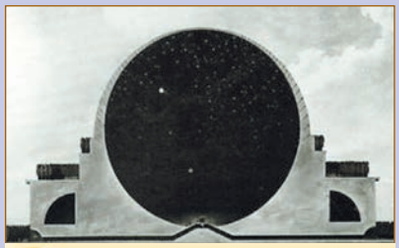
с красивыми названиями в духе времени: АСНОВА, ОСА, САСС, ВОПРА. Члены их называли себя художниками-**конструктивистами**. Они стремились избавить архитектуру от «ненужных» деталей, сделать ее максимально функциональной. Отсюда четкие геометрические формы, резкие ритмы, отсутствие украшений, оригинальные технические и идейные решения.

В двадцатые годы по всей стране разворачивается широкое строительство. Создаются самые невероятные проекты городов-коммун и городов-садов. Одни предлагают растворить город в природе, другие — соорудить огромные дома гостиничного типа с маленькими жилыми комнатками и большими помещениями общественного пользования. Многое из этого было действительно построено — либо начало претворяться в жизнь. В Москве сооружены два дома-коммуны, а также знаменитый *Дом на набережной*, огромной серой массой вставший напротив Кремля. Среди интересных архитектурных творений двадцатых можно выделить «*Дом-паровоз*», построенный по проекту архитектора **Ивана Фомина** для Наркомата путей сообщения.

Помимо радикальной реконструкции и расширения старых городов (Свердловск, Челябинск), закладывались новые. Возводится город-сад *Кузнецк*, а знаменитый немецкий архитектор **Эрнст Май** на стройках *Магнитогорска* воплощает в жизнь свой проект города-будущего. К сожалению, неудачно расположенный в низине Магнитогорск к настоящему времени превратился в самый экологически неблагополучный город мира.

В то же время был объявлен конкурс на строительство... московского крематория. Среди поданных проектов выделялась работа Фомина: огромных масштабов мрачное сооружение, стремящееся к небу высокой башней-трубой. Крематорий планировали как одно из важнейших и социально значимых зданий Москвы. Какое счастье, что его так и не построили!

Европейский утопизм



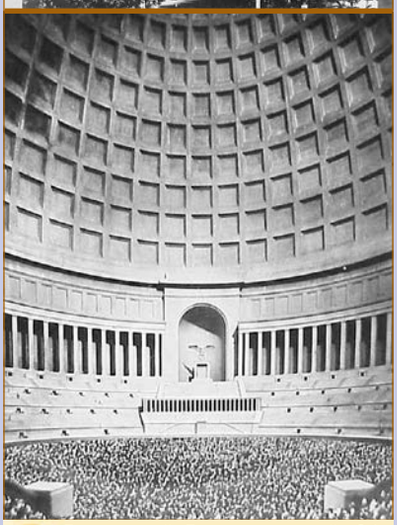
Кенотаф Ньютона.

18 век, Эпоха Просвещения, а также социально-утопические теории породили целый ряд интересных архитектурных проектов. Неоклассицисты **Этьен-Луи Булле** и **Никола Леду** знамениты невоплощенными замыслами гигантских сооружений. Булле, в частности, создает проект *кенотафа Ньютона* (1790). Здание должно было представлять собой гигантскую черную сферу со сквозными отверстиями. Солнечный свет проникал бы сквозь них, создавая эффект ночного звездного неба. Леду разработал проект промышленного города *Шо* (1779), перекликающегося с утопиями Ренессанса.

20 век — настоящий бум в утопической архитектуре. Ведущие архитекторы мира заняты проектированием *идеальных городов*. Немецкая группа «Баухауз» во главе с Вальтером Гропиусом разрабатывает дешевое и удобное жилье для рабочих. В их проектах мы впервые видим «дома-коробки» — западные прототипы «хрущевок» и всей нашей жилой архитектуры.

После Октябрьской революции лучшие силы европейской архитектуры рванули в Россию — воплощать свои замыслы. Среди них был и небезызвестный Ле Корбюзье, знаковая фигура мировой архитектуры, стремившийся осуществить утопический проект *Лучезарного города-сада* с высотными зданиями на столбах-опорах и прогулочными парками на крышах.

Архитектурное отражение получило и противостояние между СССР и Германией. Гитлер не знал покоя, когда ему доложили, что Советы строят самое высокое здание на земле. Успокоился он лишь тогда, когда его личный архитектор **А. Шпеер** представил ему проект *Дворца заседаний* с самым большим в мире куполом (250 метров в диаметре). К Дворцу должен был вести широкий проспект, прорубленный через старые кварталы Берлина и проходящий под 80-метровой Триумфальной аркой.

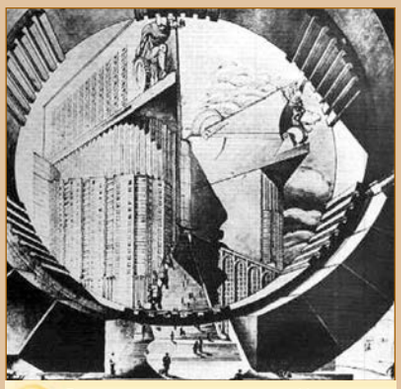


Гитлеровский Дворец заседаний. Общий вид и интерьер.

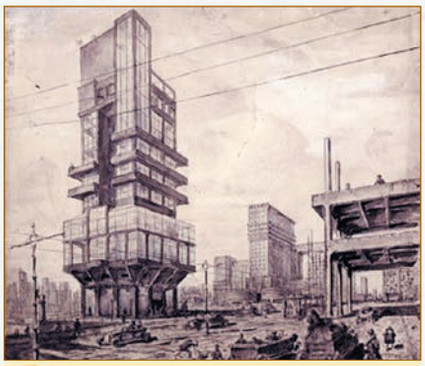
МОСКОВСКИЙ МЕЧТАТЕЛЬ

*Одним из известнейших конструктивистов был **Константин Мельников**. Он не входил ни в какие творческие группировки и отличался собственным видением архитектуры. Прославился он тем, что возвел в Москве шесть рабочих клубов, настолько фантастических и необычных, что споры о них не утихают до сих пор. Мельников участвовал в нескольких масштабных архитектурных конкурсах. Так, он подготовил проект для здания Наркомтяжпрома — утопический и грандиозный, а также заведомо невыполнимый, ибо требовал снести все основные постройки Красной площади, включая храм Василия Блаженного. Гигантская лестница, проходящая под кольцеобразной аркой, должна была вести к главному входу, расположенному высоко над землей и напоминающему расщелину среди колоссальных скал.*

Творчество Мельникова было глубоко утопичным. Архитектор-идеалист и смелый экспериментатор, он остался в истории человеком, который так много задумывал и так мало осуществил.



В мельниковском проекте Наркомата тяжелой промышленности явно прослеживаются символы этой самой промышленности.



Архитектор Лев Руднев, автор главного здания МГУ, тоже когда-то баловался проектами утопических городов.

Впрочем, архитектура конструктивизма была мало понятна рядовым гражданам. Они представляли жизнь несколько поиному, как в известном фильме: «На каждую семью — дворец, жена — красавица, на балконе чай будешь пить с лимоном!». Геометрические абстракции не отвечали общепринятым представлениям о красоте, поэтому в начале тридцатых государство твердо взяло искусство под свой контроль. Футуристов обвинили в формализме и непонимании жизни, все художественные группировки ликвидировали.

Новая Москва

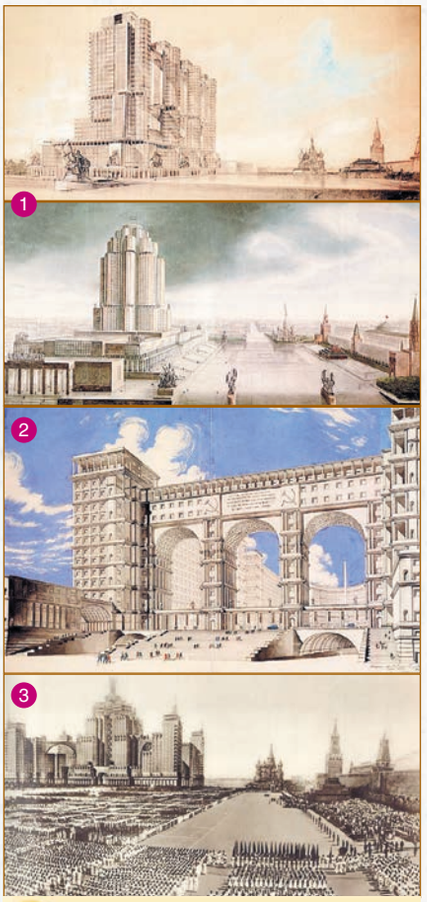
Иосиф Сталин планировал превратить Москву в образцово-прекрасный город, сделать из него настоящую витрину достижений советской власти. В конкурсе на перепланировку столицы участвовало множество советских и иностранных архитекторов. Знаменитый **Ле Корбюзье** с легкой руки выдвинул проект, который предполагал ломку исторического облика города и замену традиционной кольцевой системы планировки системой перпендикулярных осей. Но в итоге был утвержден другой план, более гуманный по отношению к старой Москве.

Реконструкция началась со сноса старых кварталов и расширения улиц. Обновленную улицу Горького теперь с полным правом можно было назвать музеем **сталинского классицизма**. Огромные дома с колоннами, арками, изящными балкончиками, башенками, просторными квартирами с высоченными потолками — все они были построены с учетом старых архитектурных традиций. Выработанная тысячелетиями форма выражала теперь новую идею: дворцы будут доступны каждому трудящемуся человеку, а не только избранным.

Улица Горького: Ренессанс, только сильно увеличенный.

Современная Тверская улица почти полностью повторяет облик улицы Горького. Конечно, она уже не та — рекламные стенды и пестрые вывески вгрызлись в дорогой гранит и мрамор. Когда-то вдоль всей улицы над карнизами и в специальных нишах стояли статуи, убранные во времена Хрущева. Но архитектура осталась прежней. Пройдя по Тверской, можно увидеть удивительное сочетание стилей: венецианского и флорентийского Ренессанса, ампира, модерна и готики.

Далеко не все задумки годов были реализованы. Международный конкурс на постройку здания *Наркомтяжпрома* был богат самыми невероятными проектами.



Проекты здания Наркомтяжпрома:
1. братьев Весниных;
2. Фомина, Абросимова и Минкуса;
3. Аркадия Мордвинова.

Здание планировали поставить напротив Мавзолея. Заявленная площадь строительства в 4 гектара предполагала снос нескольких старых улиц. Замыслы конкурсантов отличались масштабностью. Так, конструктивисты **братья А. и В. Веснины** представили проект, по которому напротив Кремля должна была вырасти высотная конструкция, состоящая из четырех 160-метровых башен, соединенных перекрытиями из стекла и бетона. В другом проекте тех же авторов башня была уже одна — громадный маяк, возвышающийся на многоэтажном основании во всю длину площади. По мысли архитекторов **И. Фомина**, **П. Абросимова** и **М. Минкуса**, Наркомтяжпром представлял бы собой высокую арочную конструкцию, широкими пологими лестницами ведущую к Мавзолею. Архитектор **Аркадий Мордвинов** замыслил высотное многокорпусное здание, крылья которого соединялись между собой арочными мостами. Проектов было много, но не приняли ни один.

Дом Аэрофлота, архитектор Д. Чечулин.

Не было достроено огромное здание *театра Красной армии*, возведенное в 1931—39 годах по проекту **К. Алабяна** и **В. Симбирцева**. Театр имеет в плане форму пятиконечной звезды, но оценить эту особенность можно лишь с самолета. Согласно проекту, на башне театра должна была размещаться так и не установленная статуя красноармейца, держащего в руках рубиновую звезду.

Дворец Советов

Кульминацией реконструкции Москвы должно было стать возведение *Дворца Советов*. В 1932 году Сергей Киров произносит речь, в которой предлагает построить в Москве «на самой красивой лучшей площади» Дворец Советов, призванный стать «эмблемой грядущего могущества и торжества коммунизма». Еще в 1930 году создается Совет строительства Дворца Советов, который проводит первый закрытый конкурс на составление предварительного проекта. Через год организуется второй конкурс, в котором принимают участие 135 конкурсных проектов, 13 внеконкурсных, 12 заказных и 24 работы зарубежных авторов.

Ни один из проектов не утвердили, однако три были поощрены специальными премиями. Это вызвало международный скандал. Ле Корбюзье и международные архитектурные организации в письмах Сталину возмущались тем, что их проек-

Один из проектов Дворца Советов.

Ничего не разобрать? Неудивительно. Так должен был выглядеть Дворец Советов по проекту знаменитого Ле Корбюзье.

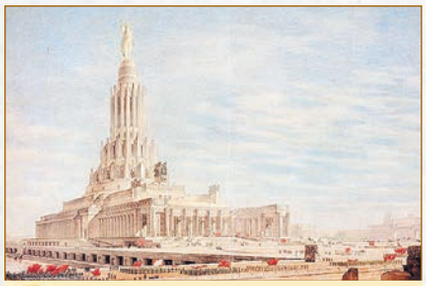
там, таким современным и революционным, предпочли устаревшую ренессансную классику, место которой, по их мнению, в пыльных архивах. Сталин письма проигнорировал и дал указание взять за основу проект архитектора **Б. Иофана**.

Интересен проект И. Жолтовского. Он решил уподобить Дворец Советов Кремлю и спроектировал группу зданий, объединенную колоннадой. Центральный корпус выглядел как огромный римский амфитеатр, боковая башня напоминала Александрийский маяк.

Для окончательной доработки проекта привлекли архитекторов **Б. Иофана**, **В. Щуко** и **В. Гельфрейха**. К зданию, которое первоначально задумал Иофан, решили добавить еще два яруса и поставить сверху огромную статую Ленина. Таким образом, Дворец превращался в многоступенчатый постамент для памятника вождю мирового пролетариата. Грандиозный стометровый монумент был заказан скульптуру **С. Меркулову**.

Высота Дворца должна была составлять 415 метров — выше, чем любое здание мира, построенное на тот момент. Главный зал заседаний, перекрытый стометровой высоты куполом, был рассчитан на 21000 мест (в Кремлевском Дворце Съездов 6000 мест, в зале Национального конгресса в Пекине — 10000). Малый зал вмещал 6000 человек; кроме того, запроектировали множество парадных и рабочих помещений: Президиум, залы палат Верховного Совета, залы, посвященные героическим этапам советской истории, архивы, библиотеки...

Место для сооружения выбрали неподалеку от Кремля. Стоявший там храм Христа Спасителя взорвали и начали закладку фундамента. Организовали специальные лаборатории по оптике и акустике, а также разработке новых материалов, которые так и назвались: *кирпич Д. С., сталь Д. С.* Гигантский проект обслуживало несколько заводов, к ударной стройке проложили железную дорогу. Все возводившиеся в Москве здания рекомендовали располагать с учетом вида на будущий дворец. К 1939 году завершились работы над фундаментами высотной части. А потом началась война, и строительство остановилось. Как оказалось — навсегда. Проект, воплощение которого считалось лишь делом времени, оказался невыполнимой утопией, на пути которой встала сама судьба печальной тенью архитектора Витберга.



Утвержденный проект Дворца.

Торт с кремом — это плохо?

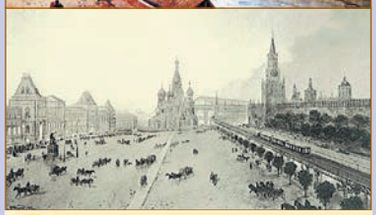
Жилой дом на площади Восстания построили по совершенно другому проекту (архитекторы В. Олтаржевский, И. Кузнецов).

После победы в войне сил и средств на возобновление строительства Дворца Советов уже не было. Сталинский стиль в архитектуре перешел в новую стадию. Он стал более помпезным, более монументальным. Сооружения послевоенного времени стремятся ввысь, своими вертикальными членениями напоминают готические соборы. В 1948—1953 годах в Москве возводятся семь знаменитых высоток, ставшие архитектурными доминантами города. Их острые шпили со звездами перекликаются с башнями Кремля. Да, мы не построили самый большой Дворец, зато самое крупное в мире здание университета — наш МГУ. И это тоже по-своему символично.

С приходом к власти Хрущева сталинская архитектура подверглась официальному осуждению. Вышло постановление против «архитектурных излишеств» и «украшательств». Тут же прекратили строительство восьмой московской высотки, в которой должен был наконец воплотиться проект многострадального Наркомтяжпрома. Здание, расположенное в Зарядье, должно было стать крупнейшим сооружением столичного центра. Проект, разработанный под руководством академика **Д. Чечулина**, подразумевал возведение 32-этажного гиганта (275 метров высотой) на площади в 15 гектаров. Высотка венчалась золоченым шпилем со звездой. Главный вход планировался со стороны Красной площади, а от Москвы-реки к зданию вела широкая каменная лестница. Если бы Наркомтяжпром построили, Кремль казался бы рядом с ним маленьким игрушечным городком. Но не сложилось: проект пал жертвой политики, и на месте восьмой высотки соорудили коробку гостиницы «Россия».

Приезжавший тогда в Москву знаменитый писатель Габриэль Гарсиа Маркес дивился масштабам улицы Горького и тихонько посмеивался. В своих воспоминаниях он впоследствии назовет сталинский стиль «кондитерской архитектурой». Что ж, о вкусах не спорят. Кому-то сталинские постройки напоминают торты с кремом, а для кого-то это ностальгия об утраченном, мечта о советской утопии. Такой осязаемой и такой невозможной.

Метро



Московское метро по проекту П. Балинского.

Транспортная инфраструктура Москвы также богата нереализованными проектами, наиболее интересный из которых — дореволюционный метрополитен. Осенью 1902 года на рассмотрение городской думы поступил проект инженера **П. Балинского**. Балинский предлагал первой очередью соединить северные районы столицы и Замоскворечье, построив на Красной площади Центральный вокзал метро. Часть путей должна была проходить под землей, часть — по эстакадам. Дальнейшее развитие предполагало две кольцевые линии, а также еще одну радиальную — от Черкизова к центру: всего 54 километра эстакад и тоннелей. Однако городские головы сочли предложенный Балинским проект недостаточно выгодным, пайщики трамвайной компании усмотрели в метрополитене опасного конкурента, а духовенство решило, что громоздкие конструкции испортят облик города.

Десять лет спустя снова зашла речь о внеуличной железной дороге, но на сей раз в планы вмешалась Первая Мировая война. Спуститься в метро москвичи смогли только 15 мая 1935 года.

Восьмая московская «высотка» так и осталась на бумаге.

Михаил Попов

Художник: Вячеслав Ястремский

ВОИНЫ ТЕНИ

ИСТОРИЯ НИНДЗЯ

Понимание человеческих мыслей и контроль над ними — вот секрет стратегии ниндзя.
Дакуан, аниме «Манускрипт ниндзя»

— Ага! Ниндзя-пицца!
— А почему «ниндзя»?
— Потому что она исчезает — быстро и бесследно.
Диалог Микельанджело и Донателло, мультфильм «Черепашки-ниндзя»

Маленький человек в облегающей черной одежде перелезает через гладкую стену замка, бесшумно убивает охрану веером «звездочек», несколькими взмахами меча отправляет на тот свет самых опытных самураев, тыкает пальцем в особую точку на теле сегуна, от чего тот умирает на месте, сбегает по крышам от преследующих его солдат, прыгает с огромной высоты в зимний сад, при помощи магического зелья создает вокруг себя непроницаемую дымовую завесу и, легко отталкиваясь от лепестков сакуры, растворяется в ночи.

Примерно такое описание ниндзя можно встретить в большинстве современных художественных источников. Специалисты устало пожимают плечами, разумные люди берут учебники истории, а доверчивые охотно верят в героический образ всесильных воинов-невидимок.

Отверженные

Если говорить о боевых искусствах Востока, то трудно представить себе тему более избитую и, в некотором смысле даже опошленную, чем ниндзя. Их называют по-разному: благородными воинами, опустившимися самураями, людьми со сверхспособностями, членами тайных мистических обществ — в общем, есть где не только разгуляться воображению, но и окончательно запутаться.

Фактов о ниндзя сохранилось куда меньше, чем слухов и легенд — пускай даже древних. Из фильмов и книг может показаться, будто этих ребят в крутой черной одежде можно было встретить по всей Японии едва ли не на каждом углу. Однако на самом деле их было сравнительно немного, они не любили афишировать свою работу и в конечном итоге исчезли из истории, будто их вовсе не было.

Ниндзя могут быть даже животные («Черепашки-ниндзя»).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Термин «ниндзя» появился примерно 800 лет назад от японской фразы «шиноби-но моно» (приблизительно — «тот, кто скрыт», или «тот, кто терпит»), которая, будучи записанной иероглифами, звучала как «нин-дзя». Изредка ниндзя называли китайским термином «линь куэй» — «демоны леса», поскольку считалось, что они обладают нечеловеческими силами.

Минамото Йошицуне и его слуга Бенкей наблюдают за цветением сакуры.

Зарождение ниндзя началось в конце периода Хэйан (794—1185). В 1184 году, во время войны между кланами Тайра и Минамото, полководец Минамото Йошинака захватил столицу Киото и провозгласил себя **сегуном** (военным правителем). Однако вскоре его атаковал двоюродный брат Йошицуне. Сегун был разбит на реке Удзи и погиб, когда его лошадь провалилась под лед замерзшего рисового поля.

Один из его самураев — Дайсуке Нишина из деревни Тогакуре — скрылся в лесистых горах провинции Ига, основал там семейную общину и стал учить людей боевым искусствам, в частности — новому стилю Тогакуре-рю. Йошицуне пытался изловить мятежного самурая и его сообщников, однако вскоре сам был свергнут своим братом Йоритомо и поступил точно так же: бежал, скрывался, собрал вокруг себя крестьян и стал обучать их другому стилю — Йошицуне-рю.

Процесс выделения ниндзя в особый социальный слой происходил одновременно со становлением самурайского сословия. Яростные междоусобные войны и частая смена правителей приводили к тому, что **ронины** (самураи, не имеющие хозяина) оседали в труднодоступных горных районах Ига и Кога, где впоследствии сформировались две основные школы ниндзя. Как и самураи, эта каста первоначально пополнялась не только профессиональными военными, но также охотниками, крестьянами и даже бандитами. Находясь в положении изгнанников, не имея ни больших армий, ни реальной политической власти, разрозненные группы ниндзя сосредоточились на выживании, шпионаже, диверсиях и точечных военных операциях. Они охотно помогали правителям в их распрях и постепенно превратились в наемников.

Гордые самураи относились к ниндзя презрительно, считали их отребьем — и это в каком-то смысле было правдой. На горные поселения наемников периодически устраивались облавы с повальным избиением стариков и младенцев, что побуждало ниндзя прибегать к еще более сильной конспирации.

Со временем доступ новым людям в горные общины был перекрыт — содружества вольных наемников превратились в секретные родовые сообщества высококлассных «спецназовцев», разработавших свои уникальные методики тренировок — **нинпо** (духовная составляющая) и **ниндзюцу** (физическая составляющая).

Ниндзя получили отличную возможность развиться в относительно мирные периоды Камакура (1185—1333) и Муромати (1336—1573). В период Сенгоку, длившийся до 17 века, Японию охватила затяжная гражданская война. Это было время расцвета ниндзя. Большинство крупных правителей — **дайме** (дословно — «громкое имя») — имели подконтрольные кланы ниндзя, которые, фигурально выражаясь, были их глазами, ушами и кровожадными руками.

Возможно, некоторые кланы ниндзя даже стали правящими. Ходили слухи, что клан Санада во главе с Санадой Юкимурой состоял из ниндзя. В пользу этого говорит статистика: 300 воинов клана выдержали осаду сегуна Токугавы Хидетады, командовавшего пятидесятитысячной армией, — а ведь ниндзя лучше всех владели искусством защиты от внешних вторжений.

Великий сегун Токугава Иэясу активно покровительствовал ниндзя из Ига и Кога. Знаменитый ниндзя Хаттори Ханзо помог Иэясу скрыться в горах от преследовавшего его клана Ода, чем заслужил благоволение правителя. После этого ниндзя еще очень долго служили сегунату Токугава в качестве разведчиков.

Токугава Иэясу, поставивший ниндзя на службу сегунату.

С правителем Токугавой Иэмицу связана последняя зафиксированная в истории операция ниндзя во время осады замка Хара в Шимабаре (1637), где укрылись повстанцы — христиане, ронины и земледельцы. В разведывательный рейд ушло пять человек, а вернулось только двое — и это красноречиво говорит о риске, которому постоянно подвергали себя ниндзя.

К началу 17 века насчитывалось, по разным оценкам, около семидесяти кланов ниндзя.

После того, как сегунат Токугава стал стабильным, потребность в ниндзя отпа-

Это интересно

- Инструмент, очень похожий на сюрикен, использовался плотниками для извлечения гвоздей из древесины — поэтому некоторые ниндзя успешно прикидывались представителями этой профессии.
- Иногда звучат предположения о том, что японский поэт и путешественник 17 века Мацуо Басе, знаменитый мастер трехстиший-хайку, был ниндзя. Возможно, это действительно так: Мацуо родился неподалеку от провинции Ига, в молодости работал телохранителем, постоянно передвигался по стране и потому имел возможность собирать самую разнообразную информацию, передавая ее в виде секретного кода — стихов.
- Многие инструменты ниндзя выглядели совершенно буднично. Например, информация от одного ниндзя к другому могла передаваться при помощи разноцветного (раскрашенного) риса **игороми**. Его зернышки — красные, черные, белые, желтые, голубые и иногда коричневые — разбрасывались на видном месте, причем определенные комбинации цветов означали послания собратьям: «Здесь все чисто» или «Впереди вражеская засада».

Ниндзя часто прибегали к маскараду в прямом смысле этого слова. Человек в маске демона óни.

- Считалось, что для устрашения суеверных противников ниндзя использовали деревянные маски демонов óни, снабженные простейшими устройствами распыления горючей смеси — своеобразный мини-огнемет, создающий иллюзию огненного дыхания.

ла. При восьмом сегуне — Токугаве Йошимуне (1684—1751) — из ниндзя была образована секретная группа Онивабансю — телохранители и шпионы, которые ухаживали за садами в замке Эдо, подслушивая разговоры придворных. Горные лагеря и тренировочные центры постепенно закрывались, а сами ниндзя перебирались в города, выбирая мирные профессии.

Именно в период Эдо (1600—1867), когда страной правил сегунат Токугава, образ ниндзя был лишен атмосферы секретности, смягчен и романтизирован. Они стали героями многочисленных рассказов и пьес, где зачастую проявляли магические способности: делались невидимыми, призывали огромных демонических жаб, швырялись огненными шарами...

Работа для ниндзя

Если обобщить все то, чем конкретно занимались ниндзя, то можно выделить три основных вида их деятельности:

- **Разведка** — традиционным способом, то есть верхом на лошади вблизи неприятельского лагеря. Реже ниндзя залегали в высокую траву на пути следования войска, подсчитывали его состав и следили за перемещениями.
- **Заказные убийства** — в основном «громкие», нацеленные на крупных феодалов. Именно из-за них ниндзя стали так популярны. Но на самом деле большинство подобных акций совершались обычными наемными убийцами, а сами ниндзя не были эффективными киллерами. Известно, что Ода Нобунага — знаменитый дайме 16 века — пережил покушение ниндзя, спрятавшихся у дороги и пытавшихся убить его из пушки.
- **Осада замка** — ниндзя тайком проникали в осажденный замок, устраивали там пожар, пытались запугать и деморализовать его защитников, лишая их сна и боевого духа. Впрочем, иногда такие визиты имели чисто разведывательные цели.

Самурай проникает в замок с использованием приемов ниндзя.

Ниндзя верхом на гигантской жабе.

Кроме того, именно в этот период ниндзя по имени Фудзибаяши Сабудзи нарушил многовековое литературное молчание своей касты и написал книгу «Бансесюкай» — сборник мудрости, один из немногих более-менее достоверных источников информации о ниндзя, дошедших до наших дней.

После прихода к власти императора, в периоды Мэйдзи и Тайсе (1868—1926) началась активная индустриализация Японии. В страну приехало 3000 иностранных специалистов, японские студенты учились по всему миру, а экономика стала расти, как на дрожжах. Для ниндзя в этом новом, сумасшедшем мире попросту не оставалось места.

Если верить некоторым записям, последние ниндзя могли работать в японских посольствах за границей, однако как историческое явление они перестали существовать. Кое-что из их сложного искусства было взято на вооружение военными и полицией, кое-что перешло в область других боевых дисциплин.

Некоторые методы физических и духовных тренировок были сохранены и в первой трети 20 века стали преподаваться на коммерческой основе — сперва лишь японцам, а потом иностранцам. Нельзя сказать, что традиции были полностью утеряны, однако очевидно, что современные школы ниндзюцу имеют к древним японским шпионам очень отдаленное отношение.

Разделенные и властвующие

Кланы ниндзя были разобщены и независимы друг от друга, но вместе с тем очень хорошо организованы. Их иерархическая структура была, как правило, однотипной: во главе каждой общины стояли **дзенин** — «высокие ниндзя», представители военного и духовного сословий. Их власть была такой авторитетной, что иногда они контролировали деятельность даже нескольких смежных общин. Некоторые дзенин заслужили огромную славу — такие имена, как Хаттори Ханзо, Момоти Сандаю или Фудзибаяши Нагато, известны даже сегодня.

Получив очередное секретное задание от феодала-дайме, дзенин поручали его лидерам второго звена — **тюнин** («средние ниндзя»). Те занимались конкретными вопросами, руководили хозяйственной деятельностью общин, осуществляли отбор и подготовку исполнителей — **гэнин** («низшие ниндзя»).

Вряд ли все члены общины ниндзя были воинами — простейшая логика подсказывает, что для обеспечения клана в него входили также крестьяне и ремесленники.

Иерархия различных групп ниндзя могла несколько отличаться. Например, в клане Кога реальная власть была сосредоточена в руках семейств тюнин, а в клане Ига все бразды правления удерживались семействами дзенин. Иногда сказывался армейский уклад жизни — признанного лидера клана могла называть «се», то есть «генерал».

Наибольшее влияние на формирование образа ниндзя оказали не дзенин или тюнин, которые, по сути, были лишь «менеджерами» ниндзя, а воины гэнин, исполнявшие самую трудную и неблагодарную работу. Так как самураи, мягко говоря, недолюбливали ниндзя, всех гэнин, которые попадали к ним в плен, ждали долгие и мучительные пытки. Говорят, что за неимением современной ампулы с цианидом, пойманные ниндзя сохраняли секреты, откусывая себе язык.

Вопреки распространенному заблуждению, среди «боевых» ниндзя было много женщин — **куноити**. Некоторые исследователи считают, что куноити прикрывали свою шпионскую деятельность проституцией, однако на самом деле это было скорее исключение, чем правило.

Секретность была нормой жизни для ниндзя. Тот, кто покидал свой клан без разрешения старейшин, разглашал тайны своего искусства или, что еще хуже, выдавал имя нанимателя, становился отверженным — **нукенин**. Члены семьи такого нинздя были обязаны найти его и привести назад в клан — живым или мертвым.

Быстрее, выше, сильнее!

Большой риск в работе ниндзя вовсе не говорил о том, что они смирялись со смертью и были всегда готовы к перерождению в бабочку или цветок. Не были они и религиозными фанатиками — набожность ниндзя вряд ли выходила за рамки среднестатистической. Опасность выполнения тайных миссий могла снизить только длительная, качественная подготовка гэнин.

К сожалению, до нас не дошло ни одного достоверного описания тренировок

ниндзя. О них можно судить, исходя из анализа существовавших в то время методик воспитания воинов, с поправкой на специфику деятельности «воинов тени».

Так как ниндзя жили закрытыми семейными общинами, их подготовку начинали еще в младенчестве. Здесь могло применяться сильное раскачивание люльки для тренировки вестибулярного аппарата, а также различные подвижные игры (например, с мячом) для выработки координации движений.

С ранних лет привычным окружением для ниндзя были леса и горы.

Правильная постановка дыхания, ходьба по бревну, жерди и канату, ранние занятия плаванием — все это наделяло детей ниндзя необходимыми навыками для дальнейшего, более серьезного обучения.

Наверняка практиковалось лазание по голым стволам деревьев с помощью веревочной петли, отрабатывались прыжки в высоту (через колючие кусты, костры, специальные ошипованные планки) и с высоты — ниндзя должен был учитывать тип поверхности, на которую он приземляется, уметь амортизировать падение, использовать ветви деревьев для гашения скорости полета.

Особо тяжелыми, скорее всего, были тренировки по длительному сохранению неподвижности, многочасовому зависанию на ветке дерева при помощи одних лишь рук, восхождению по скалам, отвесным стенам и даже карабканью по балочному потолку с минимальными приспособлениями (веревка и крюк).

Умение бегать на длинные дистанции по пересеченной местности было необходимо ниндзя, так как это обеспечивало им уход от погони и скорейшую доставку разведданных. Для тренировок по бегу мог применяться старинный трюк с соломенной шляпой: скорость бегуна должна быть такой, чтобы поток встречного воздуха удерживал шляпу на его груди.

Иногда ниндзя приходилось часами неподвижно сидеть на крыше дома или на дереве.

Базовые навыки ориентировки на местности и в темноте, чтения следов на земле, обнаружения и установки ловушек, бесшумной ходьбы, а также умение скрывать свои следы, изготавливать необходимые приспособления из подручных вещей, быстро запоминать количество объектов, различать голоса животных и уметь интерпретировать их (внезапные крики птиц или умолкание цикад могли свидетельствовать о приближении неприятеля) превращали ниндзя в своеобразных спецназовцев средневековой Японии. А способность маскироваться, определять количество, пол и возраст спящих людей по их дыханию за стеной, глубину рва — по звуку от брошенного вниз камня, тип оружия — по его звону, расстояние до стрелка — по свисту тетивы, по сквозняку отличать большую комнату от маленькой и тупик от прохода, определять присутствие людей и назначение комнаты по запаху — все это и многое другое делало ниндзя самыми настоящими «суперменами» в глазах обывателей.

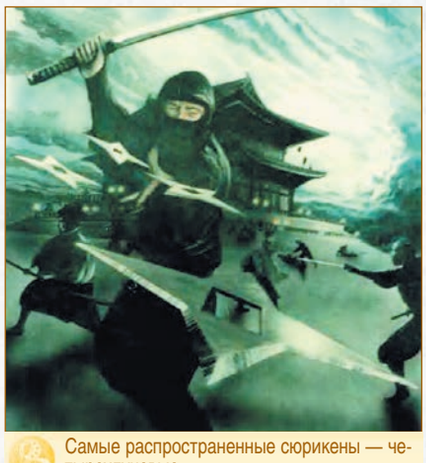
Основным «профилем» ниндзя был шпионаж. Для длительного сбора информации в городах они осваивали самые разные амплуа. Ниндзя могли маскироваться под бродячих актеров, отшельников, священников, проституток, крестьян, горожан, купцов. Такое прикрытие требовало не только отличной осведомленности об этих профессиях, но и знания истории, традиций, фольклора.

Серп, молот и звезда

Ниндзя редко изобретали какие-то особенные виды снаряжения, предпочитая адаптировать уже существующие предметы под свои нужды. Основными требованиями к арсеналу были легкость, портативность и функциональность.

Наиболее известное оружие ниндзя — **сюрикен**, тонкая стальная пластина в виде звезды или свастики с заостренными краями. Ниндзя и самураи ценили сюрикены за компактность и удобство в применении — они метались легким движением кисти от мешочка на поясе (в «обойме» обычно было 9 «звездочек» — священное число). Прежде всего, это было оружие оборонительного, психологического воздействия, отвлекающее неприятеля или запугивающее его — ведь некоторые сюрикены издавали в полете характерный свист.

Первоначально сюрикены представляли из себя плоские заточенные шпильки, спрятанные в волосах — оружие на самый крайний случай. Некоторыми «звездочками» можно было отражать солнечный свет, передавая таким образом сигналы. Метко брошенный сюрикен мог убить человека, однако в реальности дальность его эффективного действия была ограничена не-



Самые распространенные сюрикены — четырехлучевые.

ВО ВСЕМ ВИНОВАТЫ АРТИСТЫ

Наибольшую роль в популяризации образа ниндзя сыграли актеры театра Кабуки. Перед ними встал вопрос — как изображать ниндзя, об облике которых они имели лишь самое смутное представление? Наиболее очевидным решением было копировать черное одеяние кукольника, стоящего в темноте и почти неразличимого для зрителей. Скорее всего, именно так и появился знаменитый костюм ниндзя, который в реальной шпионской работе был бы равноценен табличке на спине: «Я лазутчик!». Вопрос о «фирменном» гардеробе ниндзя до сих пор остается открытым, однако, за редким исключением, наиболее приемлемым вариантом было просторное повседневное **кимоно**, позволявшее легко смешаться с толпой, и **таби** — традиционные японские носки с отдельной секцией для большого пальца.

Костюм ниндзя в сегодняшнем представлении.

В отличие от метательных ножей, сюрикены не могли причинять глубокие раны.

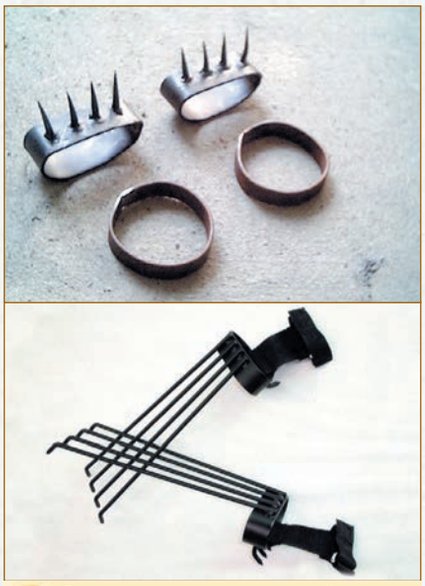
сколькими десятками метров. Ниндзя активно использовали и другие виды метательного оружия — короткие луки **ханкю** и духовые трубки **фукибари-дзюцу**.

Сюрикены с несколькими лучами иногда назывались курумакен, или сякен. Большинство настоящих «звездочек» имело не более четырех-пяти острых углов — считалось, что более зубчатый профиль затрудняет обращение с ними.

Нож **кунаи,** подобно сюрикену, также служил вспомогательным оружием — это, по сути, был обычный сплющенный гвоздь длиной от 10 до 15 сантиметров, который можно использовать, например, в качестве костыля для крепления веревки. Несмотря на то, что в наши дни кунаи часто изображается заостренным по кромке (например, в аниме «Наруто»), на самом деле таковым он не был.

Наручные когти (сюко, или текаги) — надеваемые на внутреннюю или наружную сторону ладони деревянные пластины с загнутыми металлическими шипами. Подобные приспособления были изобретены очень давно и первоначально представляли из себя ошипованную обувь для ходьбы по снегу или льду.

Позднее когти перекочевали на руки и использовались для лазания по деревьям. В бою они могли погасить неточный удар меча либо сильно оцарапать соперника, причиняя ему крайне болезненные раны. Жертва с повреждениями от когтей выглядела так, будто на нее напало дикое животное, что якобы могло отвести подозрения от ниндзя.


Разновидности наручных когтей — сюко (сверху) и текаги (снизу).

Так как ниндзя редко вели наступательные бои, большинство видов их оружия было ориентировано на поддержку отступления. Таковыми были многогранные шипы **макибиши** — их горстями бросали под ноги преследователям. В то время многие воины носили соломенные сандалии, поэтому шипы сильно повреждали им ноги. Иногда упоминаются макибиши, производившие при сжатии слабый взрыв — их называли «**бакура-биши**».

Из-за голливудских фильмов появилось стойкое убеждение, что едва ли не главным оружием ниндзя были **нунчаки** — две короткие увесистые палки, скрепленные веревкой или цепью. На самом деле они были популярны в боевой традиции Кобудо на острове Окинава и не использовались ниндзя по вполне очевидным причинам — нунчаки не могли быстро убивать.

Так по замыслу художника должен был выглядеть ниндзя с ниндзято в руках.

В отношении оружия существует еще одно заблуждение. Знаменитый меч **ниндзято**, якобы используемый только лишь ниндзя, был «изобретен» приблизительно во время Второй Мировой войны. Вероятно, этот меч сознательно перепутан с **чокуто** — обоюдоострым короткоклинковым оружием периода Хэйян.

При необходимости замаскироваться под самурая ниндзя носили **дайсе** — катану в паре с вакидзаси. Характерно, что более короткий меч вакидзаси часто вкладывали в ножны катаны, чтобы его можно было извлечь оттуда неожиданно быстро.

Иногда в качестве оружия ниндзя упоминается серпы **кама и кусаригама**, шест **бо**, дубинка **дзе**, разновидность острых грабель **кумадэ**. Так или иначе, ниндзя предпочитали использовать в качестве оружия самые обычные хозяйственные вещи. Для устранения человека они скорее переоделись бы в ремесленников и убили бы его молотком, чем разгуливали в черных пижамах с мечом наперевес.

Набор мечей дайсе.

Вакидзаси периода Эдо. Для ниндзя короткие клинки были гораздо удобнее длинных.

Впрочем, один миф насчет ниндзя все же справедлив — они активно пользовались порохом, устраивали покушения на правителей с помощью пушек, метали зажигательные гранаты тэ-пао, прикрывали свое отступление дымовыми гранатами, а с появлением ручного огнестрельного оружия перешли на самострелы, бившие картечью. Также ниндзя хорошо были знакомы с порошковыми ядами, которые при необходимости можно было бросить в лицо противнику.

Экзотическое оружие ниндзя — кусаригама (серп с цепью) и три разновидности боевых рогатин сасумата.

●●●

К сожалению, ниндзя были не всесильны. Они работали наемными шпионами и мало подходили для выполнения наступательных боевых задач. Они часто попадались в руки самой обычной страже, а в битве против нескольких опытных самураев у ниндзя почти не было шансов.

«Воины тени» не были благородными рыцарями, равно как не были бандитами, философами, актерами, гимнастами, алхимиками или мастерами единоборств. Они представляли из себя все это вместе взятое — уникальный, пластичный сплав навыков и мировоззрений, позволявший им быть кем угодно, и при этом не быть никем.

Игорь Край

ДЫМНЫЙ ПОРОШОК

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

Конечно, «Г» означало «Гэндальф», а рядом с коробками стоял и сам маг, известный в Шире искусник по части огней, дымов и светов. Были у него и другие дела, посерьезней и поопасней фейерверков, но о том ширский народ не знал и не думал. «Серый дед-огневед!» — кричала ребятня, а старик слушал и улыбался.

Джон Р. Р. Толкин. «Братство кольца»

Фэнтези-авторы нередко обходят стороной возможности «дымного порошка», предпочитая ему старые добрые меч и магию. И это странно, ведь примитивные огнестрельные орудия — не только естественный, но и необходимый элемент средневекового антуража. Воины с «огненной стрельбой» отнюдь не случайно появились именно в рыцарских армиях. Распространение тяжелых лат закономерно повлекло за собой и повышение интереса к оружию, способному пробивать их.

Древние «огни»

Секрет пороха (если, конечно, здесь можно говорить о секрете) заключается в особых свойствах *селитры*. А именно — в способности этого вещества при нагревании выделять кислород. Если селитру смешать с каким-либо горючим и поджечь, начнется «цепная реакция». Выделяемый селитрой кислород увеличит интенсивность горения, и чем сильнее разгорится пламя, тем больше кислорода будет выделяться.

Использовать селитру для повышения эффективности зажигательных смесей люди научились еще в 1 тысячелетии до нашей эры. Вот только найти ее было совсем непросто. В странах с жарким и очень влажным климатом белые, похожие на снег кристаллики иногда можно было обнаружить на месте старых кострищ. Но в Европе селитра встречалась лишь в смрадных тоннелях канализации или в населенных летучими мышами пещерах.

Прежде чем порох стал применяться для взрывов и метания ядер и пуль, составы на основе селитры долгое время служили для изготовления зажигательных снарядов и огнеметов. Так, например, легендарный *«греческий огонь»* представлял собой смесь *селитры* с *нефтью*, *серой* и *канифо-*

Сера. Распространенный маткомпонент заклинаний и составная часть пороха.

В современных огнеметах для выбрасывания капсулы или струи огнесмеси тоже нередко используется заряд пороха.

лью. Загорающаяся при низкой температуре сера добавлялась для облегчения воспламенения состава. Канифоль же требовалась для загущения «коктейля», чтобы заряд не вытекал из трубы огнемета.

Для того, чтобы порох стал взрывчатым веществом, селитра должна составлять 60% его массы. В «греческом огне» ее было вдвое меньше. Но и такого количества было достаточно, чтобы сделать процесс сгорания нефти необычайно бурным.

«Греческий огонь» действительно нельзя было погасить. Ведь растворенная в кипящей нефти селитра продолжала выделять кислород и поддерживать горение даже под водой.

Византийцы не были изобретателями «греческого огня», а заимствовали его у арабов еще в 7 веке. В Азии приобретали и необходимые для его производства селитру и нефть. Если же принять во внимание, что сами арабы именовали селитру *«китайской солью»*, а ракеты — *«китайскими стрелами»*, догадаться, откуда к ним пришла эта технология, не составит труда.

Распространение пороха

Указать место и время первого применения селитры для зажигательных составов, фейерверков и ракет очень трудно. Но честь изобретения пушек определенно принадлежит китайцам. О способности пороха выбрасывать снаряды из металлических стволов сообщают китайские летописи 7 века.

К 7 веку относится и открытие способа «выращивания» селитры в специальных ямах или валах из земли и навоза. Эта технология сделала возможным регулярно применять огнеметы и ракеты, а затем и огнестрельное оружие.

В начале 13 века, после захвата Константинополя, в руки крестоносцев попал рецепт «греческого огня». К середине 13 века относятся и первые описания европейскими учеными «настоящего», взрывающегося пороха. Арабам же применение пороха для метания камней стало известно не позже 11 века.

В «классическом» варианте черный порох включал в себя 60% селитры и по 20% серы и древесного угля. Древесный уголь с успехом мог быть заменен молотым бурым углем (*бурый порох*), ватой или сушеными опилками (*белый порох*). Существовал даже *«синий»* порох, в котором уголь заменяли цветами васильков.

Сера также присутствовала в порохе далеко не всегда. Для пушек, заряд в которых воспламенялся не искрами, а факелом или раскаленным прутом, мог изготовляться порох, состоящий только из селитры и бурого угля. При стрельбе же из ружей сера могла не подмешиваться в порох, а насыпаться сразу на полку.

Трудно сказать, как с практической, но с эстетической точки зрения васильковый порох был вне конкуренции.

Огнестрельные трубы

Простейшее ручное огнестрельное оружие — *ручница* — появилось в Китае уже в середине 12 века. Этим же периодом датируются и древнейшие самопалы испанских мавров. А с начала 14 века «огнебойные трубы» стали постреливать и в Европе. В летописях ручницы фигурируют под множеством названий. Китайцы называли такое оружие *пао*, мавры — *модфа* или *караб* (отсюда пошло «карабин»), а европейцы — *ручная бомбарда*, *хандканона*, *склопетта*, *петриналь* или *кулеврина*.

Так выглядела европейская петриналь.

Ручница весила от 4 до 6 килограммов и представляла собой высверленную изнутри болванку из мягкого железа, меди или бронзы. Длина ствола составляла от 25 до 40 сантиметров, калибр мог быть 30 миллиметров и больше. Снарядом обычно служила круглая свинцовая пуля. В Европе, впрочем, до начала 15 века свинец был редок, и самопалы часто заряжали небольшими камнями.

Изобретатель пороха

В 1320 году немецкий монах Бертольд Шварц, наконец, «изобрел порох». Теперь невозможно установить, сколько людей в разных странах изобретали порох до Шварца, зато с уверенностью можно сказать, что после него это не удавалось уже никому!

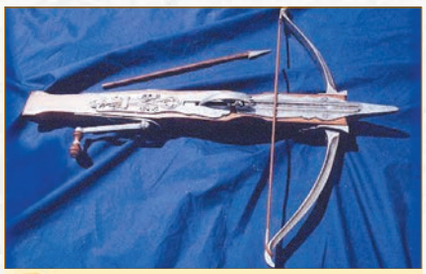
Бертольд Шварц (которого, кстати, звали Бертольд Нигер) конечно же, ничего не изобретал. «Классический» состав пороха стал известен европейцам еще до его рождения. Но в своем трактате *«О пользе пороха»* он дал ясные практические рекомендации по изготовлению и использованию пороха и пушек. Именно благодаря его труду в течение второй половины 14 века искусство огненной стрельбы стало стремительно распространяться в Европе.

Первый пороховой завод был построен в 1340 году в Страсбурге. Вскоре после этого развернулось производство селитры и пороха и в России. Точная дата этого события не известна, но уже в 1400 году Москва первый раз горела в результате взрыва в мастерской по изготовлению пороха.

Изобрел? Ну и отойди в сторону, не стой, как осел.

Как правило, петриналь насаживали на древко, конец которого зажимали под мышкой или вставляли в ток кирасы. Реже приклад мог охватывать плечо стрелка сверху. На такие хитрости приходилось идти потому, что упереть приклад ручницы в плечо было невозможно: ведь стрелок мог поддержать оружие только одной рукой, второй он под-

Вопреки бытующему мнению, рыцари вовсе не считали огнестрельное оружие «нерыцарским».



Несмотря на появление огнестрельного оружия, арбалеты продолжали использоваться до начала 17 века.

носил огонь к запалу. Заряд поджигался «палительной свечкой» — пропитанной селитрой деревянной палочкой. Палочку упирали в запальное отверстие и поворачивали, перекатывая в пальцах. Искры и кусочки тлеющего дерева сыпались внутрь ствола и рано или поздно поджигали порох.

Крайне низкая точность оружия позволяла вести эффективную стрельбу только с дистанции «в упор». А сам выстрел происходил с большой и непредсказуемой задержкой. Уважение вызывала только убойная сила этого оружия. Хотя пуля из камня или мягкого свинца в то время еще уступала арбалетному болту в пробивной силе, но уж дыру выпущенный в упор 30-миллиметровый шарик оставлял такую, что любо-дорого было посмотреть.

Дыра-дырой, но попасть все-таки было надо. А удручающе низкая точность петринали не позволяла рассчитывать на то, что выстрел будет иметь какие-либо иные последствия, кроме огня и шума. Может показаться странным, но этого было достаточно! Ручные бомбарды ценились именно за сопровождающие выстрел грохот, вспышку и облако воняющего серой дыма. Заряжать их еще и пулей далеко не всегда считали целесообразным. Петринали-склопетты даже не снабжалась прикладом и предназначалась исключительно для холостой стрельбы.

Рыцарский конь не боялся огня. Но если его, вместо того, чтобы честно колоть пиками, ослепляли вспышкой, оглушали грохотом, да еще и оскорбляли смрадом горящей серы, он все-таки терял бодрость духа и сбрасывал всадника. Против лошадей, не приученных к выстрелам и взрывам, этот метод работал безотказно. А рыцари сумели познакомить своих коней с порохом далеко не сразу. В 14 веке «дымный порошок» в Европе был товаром дорогим и редким. А главное, по первому времени страх он вызывал не только у коней, но и у всадников. Запах «адской серы» повергал суеверных людей в трепет. К запаху, впрочем, в Европе быстро привыкли. Но громкость выстрела значилась в числе достоинств огнестрельного оружия вплоть до 17 века.

Аркебуза

В начале 15 века самопалы еще были слишком примитивными для того, чтобы составить серьезную конкуренцию лукам и арбалетам. Но огнестрельные трубы быстро совершенствовались. Уже в 30-х годах 15 века запальное отверстие перенесли вбок, а рядом с ним стали приваривать полку для затравочного пороха. Этот порох при соприкосновении с огнем вспыхивал мгновенно, и всего через долю секунды раскаленные газы воспламеняли заряд и в стволе. Ружье стало срабатывать быстро и надежно, а главное, появилась возможность механизировать процесс опускания фитиля. Во второй половине 15 века огнестрельные трубы приобрели заимствованные у арбалета замок и приклад.

Одновременно совершенствовались и технологии металлообработки. Стволы теперь уже изготавливались только из самого чистого и мягкого железа. Это позволяло свести к минимуму вероятность разрыва при выстреле. С другой стороны, освоение техники глубокого сверления позволило делать ружейные стволы легче и длиннее.

Фитильная аркебуза.

Так появилась аркебуза — оружие калибром 13—18 миллиметров, весом 3—4 килограмма и длиной ствола 50—70 сантиметров. Обычная 16-миллиметровая аркебуза выбрасывала 20-граммовую пулю с начальной скоростью около 300 метров в секунду. Отрывать людям головы такие пули уже не могли, зато с 30 метров дырявили стальные доспехи.

Точность стрельбы возросла, но все еще оставалась недостаточной. В человека аркебузир попадал лишь с 20—25 метров, а на 120 метрах стрельба даже по такой цели, как баталия пикинеров, превращалась в пустую трату боеприпасов. Впрочем, приблизительно такие же характеристики сохраняли легкие ружья до середины 19 века — менялся только замок. Да и в наше время стрельба пулей из гладкоствольных ружей эффективна не далее чем на 50 метрах.

Даже современные пули для гладкоствольных ружей конструируются в расчете не на точность, а на силу попадания.

Заряжение аркебузы представляло собой довольно-таки сложную процедуру. Для начала стрелок отсоединял тлеющий фитиль и убирал его в прикрепленный к поясу или шляпе металлический футляр с прорезями для доступа воздуха. Затем откупоривал одну из нескольких имевшихся у него деревянных или жестяных гильз — «зарядцев», или «газырей» — и высыпал из нее в ствол заранее отмеренное количество пороха. Затем прибивал шомполом порох к казне и запихивал в ствол предотвращающий высыпание пороха войлочный пыж. Затем — пулю и еще один пыж, на этот раз для удержания пули. Наконец, из рожка или из еще одного зарядца стрелок насыпал немного пороха на полку, захлопывал крышечку полки и снова крепил фитиль в губки курка. На все про все у опытного воина уходило около 2 минут.

Носившиеся на груди воинами Кавказа газыри постепенно стали элементом национального костюма.

Во второй половине 15 века аркебузиры заняли прочное место в европейских армиях и стали быстро теснить конкурентов — лучников и арбалетчиков. Но как это могло случиться? Ведь боевые качества ружей по-прежнему оставляли желать лучшего. Состязания между аркебузирами

Жемчужный порох

В средние века порох приготовлялся в виде пудры, или «*мякоти*». При заряжении оружия «мякоть» прилипала к внутренней поверхности ствола и ее приходилось долго прибивать шомполом к запалу. В 15 веке для ускорения заряжения пушек из пороховой мякоти стали лепить комки или небольшие «блинчики». А в начале 16 века был изобретен «жемчужный» порох, состоящий из маленьких твердых зерен.

Зерна уже не приставали к стенкам, а скатывались к казенной части ствола под собственным весом. Кроме того, зернение позволяло повысить мощность пороха почти вдвое, а длительность хранения пороха — в 20 раз. Порох в виде мякоти легко впитывал атмосферную влагу и за 3 года портился необратимо.

Тем не менее, из-за дороговизны «жемчужного» пороха мякоть нередко продолжала применяться для заряжения ружей вплоть до середины 17 века. Казаки же использовали самодельный порох и в 18 веке.

Рожки для затравочного пороха.

и арбалетчиками приводили к ошеломляющему результату — формально ружья оказывались хуже во всех отношениях! Пробивная сила болта и пули была примерно равной, но арбалетчик стрелял в 4—8 раз чаще и при этом не давал промаха по ростовой мишени даже со 150 метров!

Проблема арбалета заключалась в том, что его преимущества не имели практической ценности. Болты и стрелы летели «мухе в глаз» на состязаниях, когда мишень была неподвижна, а расстояние до нее известно заранее. В реальной же ситуации аркебузир, которому не приходилось учитывать ветер, движение цели и расстояние до нее, имел лучшие

Пищаль

По своему назначению пищаль русских стрельцов соответствовала испанскому мушкету. Но наметившееся в 15 веке техническое отставание Руси не могло не сказаться и на боевых свойствах ружей. Даже чистое — «белое» — железо для изготовления стволов в начале 16 века все еще приходилось завозить «из немец»!

В результате при том же, что и у мушкета, весе пищаль была значительно короче и имела в 2—3 раза меньшую мощность. Что, впрочем, не имело практического значения, учитывая, что и восточные лошади были значительно мельче европейских. Удовлетворительной была и точность оружия: с 50 метров стрелец не давал промаха по двухметровой высоты забору.

Кроме стрелецких пищалей, в Московии производились и легкие «*завесные*» (имеющие ремень для переноски за спиной) ружья, бывшие в ходу у конных («*стремянных*») стрельцов и казаков. По своим характеристикам «завесные пищали» соответствовали европейским аркебузам.

Стрельцы.

Маломощные винтовочки 16—17 веков упирались прикладом не в плечо, а в щеку.

шансы попасть. К тому же пули не имели привычки застревать в щитах и соскальзывать с доспехов, от них нельзя было уклониться. Не имела большого практического значения и скорострельность: по атакующей кавалерии и аркебузир, и арбалетчик успевали выстрелить только раз.

Распространение аркебуз сдерживала только их высокая по тому времени стоимость. Даже в 1537 году гетман Тарновский жаловался, что «*в польском войске аркебуз мало, одни только подлые ручницы*». Казаки же пользовались луками и самопалами до середины 17 века.

Мушкет

Достаточно распространено заблуждение, согласно которому появление огнестрельного оружия положило конец романтической «рыцарской эпохе». На самом деле, вооружение 5—10% воинов аркебузами не повлекло заметного изменения тактики европейских армий. В начале 16 века луки, арбалеты, дротики и пращи использовались по-прежнему широко. Тяжелые рыцарские латы продолжали совершенствоваться, а главным средством противодействия кавалерии оставалась пика. Средневековье продолжалось как ни в чем не бывало.

Романтическая эпоха средневековья окончилась только в 1525 году, когда в битве при Павии испанцы впервые применили фитильные ружья нового типа — *мушкеты*.

Чем мушкет отличался от аркебузы? Размером! При весе 7—9 килограммов мушкет имел калибр 22—23 миллиметра и ствол длиной около полутора метров. Только в Испании — самой технически развитой стране Европы того времени —

Рыцарские латы достигли совершенства уже после распространения аркебуз.

Мушкет, убийца средневековья.

могли изготовить прочный и сравнительно легкий ствол такой длины и калибра.

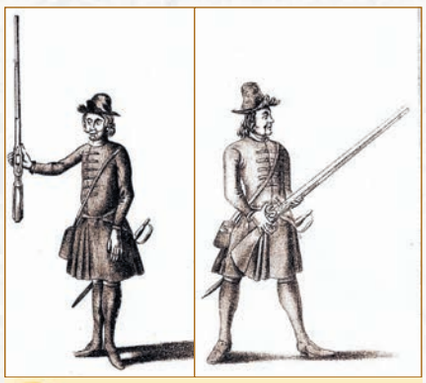
Естественно, из настолько громоздкого и массивного ружья стрелять можно было только с подпорки, и обслуживать его приходилось вдвоем. Зато пуля весом 50—60 граммов вылетала из мушкета со скоростью свыше 500 метров в секунду. Бронированную лошадь она не только убивала, но и останавливала. Мушкет бил с такой силой, что стрелок должен был носить кирасу или кожаную подушку на плечо, чтобы отдача не расколола ему ключицу.

Длинный ствол обеспечивал мушкету относительно хорошую для гладкого ружья точность. В человека мушкетер попадал уже не с 20—25, а с 30—35 метров. Но намного большее значение имело увеличение эффективной дальности залповой стрельбы до 200—240 метров. На всем этом расстоянии пули сохраняли способность поражать рыцарских лошадей и пробивать железные доспехи пикинеров.

Мушкет объединил в себе возможности аркебузы и пики, и стал первым в истории оружием, дающим стрелку возможность отразить натиск кавалерии на открытой местности. Мушкетерам не приходилось убегать от конницы за баталию, потому, в отличие от аркебузиров, они широко использовали доспехи.

Из-за большого веса оружия мушкетеры, как и арбалетчики, предпочитали передвигаться конными.

На протяжении всего 16 века мушкетеров в европейских армиях оставалось немного. Мушкетерские *роты* (отряды по 100—200 человек) считались элитой пехоты и формировались из дворян. Отчасти это было связано с дороговизной вооружения (как правило, в экипировку мушкетера входила и верховая лошадь). Но еще большее значение имели высокие требования к стойкости. Когда кавалерия устремлялась в атаку, мушкетеры должны были отбить ее или погибнуть.



Стрелки с облегченными мушкетами 17 века.

Пистоль

Тлеющие фитили, конечно же, доставляли стрелкам массу неудобств. Тем не менее, простота и надежность фитильного замка заставляла пехоту мириться с его недостатками вплоть до конца 17 века. Другое дело — кавалерия. Всаднику требовалось оружие удобное, постоянно готовое к выстрелу и пригодное для удержания одной рукой.

Первые попытки создать замок, в котором огонь извлекался бы с помощью железного огнива и «кремня» (то есть куска *серного колчедана* или *пирита*) были предприняты еще в 15 веке. Со второй половины 15 столетия известны «*терочные замки*», представлявшие собой обычные хозяйственные огнива, установленные над полкой. Одной рукой стрелок наводил оружие, а второй ударял напильником по кремню. Ввиду очевидной непрактичности распространения терочные замки не получили.

Намного большую популярность в Европе приобрел появившийся на рубеже 15—16 веков колесцовый замок, схема которого сохранилась в рукописях Леонардо да Винчи. Рубчатому огниву была придана форма шестеренки. Пружина механизма взводилась прилагаемым к замку ключиком. При нажатии на спуск колесико начинало вращаться, высекая искры из кремня.

Колесцовый замок очень напоминал устройство часов и не уступал часам в сложности. Капризный механизм был очень чувствителен к засорению пороховой гарью и осколками кремня. Через 20—30 выстрелов он отказывал. Разобрать же его и почистить стрелок собственными силами не мог.

Поскольку достоинства колесцового замка представляли наибольшую ценность для кавалерии, оснащенное им оружие изготавливали удобным для всадника — одноручным. Начиная с 30-х годов 16 века в Европе на смену рыцарским копьям приходят укороченные и лишенные приклада колесцовые аркебузы. Так как изготовлять такое оружие начали в итальянском городе Пистоль, именовать одноручные аркебузы стали *пистолями*. Впрочем, к концу столетия пистоли производили и на Московском оружейном дворе.

Колесцовая аркебуза.

Европейские военные пистолеты 16—17 веков представляли собой весьма громоздкие конструкции. Ствол имел калибр 14—16 миллиметров и длину не меньше 30 сантиметров. Общая же длина пистолета превышала полметра, а вес мог достигать 2 килограммов. Тем не менее, били пистоли очень неточно и слабо. Дальность прицельного выстрела не превышала нескольких метров, и даже выпущенные в упор пули отскакивали от кирас и шлемов.

В 16 веке пистолеты часто объединялись с холодным оружием, — навершием палицы («яблоком») или даже лезвием топора.

Кроме больших габаритов, для пистолей раннего периода были характерны богатство отделки и причудливость конструкции. Пистолеты 16 — начала 17 века нередко делались многоствольными. В том числе и с вращающимся, как у револьвера, блоком из 3—4 стволов! Все это было очень интересно, очень прогрессивно... И на практике, конечно же, не работало.

Сам по себе колесцовый замок стоил таких денег, что отделка пистолета золотом и жемчугами существенным образом на его цену уже не влияла. В 16 веке колесцовое оружие было по карману только очень богатым людям и имело скорее престижное, чем боевое значение.

Азиатские пистолеты отличались особым изяществом и высоко ценились в Европе.

Гаковница

С середины 14 века при обороне крепостей стали применяться специальные «*крепостные*» ружья. В России они именовались «*гаковницами*» или «*затинными пищалями*». Уже из названия ясно, что это оружие имело крюк (*гак*), которым цеплялось за внешнюю поверхность стены (*тына*). При выстреле крюк принимал на себя отдачу. А принимать было что — калибр крепостных ружей достигал 30 миллиметров. При этом вес гаковниц колебался от 7 до 30 килограммов, а длина могла достигать 330 сантиметров! Гигантские размеры, правда, были характерны в первую очередь для турецких и китайских крепостных ружей 16—17 веков. В Азии этому оружию придавалось наибольшее значение.

Стреляли из гаковниц преимущественно «*жеребьями*» — рубленым свинцом. Ружейная картечь не была опасна для лошадей и латников, но поражала большое пространство. При выстреле на дальнюю дистанцию можно было рассчитывать, что хоть одна из картечин попадет в цель. Поэтому, в зависимости от длины ствола, эффективный огонь мог вестись на расстояние 70—200 метров. Для удобства заряжения картечью еще в 16 веке стволы крепостных ружей иногда стали снабжаться раструбом.

Заряжать громадные крепостные ружья, конечно же, было трудно и долго. Зато, в отличие пушек, гаковницы были транспортабельны. В случае штурма на угрожаемом участке могло быть собрано множество стволов. Наиболее легкие крепостные аркебузы могли использоваться и в полевых сражениях. Стреляли в этом случае из них так же, как и из мушкетов — с подпорки.

Гаковница 14 века.

Огнестрельное оружие в бою

Появление огнестрельного оружия стало переломным моментом в истории военного искусства. Впервые человек стал использовать для нанесения урона противнику не мускульную силу, а энергию сгорания пороха. И эта энергия по меркам средних веков была ошеломляющей. Шумные и неуклюжие хлопушки, не способные ныне вызвать ничего, кроме смеха, несколько веков назад внушали людям большое почтение.

Начиная с 16 века, развитие огнестрельного оружия стало определять тактику морских и сухопутных сражений. Баланс между ближним и дистанционным боем стал смещаться в пользу последнего. Значение защитного снаряжения стало падать, а роль полевых укреплений — возрастать. Эти тенденции сохраняются до нашего времени. Оружие же, использующее химическую энергию для выбрасывания снаряда, продолжает совершенствоваться. По всей видимости, оно будет сохранять свои позиции еще очень долго.

Алексей Талан

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

Натяни веревку!

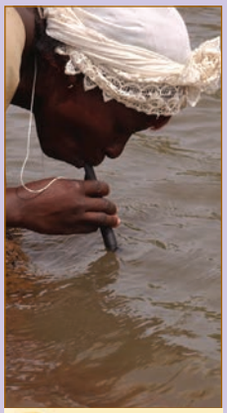
Похоже, что технологические инновации не оставят ни единого белого пятна в используемых нами вещах. Вот, например, команда «*Squid Labs*» из пяти молодых выпускников Массачусетского технологического университета представила «**E-Rope**». На вид изобретение — обычная альпинистская веревка, однако если подключить специальный датчик, то можно будет узнать ее состояние. Например, выяснить, насколько она изношена и когда грозит порваться, что критично важно для альпинистов, яхтсменов и других спортсменов.

Необычный музыкальный инструмент, демонстрирующий работу «E-Rope».

Внутри каната находятся электрические нити — сплетенные с полимерами провода. При натяжении веревки электрическое сопротивление нитей меняется, что и регистрируется подключаемым прибором. Конечно, для этого необходимо, чтобы по веревке постоянно шел ток.

Новое устройство, несомненно, будет пользоваться спросом в разнообразных областях жизни, тем более что производство «E-Rope» стоит недорого. В настоящий момент команда ученых демонстрирует работу изобретения на уникальной конструкции, которая издает разные звуки в зависимости от силы натяжения «E-Rope».

Не пей — козленочком станешь... Или не станешь?



Оригинальное решение для очистки воды.

В течение десяти лет команда «*Vestergaard Frandsen*» работала над простым и быстрым способом очистки самой важной жидкости на Земле. В итоге в Дании был создан уникальный фильтр «**LifeStraw**». Его рекомендуют использовать в развивающихся странах, где испытывается острый недостаток воды, например на африканском континенте.

Изобретение похоже на обычную шариковую ручку и стоит всего лишь два доллара. Очистная система построена на сетчатых фильтрах, задерживающих мелкие частицы, а микробы и болезнетворные бактерии удаляются с помощью йода и активированного угля.

Вроде бы все здорово, но вот способ использования шокирует любого цивилизованного человека. Дело в том, что воду можно пить прямо из реки — как сок через соломинку — без какого-либо вреда для здоровья. На наш взгляд, «LifeStraw» в обязательном порядке должен войти в снаряжение каждого туриста. Правда, сроки поступления фильтра в продажу пока не сообщаются.

Любимые адреса — всегда под рукой

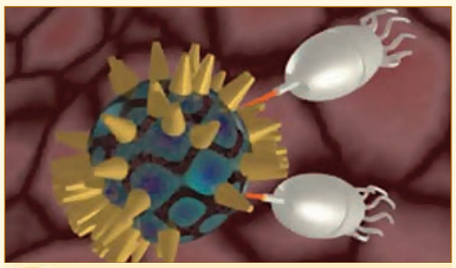
Радиочастотная идентификация (RFID — Radio Frequency Identification) уже давно проникла в самые разные области нашей жизни — от библиотек до контрольно-пропускных систем. Технически **RFID** состоит из считывателя и радиопередатчика размером с ноготь, который содержит небольшое количество информации. Недавно в Японии придумали еще одно применение этой технологии.

В городе Харайки у входа в некоторые кафе, рестораны и отели установили 153 RFID-терминала. Если вам понравилось заведение и ваш мобильный телефон снабжен соответствующим считывателем, достаточно провести сотовым над терминалом. Телефон зафиксирует информацию, и теперь вы будете получать сообщения о новых товарах, изменениях меню и специальных акциях выбранного заведения. Казалось бы, незначительная мелочь, но способна сильно облегчить жизнь современного человека. А через три-четыре года все японские учреждения будут снабжены такими терминалами.

Выбери свой вкус

Этим летом в Голландии прошла первая конференция, посвященная нанотехнологиям в пищевой промышленности, — «*Nano4Food 2005*». Участники обсудили перспективы развития и области применения новых нанотехнологий. А области, надо сказать, крайне широкие. Например, наносенсоры, введенные в пищу, могут невероятно точно следить за ее составом, выявляя вредные вещества и вычисляя срок годности продукта.

Или, скажем, как вам следующий вариант? Вы купили на вечеринку два ящика пива, но вам нравится один сорт, вашим приятелям — другой. Как быть? И тут к вам на помощь придут нанотехнологии. Бросаете в бутылку специальную капсулу — и наноботы мгновенно изменяют вкус напитка.



Так будет выглядеть частичка нано-пищи.

Не обошли вниманием участники конференции и проблемы безопасности. Наночастицы невидимы глазу, и узнать, что именно ты выпил или съел, можно будет лишь на приеме у врача.

На сегодняшний день зарождающаяся нано-пищевая промышленность оценивается в 3 миллиарда долларов, а к 2010 году это число увеличится в семь раз. Фантасты традиционно с подозрением относятся к нанотехнологиям, впрочем, давайте надеяться, что нас ждет безоблачное будущее.

Алексей Талан

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Над ковром-самолетом!

Да-да-да. Именно так! Вам все еще нравится смотреть в окошко самолета и брать крайние места? Вы все еще не разучились по-детски радоваться, когда домики и машинки превращаются в смешные маленькие игрушки, а земля оказывается расчерченной на множество полей? Значит, все у вас замечательно, и вы не зря держите сейчас в руках журнал для тех, кто не разучился мечтать.

Сегодня с помощью технологий цифровой печати можно делать все что угодно — обои с любимой картинкой, футболки, коврики для мышек и кружки. Так вот, иранский художник **Сейед Алави** при содействии компании **Ulster Carpets** создал **150**-метровый ковер, на котором изображены окрестности реки **Сакраменто** с высоты птичьего полета. Ковер находится в международном аэропорту Сакраменто в том месте, где пассажиры переходят из зоны ожидания в зону посадки. Качество картинки на ковре столь высокое, что невольно начинает казаться, что ты на самом деле паришь в воздухе. Интересно, появлялось ли головокружение у кого-нибудь из пассажиров при прохождении этой дорожки?

Электронная газета — скоро в продаже

Фантаст, описывая мир будущего, создает, в первую очередь, проекцию мира настоящего. Так, практически во всех произведениях, описывающих завтрашний день, герои пользуются бумагой. Обыкновенной. А зря.

Корпорация **Fujitsu** объявила о создании первой в мире цветной электронной бумаги, изображение на которой сохраняется после прекращения подачи питания. Первые образцы размером с ладонь уже были представлены.

Бумага представляет из себя сверхтонкий дисплей, состоящий из трех слоев (красный, синий и зеленый) и защищенный специальной пленкой. Ее спокойно можно скатывать в маленький рулончик толщиной меньше миллиметра!

Перспективы у технологии большие – ее можно будет использовать вместо обычной бумаги в рекламных щитах и как электронную газету. Коммерческий выпуск намечен на конец **2006** года — будущее уже рядом.

Sony Walkman NW-E507 — 50 часов музыки!

Sony Walkman NW-E507 выглядит очень симпатично, размером всего с пачку жевательной резинки, и несет на борту **1** Гбайт флэш-памяти. Плеер снабжен притягательным трехцветным **OLED**-дисплеем, прячущимся за зеркальной поверхностью.

Новинка Sony отличается от других своих собратьев наличием уникального аккумулятора — время зарядки очень быстрое: **3** минуты зарядки равны **3** часам работы, а время непрерывного проигрывания музыки — **50** часов, рекордное время для флэш-**MP3**-плееров! Заряжать NW-E507 можно, подключив к компьютеру для передачи файлов — через **USB**-интерфейс.

В проигрывателе есть встроенные календарь и часы. Стоимость Walkman'а — **$200**.

Заблудиться невозможно! MP3-плеер с системой навигации

Компания **Paroos** представила оригинальный **MP3**-плеер **G-100** с флэш-памятью, предназначенный для спортсменов. Изюминка проигрывателя — наличие навигационной системы **GPS**. Устройство удобно закрепляется на предплечье и совершенно не мешает при активных занятиях.

По характеристикам ни одна аналогичная модель в мире не сравнится с возможностями G-100. Новинка снабжена сенсорами, следящими за пульсом, температурой тела и частотой сокращения мышц. Если вы занимаетесь бегом, то вы можете узнать вашу максимальную и среднюю скорости, посчитать число сожженных калорий и т.д.

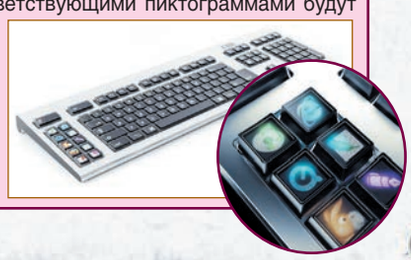
Данные выводятся на двухцветный дисплей, объем памяти составляет **512** Мбайт, кроме этого, есть **FM**-тюнер. Все, что плеер вам сообщает, можно сохранить в файле на компьютере, подключение происходит через **USB**-интерфейс.

Клавиатура Optimus — стиль будущего

Под руководством небезызвестного дизайнера **Артемия Лебедева** создан концепт уникальной клавиатуры **Optimus**. Каждая клавиша устройства является цветным **OLED**-дисплеем, который может показывать любое изображение. На клавиатуре слева находится специальный блок с набором клавиш, который можно использовать, например, для переключения между программами.

Клавиатура подходит для любого языка — нет нужды переклеивать наклейки и мучаться с проблемой стирания, стоит лишь поменять картинки. Или, например, игры и программы — клавиши с соответствующими пиктограммами будут смотреться стильно и помогут быстро разобраться в пылу боя.

Стоимость клавиатуры составит **$200-300**.



Даниил Невзоров

ЧТО НАПИСАНО ПЕРОМ, НЕ ВЫРУБИТЬ ТОПОРОМ

ИЛИ УЧИМСЯ ЧИТАТЬ С ЭКРАНА

Даже самые заядлые консерваторы постепенно принимают современные технологии, откладывают очередной том в сервант и начинают читать книги с экрана. Да и что, собственно, может быть удобнее — даже мобильный телефон с легкостью запоминает килобайты текста очередного произведения! Главное же в том, что теперь нет необходимости тащить с собой огромные талмуды — например, в период летнего отдыха. Достаточно взять в дорогу маленькое и универсальное устройство.

Дитя прогресса

Еще древним было известно, что человеческий гений способен сотворить немыслимые по своей красоте шедевры. И будь то проза или стихи, картины или скульптуры, не важно, ведь главное — пронести творение через миллионы сотен лет. Сначала в ход пошли острый колышек и податливый известняк, потом чернильное перо и различные вариации папируса, и уже много позже появилась бумага и печатный набор текстов. Именно с этого момента книги избавились от многочисленных помарок с чернильными ляпами и обрели привычный для современного читателя вид. Конечно, время от времени незадачливый издатель изменял начертание шрифтов или же проявлял невиданный энтузиазм в оформлении переплета. Однако все это уже никак не могло повлиять на дальнейшее развитие истории. Так началась эпоха чтения «с листа».

За последние несколько лет в нашей жизни появились такие понятия, как персональный компьютер, ноутбук, всемирная сеть интернет. Самым же интересным открытием стала электронная библиотека! Первопроходцем в данной области по праву считается **Максим Мошков**, который в далеком **1994** году запустил собственный ресурс (***www.lib.ru***) в интернет с некоторым количеством книг. Надо сказать, что подобная книга есть не что иное, как обыкновенный текстовый документ с форматированием абзацев или без (здесь все зависит от формата книги, о котором мы расскажем чуть ниже).

Fujitsu-Siemens Pocket Loox 420 — один из самых миниатюрных Pocket PC.

palmOne Tungsten E — наиболее доступный представитель пальмового семейства.

Следующей ступенью развития электронной литературы стало появление портативного устройства для просмотра текстов, ведь изначально пользователю предлагалось загрузить произведение из сети и распечатать его на принтере. Конечно, некоторые предпочитали экономить на драгоценных листах и читать с экрана монитора — такой способ обеспечивал гарантированную потерю зрения. Но не будем о грустном и вернемся к умопомрачительным достижениям того времени.

Первые электронные переводчики и органайзеры быстро получили дальнейшее развитие и незаметно для покупателя превратились в устройства для чтения электронных книг. Появление **eBook** и прочих аналогов стало настоящим откровением для покупателя — оказалось, что книжки бывают не только бумажными! Параллельно стала развиваться идея универсальных органайзеров от компании **palmOne**. Первый ее продукт вышел на рынок под названием **Palm Pilot** и представлял собой функциональный органайзер с сенсорным экраном. Позднее такие устройства переродились в карманные компьютеры, а palmOne и по сей день считается одним из самых серьезных игроков рынка КПК.

Стоит ли говорить, что карманные компьютеры позволяли своим владельцам читать электронные книги? Помимо того, наладонники работали в качестве органайзера и удобной адресной книги, заменяли бумажный блокнот для заметок, превосходили на несколько порядков именитых полиглотов, а также могли похвастаться возможностью подключения к настольному собрату. Само собой, что для всего этого требовалось множество хитроумных программ и утилит, которые пользователь должен был часами искать и записывать в память устройства.

Многолетние труды ученых стран восходящего риса и кленового дерева привели к появлению и активному развитию двух платформ: **Pocket PC** и **Palm**. Первая

Карманные компьютеры Pocket PC

функционирует под управлением операционной системы **Windows Mobile**, вторая же несет в своих недрах **Palm OS**. Различия двух систем столь велики, что приверженцы одной на дух не переносят сторонников другой — по существу, этим и можно объяснить столь интенсивный выпуск программного обеспечения для КПК.

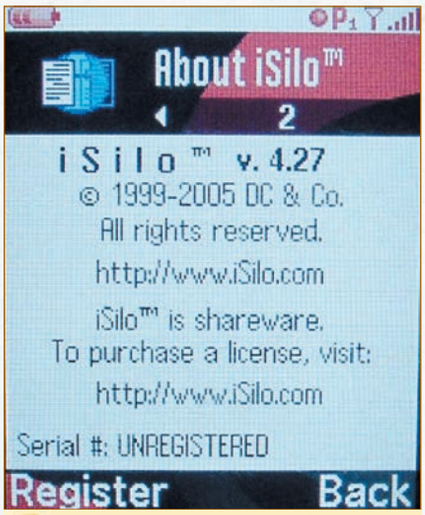
Карманная библиотека

Как вы уже успели понять, карманный компьютер сам по себе не способен открывать файлы с электронными книгами — специально для этого необходимо установить программу или же, выражаясь простым русским языком, читалку. Более того, мы намеренно подчеркнули различие в Palm OS и Windows Mobile — приложения для первой никогда в жизни не запустятся под управлением второй и наоборот. Однако разработчики постоянно придумывают разнообразные ухищрения и зачастую клепают одну и ту же читалку под разные платформы. Все преобразования в этом случае сведены к минимуму — как правило, две модификации одной программы отличаются всего-навсего перерисованным интерфейсом.

Так, например, программа для чтения электронных книг **iSilo** работает на всех известных науке портативных устройствах, исключением не стал даже обыкновенный настольный компьютер! Этот универсал признан лучшей читалкой для пальмовых наладонников и претендует на подобное звание в среде Windows Mobile. Как ни крути, а уже сейчас многие приверженцы Pocket PC склоняются в сторону iSilo. Оно и понятно, дизайн программы практически идеален.

Функциональность также находится на высоком уровне. iSilo позволяет читать тексты не только в стандартном текстовом формате, но и с сохранением всех видов форматирования. Текст может быть разбит на абзацы и главы, выделен разными цветами, курсивом или быть полужирным. Программа с легкостью обрабатывает картинки, да и таблицы прорисовывает без труда. Так что с помощью iSilo можно читать не только фантастику, но и научные труды с мно-

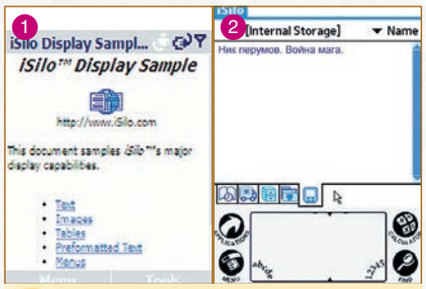
Карманные компьютеры Palm



Читалка с забавным именем iSilo работает под управлением всех известных операционных систем.

жеством графиков и схем. Последние, к слову, в простом русском языке именуются студенческими шпаргалками.

На радость юным самиздатам — не побоимся этого слова! — возможно и собственноручное создание электронных книг при помощи **iSiloX** для **Windows**. Утилита позволит отформатировать книгу по всем правилам iSilo и формата **Palm DOC**, а также переправить творение в память карманного компьютера. Приложение абсолютно бесплатно и доступно для всеобщего пользования в интернете. Что же касается самой читалки, то тут разработчик подошел к делу с умом. После **30**-дневного периода, в случае отказа от платной регистрации, программа перейдет в бесплатный режим и заблокирует массу всяческих полезностей. В частности, не будет доступна обработка



1. Модификации для Palm и Pocket PC различаются лишь внешним видом.
2. Если говорить точнее, iSilo работает на всех версиях Windows, Windows Mobile, Windows Mobile for Smartphone и Symbian!

изображений и переход по гипертекстовым ссылкам из одной главы книжки в другую.

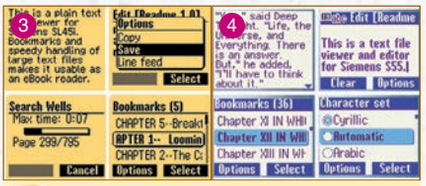
И раз уж зашла речь о ссылках, отметим, что структура документов iSilo во многом схожа с **HTML**. Именно поэтому в данный формат можно преобразовывать простые текстовики, мудреные веб-странички и даже целые сайты. Электронная книга данного формата использует расширение **PRC** или же **PDC**.

Сотовая книжка

Помимо карманного компьютера, существует тысяча и одно устройство для чтения электронных книг. Да взять тот же сотовый телефон — кто бы мог подумать, что на экране простого мобильника можно прочитать все тома **«Хранителя мечей» Перумова**!

Перво-наперво неугомонным любителям экспериментов необходимо определиться с типом мобильного телефона. Если же у вас дорогой смартфон с операционной системой **Windows Mobile for Smartphone** или **Symbian** различных вариации, смело отправляйтесь к предыдущему блоку нашей статьи — iSilo работает и со смартфонами. В противном случае следует раздобыть инструкцию пользователя от сотового и понять, присутствует ли в данной модели поддержка **Java**-приложений. Как правило, все мобильные телефоны последних лет обладают встроенным интерпретатором этого языка. Именно поэтому для чтения электронных книг мы рекомендуем воспользоваться **MicroReader**. Программа занимает всего лишь **34** Кбайт в памяти телефона и позволяет просматривать на экране телефона текстовые файлы с расширением **TXT**. Конечно, здесь не будет никакого форматирования и картинок, не стоит ожидать также поддержки **HTML** с гипертекстовыми ссылками и разбивки на главы. Тем не менее, со своей первоочередной задачей приложение справляется отлично — открывает увесистые документы с текстом, поддерживает закладки и позволяет изменять размер и начертание шрифта. Что еще для счастья надо?

Быть или не быть?



3. Интересно, что MicroReader встраивается во многие модели телефонов Siemens.
4. MicroReader работает абсолютно на всех сотовых с поддержкой Java.

Как видите, читать электронные книги просто и, что самое главное, абсолютно бесплатно. В интернете существует великое множество электронных библиотек и пользовательских архивов. Правда, есть мнение, что в ближайшее время новое законодательство об авторском праве запретит выкладывать для свободного скачивания чужие произведения. Другими словами, вскоре мы будет платить пару-тройку центов за одну книгу, как это некогда произошло с архивами **MP3**-музыки.

Что же касается самой концепции чтения с экрана, то об этом можно говорить до бесконечности. Главное — решиться на нелегкий выбор: отдать сотню-другую долларов за миниатюрный КПК и читать на нем любимые произведения, слушать музыку, играть и даже выходить в интернет! Как вариант, можно адаптировать для этих целей экран сотового телефона и мириться с низкой яркостью подсветки да мелкими буковками. Или же, на худой конец, покупать по старинке увесистые бумажные томики стоимостью от двух сотен рублей. Как бы то ни было, свой выбор мы уже сделали...

Сотовые телефоны и смартфоны

Народный телефон с цветным экраном и поддержкой Java.

Siemens C65

Nokia 6600

Смартфон на Symbian OS от Nokia по весьма адекватной цене.

Смартфон на все случаи жизни.

SonyEricsson P910i

Александр Горин

ЦИФРОВОЕ ВИДЕО В МАССЫ

ОБЗОР БЫТОВЫХ DVD-ПЛЕЕРОВ НИЖНЕГО ЦЕНОВОГО ДИАПАЗОНА

Бурное развитие киноиндустрии и домашних кинотеатров сделали свое дело — каждый может получить в своей квартире атмосферу настоящего кинотеатра, купив набор акустики и **DVD**-плеер, цена которых уже опустилась до уровня **$100**. Современные DVD-проигрыватели стоят даже дешевле **VHS**-аналогов, при этом функциональность и возможности цифровых технологий на голову превосходят предшественников. Последний бастион — качество воспроизведения стереозвука. И то эта тема поднимается скорее фанатичными аудиофилами.

Стремительный рост популярности DVD-плееров обусловлен еще и массовым переходом фильмов на соответствующие носители.

Сегодня мы проведем тестирование недорогих бытовых плееров. Что же должен уметь такой аппарат? Он должен четко воспроизводить DVD-видео любой зоны, **CD-Audio**, **VideoCD**, записываемые CD- и DVD-диски, диски со смешанным содержимым и отсутствием структуры, корректно читать цифровой поток **Dolby Digital** и **DTS**. Весьма полезной опцией может стать транскодер **NTSC** в **PAL** (позволит в цвете смотреть NTSC-картинку на **PAL/SECAM**-телевизоре). В частности, от этого зависит возможность записывать видео в PAL на обычную кассету. Не менее важный момент — наличие наиболее популярных аудио- и видеовыходов. Так, например, видеосигнал на выходе должен быть композитным, что обеспечит совместимость с любым телевизором, неплохо было бы иметь хотя бы один компонентный выход — например, **RGB**-выход на гнезде **SCART**, ведь большинство телевизоров в России оснащены именно этим входом или раздельным тюльпаном. Наличие **D-Sub**-порта будет только в плюс. Обязательное требование к плееру — наличие цифрового выхода, а именно коаксиального разъема, потому как оптический вариант требует дорогих соединительных кабелей.

Совсем недавно наличие встроенных декодеров объемного звука непосредственно в плеере было необязательным, ведь в большинстве случаев у пользователей был ресивер. Однако теперь ситуация изменилась — практически все плееры оснащены встроенным декодером. Так что теперь можно просто купить обычный DVD-плеер и недорогую акустику **5.1** и наслаждаться хорошим звуком. В случае использования стереоподключения полезным станет наличие декодера виртуального объемного звука для работы с двумя колонками. Безусловным плюсом будет наличие русифицированного меню и режима зума с коэффициентом **1,3** для усечения по краям широкоэкранной картинки — это нужно для того, чтобы картинка **16:9** занимала все пространство обычного экрана формата **4:3**. Ну и, безусловно, эргономика плееров и простота управления играют не последнюю роль при выборе.

Для тестирования мы использовали ЖК-телевизор **Polar 43LTV4005**.

BBK DV721S

BBK DV721S — воплощение современного дизайна!
Все есть у плеера, а вот выхода D-Sub на задней панели нет.

Первое, что бросается в глаза после включения **BBK DV721S** — подсвеченная голубым цветом передняя панель. Такое решение выглядит очень элегантно и красиво, эта модель будет отлично смотреться рядом с серебристым телевизором. В его дизайне воплощен симбиоз скругленных форм и резких линий, ставший сегодня столь популярным. Корпус выполнен добротно, клавиши подсвечиваются изнутри тем же голубым светом.

Любопытно, что функции обозначены не значками, а словами. При первом взгляде на ручки регулирования уровня сигнала микрофонов возникает вопрос — как же их крутить, ведь они утоплены по самые края в переднюю панель? Оказалось, что достаточно на них нажать, и они плавно выдвинутся. Пульт дистанционного управления явно выбивается из общей дизайнерской идеи. Эта модель используется компанией BBK уже достаточно давно, и его можно встретить в самых разных моделях плееров — пульт действительно удобен и интуитивно понятен, хотя подобная консервативность ни к чему.

BBK DV721S поддерживает следующие форматы: **DVD, DivX, XviD, SVCD, VCD, CD, CD+G, HDCD, WMA, MP3, Jpeg** — пожалуй, это все и даже больше того, чего можно ожидать от устройства стоимостью **$133**. На задней панели есть видеовыходы **SCART**, **RGB**, композитный и **S-Video**, а также аудиовыходы **5.1** для подключения акустики к усилителю, коаксиальный и оптический для подключения к внешнему декодеру объемного звука, на случай, если вы не захотите использовать встроенный. Дополнительный **mixed**-выход позволит использовать плеер со стереосистемой практически без потери объема благодаря встроенному процессору виртуального объемного звука.

Плеер порадовал четкой и сочной картинкой и хорошим звуком без ощутимых искажений. Был прочитан даже самый затертый диск из нашей коллекции. Никаких нареканий к BBK DV721S не было, к тому же у него есть встроенный транскодер, который позволит записать на VHS любой DVD-фильм.

Средняя цена: **$130**.

Основные понятия

- **Аудиотракт** — аппаратная часть устройства, в которой происходит конечное формирование звука. Именно от качества его исполнения зависит качество звука на выходе.
- **Dolby Digital (DD)** — формат для передачи или записи цифрового многоканального звука **5.1**. Обозначение 5.1 объясняется следующим образом: 5 — это два фронтальных, два тыловых и центральный каналы. Обозначение .1, принятое для канала низкочастотных эффектов (LFE), показывает лишь, что для него используется специально выделенная полоса частот. В Dolby Digital полосы всех каналов одинаковы и охватывают полный диапазон частот **3-20000** Гц.
- **Dolby Pro Logic (DPL)** — аналоговая система пространственного звучания, используемая в основном на видеокассетах и телевещании. Использует четыре независимых канала звука: три полночастотных фронтальных и пару (моно с ограничением до **7** кГц) тыловых.
- **Dolby Pro Logic II** — аппаратный способ декодирования сигналов, записанных в Dolby Pro Logic, позволяет искусственно разделить тыловые каналы и расширить до полной полосу частот. Предусмотрено два режима работы — для обработки музыки и звукового сопровождения фильмов. В отличие от Dolby Pro Logic, тыловой канал стереофонический, полнодиапазонный; есть и отдельный сабвуферный канал.
- **Dolby Pro Logic IIx** — позволяет работать с акустикой **7.1**.
- **Dolby Surround** — предназначен для перенесения объемного звука кинозала в домашние условия. Содержит три звуковых канала: левый, правый и тыловой окружающий. Вся информация закодирована в стереодорожках, что делает этот формат совместимым с обычным стерео.
- **DTS (Digital Theater System)** — система многоканальной записи звука со сжатием меньшим, чем в Dolby Digital, что обеспечивает лучшее качество звука.
- **LFE (Low Frequency Effect)** — канал низкочастотных эффектов или сабвуфера. Предназначен для передачи басов на звуковых дорожках (взрывы, удары и т.п.).
- **Karaoke** — режим воспроизведения музыкальной записи с подсказкой на экране, сопровождающийся видеорядом; позволяющий петь под аккомпанемент воспроизводимой записи вместе или вместо солиста.

DVTech D550

DVTech D550 — не часто сейчас встретишь плеер черного цвета. Некоторые выходы напоминают о временах СССР.

DVTech D550 — единственный черный плеер в нашем тесте. Благодаря веяньям моды производители бытовой техники будто забыли об этом удачном цвете — на рынке одни лишь серебристые модели. В дизайне несколько выбиваются простенькие клавиши из мутно-белого пластика и простенькие пластиковые боковины. Кажется не к месту зеркальный ЖК-дисплей, здесь лучше бы смотрелся обычный люминесцентный.

Несмотря на все наши придирки, эргономика плеера находится на высоком уровне. Единственным минусом можно считать регулятор уровня громкости микрофонов — он сзади плеера вместе с разъемом. На передней панели **6** управляющих клавиш, все дополнительные действия можно выполнить с пульта ДУ. Сам пульт при всей кажущейся насыщенности клавишами оказался самым удобным в тесте — кнопки крупные и находятся достаточно далеко друг от друга.

Список поддерживаемых форматов велик, хотя тут есть свои подводные камни. Например, аудиодорожку **DTS** плеер выдает только на цифровом выходе, при этом встроенный декодер позволяет получать раскодированный сигнал всех остальных форматов. Задняя панель насыщена различными аудио- и видеовыходами.

Изображение у DVTech D550 сочное, но присутствуют шумы по краям контрастных картинок. На динамической картинке это незаметно, однако на статичной видно. Звук же поразил сочностью и яркостью. Еще интересно, что пункты меню DVD-дисков раскладываются не вертикально, а горизонтально.

Средняя цена: **$83**.

HYUNDAI H-DVD5008

HYUNDAI H-DVD5008 — мал да удал. На задней панели не все выходы имеют подписи — разобраться поможет инструкция.

HYUNDAI H-DVD5008 — самый маленький из всех протестированных нами плееров. Он понравится любителям минимализма — передняя панель узкая и на ней всего пять кнопок. Разместить на таком маленьком аппарате большое количество клавиш трудно, поэтому производитель пошел другим путем и разместил все регулировки на пульте дистанционного управления. Обращает на себя внимание зеркальный дисплей, который подсвечивается ярким оранжевым светом.

Задняя панель оснащена выходами на любой вкус и цвет — есть все представители компонентных видеовыходов и выход 5.1, а также миксовый стереовыход. Для подключения цифрового усилителя есть коаксиальный и оптический выходы. D-Sub позволит использовать плеер с компьютерным монитором.

При чтении дисков даже с заметными царапинами плеер не зависает и не подтормаживает. HYUNDAI H-DVD5008 — отличный кандидат для покупки. Качество изображения и звука на хорошем уровне. Распознавание записываемых дисков происходит медленнее, нежели студийных, но никаких сбоев не было.

Средняя цена: **$95**.

Polar DV-3055

Polar DV-3055 обладает ярким, но не слишком практичным дизайном. Все разъемы на задней панели просто и логично расположено.

Polar DV-3055 явно выделяется из группы своим оригинальным дизайном — окно дисплея нависает над передней панелью и словно стекает по ней. Черная поверхность до последнего момента не выдает предназначения дизайнерского хода,

лишь после включения появляются зеленые буквы, складывающиеся в слово **HELLO**. У плеера установлен не ЖК-дисплей, а люминесцентный, что лучше смотрится, корпус сделан из добротного пластика.

Эргономика неплохо проработана, клавиши управления находятся сверху, поэтому ставить плеер на нижние полки стойки не рекомендуем. А вот регулировать ручками уровень громкости микрофонов очень не удобно.

Плеер всеяден, точно так же, как и предыдущие модели. При чтении затертого диска возникло щелканье звука и «заквадрачивание» картинки, после чего воспроизведение успешно продолжилось.

Пульт многофункционален и при этом удобен, изгиб корпуса позволяет расположить его в руке практически идеально. В комплект с плером входит karaoke-диск «Наши любимые шлягеры» и микрофон, так что можно сразу опробовать функцию karaoke.

Средняя цена: **$100**.

Sitronics DVD 101X

Sitronics DVD 101X понравится любителям классического дизайна. Разъемы сбиты в кучу, но разобраться в них не составит труда.

Sitronics DVD 101X обладает истинно классическим дизайном. Плоская передняя панель, острые углы, все это часто встречается в аппаратах высокого класса. Такой плеер можно спокойно установить в стойку с дорогим VHS-магнитофоном или музыкальным центром.

Дизайн и эргономика хорошо проработаны, классическое построение передней панели порадовало — на ней находятся все необходимые кнопки, так что вы не будете привязаны к пульту. Но вот сам пульт оказался не слишком практичным — маленький с множеством мелких кнопок.

Список поддерживаемых форматов обширен и включает **DVD, DivX, xViD, SVCD, VCD, CD, CD+G, HDCD, WMA, MP3, Jpeg**. Все это уже можно считать устоявшимся стандартом для подобных устройств. Чтение поцарапанного диска вызвало некоторое затруднение у плеера, но картинка не зависла, а лишь незначительно дернулась. Задняя панель оснащена всеми типами аудио- и видеовыходов, нет только миксового стереовыхода. Однако фронтальные выходы можно включить в режим стерео через меню.

Средняя цена: **$85**.

SVEN HD-1080

SVEN HD-1080 — лаконичный и стильный дизайн. Разъемы удобно сгруппированы по назначению.

Эффектная черная накладка на передней панели **SVEN HD-1080** смотрится очень красиво, однако создается впечатление, что чего-то не хватает — хотелось бы больше клавиш, их же всего четыре. Плеер удобнее будет поставить выше телевизора или музыкального центра.

С первого взгляда пульт ДУ смотрится архаично, однако при ближайшем рассмотрении впечатление резко меняется. Снизу у него есть небольшое углубление для указательного пальца, благодаря чему большой палец ложится точно в центр, откуда доступны все клавиши. SVEN HD-1080 имеет полный арсенал аудио- и видеовыходов, при этом они удобно сгруппированы на задней панели и путаницы проводов не возникнет.

Качество картинки и звука нас приятно удивило — пожалуй, одно из лучших в тесте. Даже контрастные переходы цветов были мягкими, а звучание — сбалансированным во всем диапазоне частот. Плеер безропотно воспроизводил все.

Средняя цена: **$100**.

Заключение

Удивительно, но по дизайну и возможностям многие DVD-плееры в тесте не просто оправдывают, а превосходят ожидания. Качество звука и изображения находится на хорошем уровне, учитывая цену аппаратов.

Особенно хорошо себя проявили BBK DV721S и SVEN HD-1080. На базе обоих устройств можно собрать добротный домашний кинотеатр. DVTech D550 можно рекомендовать любителям энергичной музыки и живых концертов. HYUNDAI H-DVD5008 отлично впишется в маленькую кухню или спальню.

Благодарим следующие компании:
- *Российское представительство **HYUNDAI** (**www.hyundai-electronics.ru**) — HYUNDAI H-DVD5008;*
- *компанию **BBK** (**www.bbk.ru**) — BBK DV721S;*
- *компанию **DVTech** (**www.dvtech.ru**) — DVTech D550;*
- *компанию **Polar** (**www.polartv.ru**) — Polar DV-3055, Polar 43LTV4005;*
- *компанию **Sitronics** (**www.sitronics.ru**) — Sitronics DVD 101X;*
- *компанию **SVEN** (**www.sven.ru**) — SVEN HD-1080.*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Название модели	Декодеры объемного звука	Видеовыходы	Аудиовыходы	Цифровые аудиовыходы	Поддерживаемые форматы	Размеры ВхШхД
BBK DV721S	Dolby Digital/DTS/ Dolby Pro Logic II	S-Video, RGB, SCART, Композитный	5.1, стерео	Коаксиальный, оптический	DVD, DivX, xViD, SVCD, VCD, CD, CD+G, HDCD, WMA, MP3, Jpeg, DVD-Audio	48x420x276 мм
DVTech D550	Dolby Digital	S-Video, RGB, SCART, Композитный, D-SUB	5.1, стерео	Коаксиальный, оптический	DVD, DivX, xViD, SVCD, VCD, CD, HDCD, WMA, MP3, Jpeg	48x430x250 мм
HYUNDAI H-DVD5008	Dolby Digital/DTS/ Dolby Pro Logic II	S-Video, RGB, SCART, Композитный, D-SUB	5.1, стерео	Коаксиальный, оптический	DVD, DivX, xViD, SVCD, VCD, CD, HDCD, WMA, MP3, Jpeg,	45x370x249 мм
Polar DV-3055	Dolby Digital/DTS/ Dolby Pro Logic II	S-Video, RGB, SCART, Композитный, D-SUB	5.1, стерео	Коаксиальный, оптический	DVD, DivX, xViD, SVCD, VCD, CD, HDCD, WMA, MP3, Jpeg, CD+G	38x430x255 мм
Sitronics DVD 101X	Dolby Digital/DTS/ Dolby Pro Logic II	S-Video, RGB, SCART, Композитный, D-SUB	5,1	Коаксиальный, оптический	DVD, DivX, xViD, SVCD, VCD, CD, WMA, MP3, Jpeg	48x430x270 мм
SVEN HD-1080	Dolby Digital/DTS/ Dolby Pro Logic II	S-Video, RGB, SCART, Композитный, D-SUB	5.1, стерео	Коаксиальный, оптический	DVD, DivX, xViD, SVCD, VCD, CD, HDCD, WMA, MP3, Jpeg	38x430x260 мм

Иван Нечесов

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА

Casio G-Shock G-350L-2AV | Наручные электронные часы

Электронные часы нынче встраиваются влюбой мобильный телефон, **MP3**-плеер икарманный компьютер. Тем не менее, многие консерваторы ни за что не хотят расставаться спривычным браслетом на руке, круглым циферблатом, часовой иминутной стрелками... Часы семейства **G-Shock** компании **Casio** —хорошее решение для экстремальных ситуаций. Ярким тому примером можно считать модель **G-350L-2AV**. Прежде всего, их выделяет интересный дизайн: квадратный корпус стемно-синим ремешком, ярко-синий дисплей иподсветка втон. Внимания заслуживает испециальное покрытие циферблата, который долго будет светиться втемноте даже после недолгого нахождения на свету. Часам не страшны падения иморские глубины (до **200** метров), ас«мировым временем» владелец новинки всегда будет знать, можно ли звонить другу вЯпонию.

Наручные часы Casio G-Shock G-350L-2AV изначально создавались для любителей активного образа жизни. Такие часы пройдут свами огонь имедные трубы, однако не забывайте за всем этим— это всего лишь часы, ане гаджет из новой серии Бондианы.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Материал ремешка: *прочная искусственная кожа* • **Водонепроницаемость:** *придавлении до 20 атмосфер* • **Точность секундомера:** *1/100 секунды* • **Срок службы батареи:** *3 года* • **Где купить:** *www.casio.ru* • **ЦЕНА:** *$65*

Polar 43LTV4005 | ЖК-телевизор

Новый **ЖК**-телевизор от российской компании **Polar** интересен, прежде всего, тем, что внем используется усовершенствованный контроллер изображения **Genesis**, который сглаживает помехи испособствует созданию яркой ичеткой картинки на экране. Углы обзора составляют **176** градусов, так что изображение будет сочным, даже если смотреть новости одним глазом из соседней комнаты. Вэтой модели есть все необходимые разъемы, включая **DVI**-разъем для подключения источника аналогового видеосигнала (правда, придется воспользоваться переходником **DVI-VGA**). Это значит, что он справится исролью монитора для компьютера. Сам Polar **43LTV4005** тонок иизящен— прекрасно впишется винтерьер любой комнаты, будь то гостиная, детская, столовая или рабочий кабинет. Кстати, ввыключенном состоянии телевизор похож то ли на мольберт, то ли на огромную рамку для фотографий— вместо подставки унего откидная ножка на задней панели.

Перед нами недорогой ЖК-телевизор, накоторый стоит обратить внимание. **17**-дюймовый экран, широкие углы обзора, контрастность **600:1** и яркость **450** кд/м^2 — весьма киношно!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диагональ экрана: *17 дюймов* • **Разрешение:** *1280x768* • **Формат экрана:** *15:9* • **Время отклика:** *25 мс* • **Яркость:** *450 кд/м2* • **Контрастность:** *600:1* • **Энергопотребление:** *40 Вт* • **Углы обзора:** *176/176 градусов (по вертикали/горизонтали)* • **Стандарты приема:** *PAL, SECAM, NTSC* • **Размеры:** *352x450x67 мм* • **Вес:** *6 кг* • **Где купить:** *shop.polartv.ru* • **ЦЕНА:** *$550*

Mustek DTV 407 | Портативный DVD-плеер

В последнее время все чаще встречается аббревиатура **DVB-T**, номало кто знает, что кроется за этим не совсем понятным набором латинских букв. Насамом деле все просто: так обозначается недавно появившееся внашей стране цифровое телевидение в формате **16:9** со звуковым сопровождением **Dolby Digital**. Так вот, одной из главных фишек нового **DVD**-плеера **Mustek DTV 407** является возможность приема каналов **DVB-T**! Готовьтесь, господа, ккартинке извуку, которые на порядок превосходят то, что есть на сегодняшний день втелеэфире. Плеер также умеет воспроизводить музыку в **MP3**-формате, видео ицифровые фотоснимки с DVD-дисков; **7**-дюймовый дисплей поможет скоротать время в дороге.

Итог: плеер дает возможность принимать передачи цифрового телевидения инаслаждаться видео, музыкой популярных форматов. Аеще уDTV 407 просторный экран высокого разрешения, неплохой динамик, емкий аккумулятор... Прямо-таки карманный развлекательный центр получается!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей: *7-дюймовый цветной ЖК-экран* • **Формат экрана:** *16:9* • **Поддерживаемые оптические носители:** *DVD, DVD-R, DVD-RW, CD-ROM, CD-R, CD-RW* • **Воспроизводимые форматы:** *DVD-Video, Audio CD, VCD, SVCD, MP3, JPEG, DivX, XviD* • **Видеосистема:** *PAL / NTSC* • **Размеры:** *212x158x41 мм* • **Вес:** *850 г* • **Где купить:** *www.mustek.ru* • **ЦЕНА:** *$300*

Hitachi PJ-TX100 | Домашний ЖК-проектор

До недавнего времени проекторы использовались лишь в больших помещениях, но сегодня уже чуть ли не каждый третий домашний кинотеатр в российских квартирах включает в себя эту маленькую волшебную коробочку... Это неудивительно, ведь с каждым днем проекторы становятся тише, и ныне львиная доля моделей может работать в маленьких комнатах. Вот, к примеру, новый проектор **PJ-TX100** от компании **Hitachi** при работе производит всего **32** дБ фонового шума. Это устройство создаст картинку размером **2,4** метра с расстояния **2,7** метра от экрана.

В меню проектора разобраться легко, а автоматическая фокусировка, синхронизация и коррекция искажений помогут сэкономить время при настройке. Проектор выдает реалистичную картинку. Проектор **PJ-TX100** имеет цифровой видеоинтерфейс **DVI-D** и компонентные аналоговые видеовходы; также работает с компьютером.

Проектор демонстрирует высокое качество изображения и для его настройки не придется копаться в запутанных меню — все просто и понятно. Все это позволит создать атмосферу кинозала в небольшой комнате...

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: *ЖК, 16:9* ● **Разрешение матрицы:** *1280x720* ● **Лампа:** *150 Вт, UHB* ● **Срок службы лампы:** *2000 часов* ● **Световой поток:** *1200 ANSI лм* ● **Входы:** *DVI-D, компонентный, S-Video* ● **Контрастность:** *1200:1* ● **Уровень шума:** *32 дБ* ● **Размеры:** *340x145x284 мм* ● **Вес:** *4,4 кг* ● **Где купить:** *www.hitachi.ru* ● *ЦЕНА: $1500*

Logitech Freedom 2.4 Cordless | Беспроводной джойстик

С виду — джойстик как джойстик, только вот проводов нет. К чему бы это? А дело в том, что **Logitech Freedom 2.4 Cordless** обменивается информацией с компьютером через специальный приемник, который подключается к **USB**-порту, причем можно смело отходить от этого самого приемника на шесть метров — связь не пропадет. Питается джойстик от трех батареек типа **AA**. Штурвал имеет эргономичный дизайн и оборудован резиновыми креплениями на основании, которые будут удерживать его на месте во время исполнения мертвой петли. Под корпусом расположены регуляторы жесткости по осям. Любителям долгих полетов лучше настроить рукоять помягче, а то кисть будет затекать. По словам производителей, стихией Freedom 2.4 Cordless являются космические симуляторы — счастливый обладатель такого джойстика будет летать в космосе часы напролет, позабыв о существовании клавиатуры.

Перед нами качественный джойстик для тех, у кого «первым делом самолеты», а также космические корабли, вертолеты и другая летающая техника. Стильный дизайн, хорошая эргономика, невысокая цена, да еще и проводов нет — все в одном флаконе.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Рукоятка: *поворотная, с фиксатором (поверхность — прорезиненная)* ● **Кнопки:** *10 программируемых кнопок + восьмипозиционный переключатель* ● **Интерфейс:** *USB (для подключения приемника)* ● **Где купить:** *pro.sunrise.ru* ● **ЦЕНА:** *$52*

LG XH-TK750X | Домашний кинотеатр

Этот домашний кинотеатр **LG** рискует стать хитом продаж: необычный дизайн сателлитов и сабвуфера прельщает взор, характеристики системы не отстают... Корпуса колонок, хотя и выполнены из пластика, звучат не хуже деревянных: во всем диапазоне воспроизводимых частот звук чистый, мягкий и глубокий. На максимальной громкости система не захлебывается и не хрипит — усилитель, встроенный в основной блок, справляется с нагрузкой. Штатный **DVD**-плеер дружит со всеми популярными форматами файлов и читает большую часть современных дисков; благодаря наличию **USB**-порта можно демонстрировать фотографии не только с диска, но и с флэшки. В коробке с домашним кинотеатром лежат два микрофона, а на задней панели DVD-плеера — пара соответствующих разъемов. Так что на любом празднике, если медведь на ухо не наступил, всегда можно будет блеснуть своими вокальными способностями, а при желании даже спеть дуэтом с другом или любимой девушкой. На диске из комплекта поставки аж **3000** песен: от знаменитых «**Зайцев**» из к/ф «**Бриллиантовая рука**» до последних шлягеров **Жанны Фриске**.

Напоследок отметим, что домашний кинотеатр LG **XH-TK750X** отличается небольшим весом, что только в плюс.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые оптические носители: *DVD, DVD±R, DVD±RW, CD-ROM, CD-R, CD-RW* ● **Воспроизводимые форматы:** *DVD-Video, Audio CD, VCD, SVCD, MP3, JPEG, DivX, XviD* ● **Декодеры пространственного звучания:** *Dolby Digital 5.1, DTS, Dolby Pro Logic II и XTS* ● **Мощность системы:** *5x100 Вт (сателлиты) + 200 Вт (сабвуфер)* ● **Разъемы:** *S-Video, SCART, композитный видеовыход, USB* ● **Диапазон частот:** *40-20000 Гц* ● **Размеры: Сабвуфер:** *240x370x450 мм,* **Тыл/фронт:** *500x90x83 мм,* **Центр:** *280x280x1200 мм)* ● **Основной блок:** *430x370x59 мм* ● **Вес:** *32 кг* ● **Где купить:** *www.003.ru* ● **ЦЕНА:** *$530*

Александр Трифонов

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

ac.wwu.edu/~stephan/Tarzan

Тарзан из племени обезьян — пожалуй, один из первых супергероев. Все каноны жанра соблюдены: необычайные обстоятельства рождения, сверхъестественные способности вроде понимания животных, верная спутница и помощники, невероятные приключения и мерзкие злодеи. Забавно проследить, как бульварное чтиво начала века заложило основы современной мифологии. За почти век своего существования лорд Грейсток успел отметиться во всех областях: книгах, кино, мультфильмах и играх. На сайте — тексты книг (как за авторством Эдгара Берроуза, так и более поздних продолжателей), описания многочисленных фильмов, обложки и постеры, фотографии актеров, а также обезьяно-английский словарь и полная хронология бурной жизни Тарзана.

flashgordon.ws

Флэш Гордон — еще одна культовая личность. Черно-белый сериал 30-х годов с допотопными спецэффектами и сценарием, который сейчас потянул бы на стопроцентный трэш, смотрится, тем не менее, и в наши дни. Блондинистые герои и черноволосые злодеи, лучи смерти и блуждающие планеты, роботы, инопланетяне и романтика космических полетов — отголоски этой наивной телефантастики можно проследить в любом современном блокбастере. Сам Джордж Лукас признавался, что позаимствовал в «Звездных войнах» некоторые приемы из сериала. Подробнейшие описания героев и актеров, серий и инопланетных существ, кадры и музыка из сериала, интересные подробности и даже образец оригинального сценария — все это вы найдете на данном сайте, обязательном к посещению для любого ценителя фантастики.

darthvader-starwars.com

Официальная страничка Дарта Вейдера — что приходит на ум при этих словах? Сайт в черно-багровых тонах с мрачной музыкой? На самом деле все гораздо безобиднее. Проект посвящен Дэвиду Проузу — спортсмену, тренеру, актеру, который изображал лорда ситхов в классической трилогии. «Мне предложили на выбор две роли: Чуббаки и Вейдера. Я выбрал второго, потому что люди гораздо лучше запоминают плохих парней». Только потом Дэвид узнал, что будет все время ходить в глухом шлеме с маской и не произнесет ни слова, но в роли не разочаровался: один из самых популярных кинозлодеев — неплохой след в истории. Забавные подробности об участии в «Звездных войнах» и других фильмах, фотографии, скринсейверы, плакаты — все это на безобидном сайте с жутким названием.

livejournal.com/users/big_game

«Большая игра профессора Дамблдора» — интересный проект, который подводит события сериала о Гарри Поттере под одну гипотезу: все они — следствие политических интриг в высших магических кругах. А Дамблдор, добродушный директор Хогвартса — искусный стратег, без ведома которого ничего не происходит. Подробный анализ каждой книги, предположения о

дальнейшем развитии Большой Игры — чтение невероятно интересное, особенно в последнее время, когда мы можем сравнить предположения авторов проекта с наконец-то вышедшей шестой книгой.

tuve-jansson.narod.ru

Кто из нас не знаком с муми-троллями и их приключениями? Удивительно добрые и вместе с тем мудрые повести и романы с одинаковым интересом читают взрослые и дети вот уже много лет. Дети находят замечательных героев и поражающие воображение сцены, а их родители — ироничные наблюдения и простую, но действенную мораль. Мир без отрицательных персонажей, которые, однако, обладают всеми человеческими достоинствами и недостатками. Впрочем, довольно — гораздо лучше о творчестве Туве Янссон расскажут известные люди в критических статьях, представленных на сайте.

Также здесь можно прочитать биографию писательницы, описания всех героев с портретами, тексты книг и рассказов (в том числе — автобиографическую «Дочь скульптора»). Ну, а в графическом разделе вы найдете множество картинок, нарисованных самой Туве Янсон — ведь она еще и весьма талантливая художница. Почтовые марки, телефонные карточки, обложки книг, и — обязательно посмотрите! — очень необычные иллюстрации к «Хоббиту», «Алисе в Стране Чудес» и «Охоте на Снарка».

ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ, ЮМОР, КОНКУРСЫ И ПОЧТА

Читальный зал: *КТО СЛЕДУЮЩИЙ?* 128

Уж кто-то, а московские милиционеры явно не должны страдать от столичных пробок. Включил мигалку — и дорога свободна. Но это в теории. А в новом рассказе **Василия Головачева** все наоборот: дорожная ситуация становится большой головной болью высокопоставленного милиционера. И не только его...

Читальный зал: *ВОЙНА И ГЕОМЕТР* 131

Карфаген, как известно, должен быть разрушен. Но для этого сначала надо взять Сиракузы, где укрылся за неприступными стенами величайший гений античности Архимед. История почти не сохранила обстоятельств этой осады. Возможно, все происходило так, как пишут в учебниках. Возможно — так, как увидел войну с геометром **Лев Прозоров**.

Комната смеха:
КАК ДЕЛАТЬ КУЛЬТОВЫЙ ФИЛЬМ 138

Как-то раз брат Вачовски с похмелья позвонил брату Вачовски. Слово за слово — так была придумана «Матрица».

Комикс: *ИГРЫ БОГОВ* 139

Конкурсная площадка:
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КРОССВОРД 140

Конкурсная площадка: *ВИДЕОКОНКУРС* 141

Почтовая станция: *БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ* 142

О магии, лженауках, встрече с Василием Головачевым и первом «письме номера» в истории «МФ».

Василий Головачев

Иллюстрации Оксаны Романовой

КТО СЛЕДУЮЩИЙ?

Понимаев включил мигалку и сирену, только когда сообразил, что опаздывает. Но даже эти преимущества работника госавтоинспекции не особенно помогли ему доехать до работы вовремя. Потоки машин забили не только основные магистрали, но и улочки и переулки старой Москвы, поэтому ехать приходилось чуть ли не по встречной полосе. А этого Понимаев не любил, хотя и служил офицером ГИБДД.

Валерию Николаевичу Понимаеву исполнилось тридцать шесть лет. Он родился в Смоленске, закончил местный институт авиастроения, потом школу милиции, переехал в Москву и был взят на службу в столичную ГИБДД — разработчиком компьютерных систем поиска угнанных автомобилей. В настоящее время он был уже экспертом Центра поиска и получил недавно звание подполковника. Что, впрочем, не оправдывало опозданий на работу. Опаздывал же он часто, так как жил в районе Хорошевского шоссе, а ехать надо было на другой конец города, к стадиону «Авангард», где располагался Центр, да еще к девяти часам утра, когда поток машин превращался в сплошные пробки. Не спасала и служебная «Волга» с мигалкой.

Получив очередной нагоняй от начальства за получасовое опоздание, обозленный Понимаев сел в своем кабинете за компьютер. Но обида требовала выхода (до сих пор ему выговаривали, как мальчишке!), и он позвонил своему другу и бывшему однокурснику Олегу Кобринскому, ныне также обитающему в Москве, но в другой епархии: Олег работал главным специалистом по компьютерным сетям Московского института информатики.

— Привет, Кобра, уже на работе?

— Давно, — отозвался Олег флегматично.

— А я опять опоздал. Сплошные пробки на дорогах.

— А ты езди, как я, на метро.

— Спасибо за совет.

— Пожалуйста. Не понимаю, чем ты недоволен. Ты же гаишник, имеешь право ехать на красный свет.

— Во-первых, я не гаишник, во-вторых, таких умников, которые норовят ехать на красный свет, развелось, как в том анекдоте, — миллионы.

— И вы не можете с ними справиться?

— Не с ними — с пробками. Количество автотранспорта в Москве растет на полмиллиона машин в год! А пропускная способность улиц остается той же, не помогают ни новые развязки, ни транспортные кольца.

— И чего ты хочешь от меня?

— Да ничего, — вздохнул Понимаев, — пожаловаться-то некому, вот я и плачу тебе в жилетку. Вечером ты что делаешь?

— Как всегда, сижу у ящика.

— Может, сходим в кафе, пивка попьем?

— Машка не одобрит... А с другой стороны — почему бы и не сходить? Позвони мне после шести, договоримся, — голос Олега вдруг изменился. — Слушай, Понимаша, а давай я вам помогу.

— Как? — не понял Валерий Николевич.

— Проанализирую потоки машин, все пробки, вычислю векторы движения, основные узлы напряженности, пути объезда и так далее. Или у вас уже проводился такой анализ?

— Нечто подобное было, — Понимаев поскреб макушку, — но для сугубо утилитарных целей. Мы искали способы нейтрализации пробок.

— Результат есть?

— Ты же видишь — в Москве сплошные пробки, особенно по утрам и к концу рабочего дня. Про пятницу вообще молчу. Такое впечатление, будто кто-то специально дезорганизует все движение. А ведь мы внедряем системы наблюдения за улицами, ставим телекамеры, пытаемся управлять потоками с помощью адаптивных светофоров и компьютеров...

— Пришли мне ваши наработки.

— Зачем?

— Не с нуля же начинать! Мне будет гораздо легче составить карту прогнозов, имея статистику и динамические показатели по городу, да и схема не помешала бы.

Понимаев оглянулся, будто страхуясь от подслушивания.

— Вообще-то, это секретные данные... но я пришлю. Только никому не говори.

— Само собой.

На этом разговор и закончился.

Понимаев погонял компьютер, отыскивая в недрах служебных баз данных необходимые файлы, отправил Олегу обещанное и вернулся к исполнению своих непосредственных служебных обязанностей. Однако вечером его машина снова попала в пробку, и он добирался до своего дома почти два с половиной часа. В кафе с Олегом пойти не пришлось, Понимаев напрочь забыл об утреннем разговоре с другом и предложении посидеть, побаловаться пивком.

•••

Следующий день — четверг — прошел без особых напрягов и волнений. А вот в пятницу Валерий Николаевич снова опоздал на работу, хотя выехал заранее, в семь утра, — и уже в кабинете вспомнил о предложении Олега. Расстроенный, позвонил другу безо всякой надежды на помощь, но в ответ услышал нечто странное. Необычно оживленный Кобринский заявил:

— Ты не представляешь, что я откопал! Движение машин по Москве образует некий странный аттрактор! Я такого еще не видел!

— Причем тут аттрактор? Это же чисто математическое понятие...

— Скорее, физическое, и вообще, это термин из теории игр и управления...

— Короче!

— Короче, получается, что в часы пик движение приобретает почти осмысленный логический порядок! Хотя эта логика нелинейна, и не подчиняется нашим вероятностным распределениям типа гауссовых, и...

— Еще короче!

— Давай лучше встретимся у меня дома, и я тебе все покажу на пальцах. То бишь на мониторе. Я же говорю, впечатление создается такое, будто движение машин регулирует некий процесс, на который накладываются волновые колебания плотности...

— Олег, мне пора к начальству на доклад, но я тебе еще позвоню, договоримся на вечер.

— Хорошо, жду, а я пока покумекаю тут с дополнительными информационными связями, вообще картина получается сногсшибательная. Как ты вовремя мне эту задачку подсунул, я тут закис совсем.

Понимаев положил трубку, посидел, улыбаясь, вполне сочувствуя горячности приятеля, и засобирался на совещание, которое на этот раз проводил в главном Управлении ГИБДД сам министр внутренних дел.

Министр был во гневе. Он только что получил сдержанный нагоняй от президента «за бардак на улицах столицы» и теперь разгружал эмоции на подчиненных. В основном выговаривал он начальнику столичной автоинспекции, но досталось и аналитикам Центра, и руководителям ГИБДД округов, плохо обеспечивающим порядок на транспортных артериях столицы, а также строителям, слишком медленно выполняющим план по реконструкции улиц и объездных путей.

Естественно, директор Центра, также схлопотавший долю критики, устроил разнос и своим подчиненным, в том числе Понимаеву, отвечавшему за конкретное направление поиска угнанных автомашин и разработку систем защиты от угона. Он было заикнулся о системном анализе ситуации, кото-

рый якобы готовило его подразделение, но директор пропустил его замечание мимо ушей, посоветовав заниматься своим делом.

В шесть часов вечера Валерий Николаевич, потный и злой, позвонил Олегу и договорился с ним о встрече, но не дома у Кобринского, который ютился с женой, тещей и двумя детьми в двухкомнатной квартирке, а у метро Беговая, неподалеку от которого жил сам. Олег снова начал было рассказывать о своем открытии, однако Понимаев прервал его, пообещав внимательно выслушать дома, с банкой пива в руке. Жил он один, с женой развелся год назад.

Домой Понимаев поехал в скверном настроении, размышляя над словами министра и убеждаясь, что, по большому счету, тот прав. Порядка на дорогах Москвы было мало, несмотря на все усилия автоинспекции и дорожных служб создать оптимальные условия для проезда. Мало того, пробки на дорогах, как заметил Понимаев, возникали циклами, пульсируя, как бы и в самом деле подчиняясь некоему алгоритму. Но кто этот алгоритм создает и каким образом управляет движением транспорта, понять было невозможно. Лишь одно приходило на ум: «командовала парадом» не чья-то злонамеренная воля. Потому что невозможно было представить, чтобы кому-то были выгодны забитые машинами дороги.

Странный аттрактор, вспомнил Понимаев термин Олега и передернул плечами. От этих слов веяло мистикой и «киберпространственной войной». В мистику Валерий Николаевич на верил, а «киберпространственная война» была для него лишь термином из фантастического романа.

Разумеется, к назначенному часу — девять вечера — он опоздал. Выскочил из машины, вертя головой в поисках Олега, и взгляд его наткнулся на толпу у тротуара и стоявшие там же машины скорой помощи и милиции.

Екнуло сердце.

Чувствуя неладное, Понимаев метнулся туда, показал удостоверение остановившему его инспектору.

— Что здесь произошло?

— Наезд, товарищ полковник, — козырнул сержант. — Черный «бумер» сбил человека и скрылся с места происшествия. Вот опрашиваем свидетелей.

— Пострадавший?

— Умер, к сожаленью. Черепно-мозговая травма, переломы ребер, рук...

Не слушая парня, Понимаев протиснулся к скорой помощи и под белой простыней на тележке увидел окровавленное тело. Это был Олег Кобринский.

— Олег!

— Мужчина! — попытался остановить его врач.

— Это мой друг, — проговорил Валерий Николевич глухо.

— Ему уже не поможешь, не мешайте.

— Я хотел бы...

— Здесь я командую! Отойдите! Закончим — сообщим окончательные выводы.

Понимаев отошел, не сводя глаз с бледного, разбитого, окровавленного лица компьютерщика, взял за локоть сержанта.

— Вы его обыскали?

— На всякий случай, — смутился инспектор. — В карманах ничего, только проездной и диск в коробке. А на нем был такой наушник, вроде рации, и еще в пяти шагах нашли мобилбук.

— Он всегда держал связь с интернетом... где диск?

— В машине.

— Дайте... и все остальное тоже. Я передам его родственникам.

— Не имею права...

— Я работаю в той же конторе, и убитый — мой друг. Понадоблюсь, позвоните по телефону, — Понимаев продиктовал номер.

Сержант принес вещи Кобринского, сложенные в прозрачный пакет.

«Наезд, товарищ полковник. Черный «бумер» сбил человека и скрылся с места происшествия».

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

Понаблюдав за действиями инспекции и работников скорой помощи, дождавшись их отъезда, Понимаев сел в «Волгу», буркнул водителю:

— Домой, Саша.

— Да, вот так... Живешь, живешь, — сочувственно проговорил пожилой водитель, — и вдруг — бац! — и ты уже труп! Я бы этих лихачей мочил бы без суда и следствия!

Понимаев не ответил. Ему вдруг пришла мысль, что смерть Олега не случайна. Он сделал какое-то открытие в области организации автодвижения, и за это его убрали. Кто? На этот вопрос у Валерия Николаевича ответа не было.

От Беговой до улицы Розанова ехали нервно. Дважды «Волгу» подрезали крутые тачки, а уже при подъезде к дому впереди идущий джип «Вольво» вдруг резко затормозил, и если бы не реакция и мастерство водителя, сумевшего резко вывернуть руль и избежать столкновения, «Волга» неминуемо врезалась бы в джип, а следовавший за ним пикап обязательно сделал бы «коробочку», въехав в корму «Волги».

Наверное, так и было рассчитано, поскольку оба автомобиля разом остановились, из них выскочили какие-то парни и бросились к машине Понимаева, но «Волга», попрыгав немного по бордюрам и плитам тротуара, уже свернула в арку дома, оставив обе машины позади. Вспомнил же о мелькнувшем в уме подозрении Понимаев только гораздо позже.

Он отпустил водителя, поднялся на пятый этаж, перебирая в памяти события минувшего дня. Не раздеваясь, подсел к компьютеру и запустил диск.

На дисплее появилась карта Москвы, расчерченная по районам разным цветом. Обозначились улицы, также раскрашенные разным цветом.

— Видишь? — зазвучал из динамиков голос Олега. — Я нанес на карту основные потоки машин в час пик. Красные линии — это въезд в Москву, зеленые — выезд. Потом я засунул твои данные в комп, и вот что получилось.

Карта Москвы исчезла, вместо нее появилась мигающая огнями схема, повторяющая большинство главных магистралей столицы.

— Смотри, что будет дальше.

Схема, ожила, окрасилась в разные цвета преимущественно красного диапазона.

— Это въезд. В семь часов утра светофоры работают еще вразнобой. А в восемь...

Понимаев затаил дыхание.

Схема запульсировала, как единый организм!

— Видишь? — хихикнул Олег. — Чем тебе не странный аттрактор? Система светофоров как бы работает в режиме «всех впущать, никого не выпущать»! А по вечерам наоборот, хотя и с одной существенной оговоркой: «всех выпущать», но — *медленно*! Понимаешь?

— Нет... — прошептал Валерий Николаевич, словно разговаривал с живым Олегом.

Кобринский снова хихикнул, что говорило о его возбуждении и удовольствии.

— Если аттрактор характеризует конечное состояние любой динамической системы, то московский «странный аттрактор» описывает самую настоящую *логическую* систему. Понимаешь?

— Н-нет...

— В часы пик в Москве образуется псевдоразумная автосистема, осознающая себя как «динамический мозг». О чем такая система может «думать»?

— О чем?!

— Конечно же, о том, чтобы продлить существование! Понимаешь? Вот и возникают *управляемые* через компьютерную связь и светофоры пробки. Особенно по пятницам, когда народ кидается на дачи, стремясь выехать за пределы города. А когда пробки рассасываются, пропадает и «разумность» системы.

— Не может быть! — Перед глазами Понимаева встали гигантские автомобильные хвосты на выезде из Москвы. — Фантастика...

— Такие вот пироги, — закончил Олег.

Схема в дисплее изменила цвет на коричневый и снова запульсировала, подчиняясь вполне определенному ритму. И вдруг буквально *посмотрела* на подполковника, как живое существо!

Понимаев отшатнулся от экрана.

— Это ее конечное состояние, — донесся как сквозь вату голос Кобринского. — Шесть часов вечера, пятница, практически вся Москва стоит. Но мы еще поговорим, Валера, я тут кое-что дополнительно посчитаю.

Голос Олега пропал.

Дрожащей рукой Понимаев выключил компьютер, налил воды, выпил залпом.

«А ведь за это открытие его и убили!» — пришла в голову пугающая мысль.

«Кто?» — возразил скептик в душе Валерия Николаевича.

Если Олег прав, возникающая «псевдоразумная система» должна заботиться об утечках информации, чтобы люди не догадались об истинном положении дел.

Чушь!

Не чушь! Олег убит! А ты — следующий!

Почему это?

Потому что узнал недозволенное. И вообще получается, что мы становимся лишними.

Чушь! Машины без людей не ездят!

А если этот «автомозг» найдет способ обходиться без водителей?

Понимаев с силой потер лоб, не зная, что делать дальше, звонить начальству или подождать. Но его опередили. Зазвонил телефон.

Он вздрогнул, нервно схватил трубку.

— Слушаю вас...

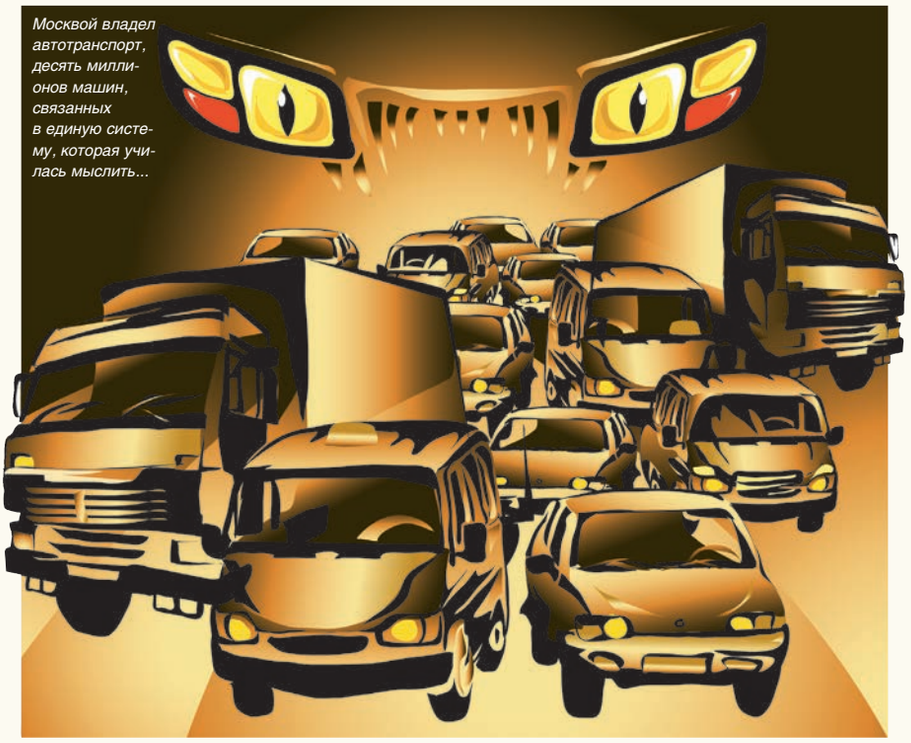
— Ты — следующий! — заговорил в трубке странный, вибрирующий, гулкий голос. — Если не будешь молчать.

— Кто говорит?! — выкрикнул Понимаев. — Что вы имеете в виду?

— Посмотри в окно...

Понимаев сглотнул горький ком в горле, подошел к окну, сжимая в потной руке трубку, и увидел забитую машинами улицу.

Была пятница, время перевалило за десять часов вечера, но пробка не рассасывалась. Москвой владел автотранспорт, десять миллионов машин, связанных в единую систему, которая училась *мыслить*...



Москвой владел автотранспорт, десять миллионов машин, связанных в единую систему, которая училась мыслить...

ВОЙНА И ГЕОМЕТР

Лев Прозоров

Иллюстрации Александра Ремизова

Предисловие

В 200... году, раскапывая римскую виллу в Кампании, под Капуей, уничтоженную повстанцами Спартака, итальянские археологи сделали интересную находку. В саду виллы была зарыта плотно засмоленная амфора, внутри которой находились три папирусных свитка, сплошь покрытые мелким убористым почерком. Сначала ученые предположили, что документы современны восстанию Спартака и были зарыты кем-то из обитателей виллы перед ее разгромом. Однако после прочтения свитков обнаружилось, во-первых, что находка значительно древнее, во-вторых — она представляет собой три письма, автором которых был доселе никому не известный офицер, служивший под командованием консула Марка Клавдия Марцелла во Вторую Пуническую войну, а адресатом — ранний римский историк-анналист Клавдий Квардигарий, труды которого до наших дней не дошли и само имя известно лишь по мимолетному упоминанию у Плиния Старшего.

Однако самым важным представляется, что письма эти, публикуемые здесь, проливают свет на последние дни одного из величайших гениев человечества — Архимеда.

Письмо I

Брундизий. 541 год от основания Города, месяца десембрия пятый день.

От Рутилия Намациана, декуриона, Клавдию Квардигарию — привет!

Отправляю тебе это письмо из Брундизия. Пишу вечером, в палатке. Ноги еще гудят после марша, однако этакие мелочи вряд ли заинтересуют верного наследника Геродота и Ксенофонта, а посему, согласно уговору, перехожу к вещам и событиям, более достойным запечатления на страницах твоего труда.

Сам пеший марш нашего легиона вряд ли заслуживает этой высокой чести. Невзирая на зимнее время, дождя нет и не предвидится. Под сапогами клубится пыль, набивается в нос, скрипит на зубах и лезет в глаза. Что до зимней прохлады, то лучшее средство от нее — пять часов марша в полном снаряжении. Далеко впереди поблескивает в лучах аквила, превращаясь, из-за облаков пыли и лезущего в глаза пота, в пятно с неясными очертаниями. К концу пути ни на что другое не обращаешь внимания — только на это мерно, в такт шагам колышущееся золотое пятнышко.

Раскапывая римскую виллу в Кампании, уничтоженную повстанцами Спартака, итальянские археологи сделали интересную находку.

Как вдруг по рядам прокатывается гул, глуша топот сапог:

— Консул! Консул!

Я поднимаю голову, отрываю взгляд от золотого пятнышка. Позволяю себе царскую роскошь — поднять свинцовую руку и тыльной стороной ладони смахнуть облепившую веки кашицу из пота и пыли. Клавдий, читай внимательно и не забудь записать: верхом на белом жеребце восседал он, золотом отливали доспехи и кипящий белыми перьями шлем. Пурпурный плащ спускался с плеч на конскую спину. На рукаве туники красной шерсти блестел вышитый золотом гаммадион, и такой же гаммадион блестел на пурпурном полотнище, осененном крыльями золотого орла в руках стоявшего впереди вексиллятора. А рядом со всадником, как две статуи в туниках цвета мрамора, застыли ликторы с фашинами. Из плотно связанных пучков прутьев грозно проглядывали серые лезвия секир.

Издалека я увидел, как в тени под султаном из перьев блеснули в улыбке зубы консула. Его правая рука взлетела вперед и вверх, открытой ладонью к солнцу.

— Аве Марцелл!* — завопил чей-то молодой голос.

— Аве!.. — подхватили другие.

Улыбка погасла. Рука, сжавшись, рванулась вниз и назад, словно отсекая что-то. Колонну окутало молчание...

— Аве Рома! — прокатился над нашими головами его голос.

— Аве!!! — грянули мы, вскидывая в ответ наши правые руки.

— Аве милитум романи! — он снова улыбался.

— Аве! — радостно заорали мы, и губы поползли к скулам даже у старых вояк, с лицами, как вспаханное и пробороненное поле.

— Аве Виктория! — улыбка консула превратилась в оскал Капитолийской Волчицы.

— Аве! — яростный крик, словно лязг пилумов о щиты. Он все не замолкал, новые и новые декурии, центурии, когорты шагали мимо консула, так и не опустившего поднятой руки. Из наших глоток рвалось «Аве!!!», а сапоги выбивали: «Марцелл, Марцелл, Марцелл». Мы много слышали об этом человеке, но видели его — по крайности, большинство — впервые. И вот мы увидели его, и он сказал нам семь слов — только семь слов, Клавдий, но для каждого из нас в этот миг он стал отцом. И мы, мы все, прошедшие пол-Италии пешком, слишком уставшие даже для песен — мы поднимали головы, Клавдий, и распрямляли спину. Горгона усталости, превратившая наши руки и ноги в

* «Да здравствует Марцелл!» (лат.). Далее: «Аве Рома!» — «Да здравствует Рим!»; «Аве милитум романи!» — «Да здравствуют воины Рима!»; «Аве Виктория!» — «Да здравствует Победа!».

«Там, — он показал рукой на север, — Рим. Наша Отчизна. Наша Мать».

камень, куда-то улетела. Мы бы запели — но Брундизий уже открывался перед нами. И еще, Клавдий — в этот самый миг мы, мы все, из всех краев, сословий, родов Римской Державы — не просто почувствовали, что мы — Одно. Мы стали одним, Клавдий, и это тоже сделал он. Наш Консул. Марк Клавдий Марцелл.

Установили лагерь, как обычно: палатки, ров, вал. Многие солдаты, дичась, косились на море. Не иначе, видели впервые.

«Стройся!» — пропели буксины, когда все в лагере уже было на своих местах. Выстроились. Прежнего груза — того самого, за который галлы дразнят нас мулами; впрочем, у галлов же есть прекрасное присловье: «Хорошо смеется тот, кто смеется последним», — прежнего груза за спинами уже не было, зато солдаты спешно протерли и надели на головы каски.

— Смир-рна! — рык центурионов перекрыл шум прибоя.

Вдоль рядов ехал Консул. На том же белом коне, и тот же вексиллятор в волчьей шкуре поверх доспеха шагал впереди. Ликторы шли сзади, скользя по лицам холодными, всевидящими глазами.

Наконец он остановился.

Я думал, он скажет, что от нашего похода зависит исход войны. Что отняв у пунийцев Сицилию, мы обезопасим наши берега от рейдов карфагенского флота и распахнем нашему флоту ворота на Карфаген. Что...

— Солдаты! — грянул голос Марцелла. — Там, — он показал рукой на север, — Рим. Наша Отчизна. Наша Мать, — его голос, не теряя твердости, звучал тепло, и что-то неуловимо изменилось в лице. И каждый вспомнил свой дом, очаг, мать, ждущую его.

— Там!.. — палец Консула вонзился в южный горизонт, а голос зазвенел холодной сталью, — жертвенник Молоха!

И опять ни жилы не дрогнуло на лице, но сквозь неподвижность черт явственно скалилась Волчица.

— Между ними, — он вдруг заговорил тише, и мы замерли, боясь шевельнуться, и его палец скользил по рядам, и взгляд следовал за ним, заглядывая в каждое лицо, в каждую душу, — между ними — вы. Только вы.

Он замолк. Мертвая тишь лежала над рядами касок. Капля ползла по каменной скуле Консула, прокладывая борозду в пыли.

— Аве Рома! — яростно закричал он, вскидывая правую руку.

— Аве!!! — лязгнули мы, словно железом в щиты, и лес рук встал над касками. Рим — наша мать. Мы живем для Нее и для Нее мы умрем.

— Аве милитум романи!!!

— Аве!!! — мы и только мы между Нею и Молохом.

— Аве Виктория!

— Аве!!! — мы победим. Потому что не можем, не имеем права не победить. Мы — между Нею и Молохом, и Она — наша мать.

Дважды за одни сутки одними и теми же словами, Клавдий, он, Консул, преобразил нас. Одними и теми же семью словами. Клянусь, если б я знал более возвышенное и одновременно родное слово, чем «отец», я бы назвал им только Консула.

Говорят, подчиненных и командиров сближает предчувствие битвы. Оказывается, предчувствие морского плавания действует не хуже. Твои любимые греки, Клавдий, говорят: «Три вида людей — живые, мертвые и плавающие по морю». И это — греки-мореходы. Мы же, латины, вообще сухопутный народ, даром что Эней-пращур прибыл в Италию морем. Солдаты моей декурии — за одним исключением, о котором чуть позже, — крестьянские парни, впервые шагнувшие за околицу в коричневой рубашке легионера. Учебный лагерь, дорога и — море. Море, о котором до сих пор эти волопасы и виноградари разве что слышали.

Большинство было, ни много, ни мало, из Цизальпийской Галлии. О войне они говорили спокойно, как о крестьянской работе: неприятное, но необходимое дело, которое надо довести до конца. Вроде обдирания падшего скота или унавоживания полей. Карфаген они ненавидели.

Ненавидели, как многодетные отцы (младший был восемнадцати лет и уже имел троих детей) — страну, где главный обряд — сожжение младенцев на алтарях Молоха.

Как мужья и братья юных красавиц — страну, где главный промысел — торговля людьми.

Как люди чести — страну, где продается абсолютно все. Как... как римляне — Карфаген.

Один из солдат, единственный не-цизальпиец в декурии — оказался жителем Вейй, туском-полукровкой Авлом Випенной. Молодой парень из знатной небогатой семьи. Вы бы с ним отлично поладили, Клавдий. Он тоже любит греков, только не философов, а художников и поэтов. После войны мечтает стать художником — долго расписывал мне фрески родных Вейй, чем и уложил намертво остальных. Мы еще долго обсуждали, почему греки, наши учителя, несравненно ближе стоящие по облику, языку, вере — да по всему! — к нам, предпочли стать на сторону людоедов-торгашей из Карфагена. Я-то просто недоумевал, а он был расстроен едва не до слез: а право, жаль, что вы не знакомы, Клавдий. Будет на то воля Юпитера Всеблагого — после войны привезу его к нам в гости.

Он уже спит, а я дописываю письмо. До рассвета четыре часа, и да помогут мне Боги выспаться за это время.

Клавдий, клянусь Пенатами, мне жаль, что тебя нет здесь, что твое увечье отняло у тебя законное место в наших рядах. Но Ликурги и Тиртеи нужны нашей новой Спарте не меньше Леонидов, и твое дело не хуже нашего. Надеюсь, я не причинил тебе боли своим рассказом. Если все же причинил, прости. Я всего лишь выполняю данное слово — пишу по возможности подробно, пытаясь быть твоими глазами и ушами здесь.

Помню я и другое свое обещание: после взятия Сиракуз обязательно встретиться с этим твоим кумиром, механиком Архимедом. Я даже думаю уговорить его перебраться в Капую, хотя бы на время. Это должно быть не трудно: только подумай, во что превратятся Сиракузы после штурма. Грустно, но, как говорят в Галлии (ну да, это от моих парней я нахватался галльских присказок, что блох): «На войне — как на войне».

Заканчиваю — при посадке хотелось бы походить на декуриона, а не на оживленный тосканским некромантом труп.

Прощай и будь здоров.

Твой друг и декурион Консула Рутилий Намациан.

Письмо II

Лагерь у стен Сиракуз. 541 год от О. Г., месяца десембрия двадцать четвертый день.

Рутилий Намациан приветствует Клавдия Квардигария. Прошло неполных двадцать дней с моего первого письма тебе, а я чувствую себя постаревшим на двадцать лет. Говорят, я изрядно поседел. Может быть.

Помнится, я жалел, что рядом с нами нет тебя. Теперь я благодарю Парку за это. О чем я жалею — так это о том, что *я* здесь.

Надеюсь, Клавдий, ты достаточно меня знаешь, чтобы не принять вышесказанное за истерику юнца, петушащегося до драки и с плачем бегущего от вида первой крови. Я видел и кровь, и смерть еще мальчишкой... Да и не я один — война идет уже полвека. Но то, что я видел здесь...

Впрочем, все по порядку.

Сначала все шло своим чередом: мы погрузились на корабли и отплыли. Почти тут же многие слегли от морской болезни, несказанно потешив этим союзничков-калабров. Я сам, хотя держался на ногах, решительно утратил всякий аппетит. Несколько отвлекали от болезни обязанности декуриона и, сознаюсь, навязчивое опасение увидеть на горизонте синие паруса с белой пятиконечной звездой — символом Совета Пяти**. Бойцы из нас нынче были б аховые, а проверять в таких условиях верность калабров не хотелось. Карфагенский флот так и не появился.

Наконец мы высадились, донельзя радуясь твердой земле под ногами. Впрочем, наутро наш легион вновь ожидали корабли — мы должны были штурмовать береговые укрепления Сиракуз, не такие мощные, как те, что прикрывали город с суши. Это мы тогда так думали.

Мы выступили в полдень. Весла в едином ритме ударили по воде, и медные ростры кораблей обросли зеленовато-седыми усами из пены. Размеренно рокотали барабаны, пели буксины.

Тогда — неужели это было только вчера? о Марс и Беллона! — мы всерьез думали, что с одного удара возьмем Сиракузы. Потом — Сицилия, Карфаген и — конец проклятой войне...

Мы шли единым строем, ветер раздувал паруса. Солнце играло на лезвиях пилумов и касках...

Это началось внезапно. Свист — и первый центурион нашего легиона оседает на палубу. Дротик прошил его навылет вместе с панцирем. Дротик со стены, до которой осталось не меньше трехсот шагов. Мы еще не понимаем, что происходит, а на нижних палубах просто ничего не знают, и так же размеренны взмахи весел, несущих нас в ад.

То, что началось мгновение спустя, до сих пор кажется дурным сном, ночным кошмаром... Память отказывает, и приходится поднимать голову, вдыхать запах пропитанных воловьей мочой повязок, вслушиваться в стоны и горячечное бормотание искалеченных, смотреть на свежие земляные холмики с лежащей поверх каской. Приходится заставлять себя вспомнить — и поверить памяти.

На нас обрушился ураган камней, стрел, глиняных горшков — эти лопались, мгновенно растекаясь пылающими лужами. Лишенные командования — почти на всех кораблях центурионы гибли первыми — солдаты либо застывали в столбняке, либо бестолково метались по палубам. Гибли и те, и другие. Очень трудно описать унизительное смущение полной беспомощности и столь же полной неуязвимости врага... И цепенящий ужас безлико неотвратимой смерти. Словно налагаются огромные каменные жернова, мелющие двуногие, кричащие, истекающие алым соком зерна. Над стеной воздвиглась исполинская деревянная рама. Десятки зеркал повернулись на ней, пошевелились и замерли.

— Что это? — крикнул кто-то.

А я — я понял, что. Помнишь, ты рассказывал, как зажигают огонь в Олимпии?

Ослепительно белый зайчик запрыгал по просмоленным канатам и парусам, оставляя за собой стремительно расползающиеся дымящие черные язвы, кое-где проклевывающиеся алыми язычками пламени.

Я стоял и глядел, как завороженный, на приближающееся белое пятно. В этот миг стрела обожгла мне щеку, стегнув опереньем, я дернулся, машинально прикрывшись щитом.

А рама двигалась, и бежал, перегрызая канаты и паруса, белый зайчик. Он скользнул по щиту, неимоверно нагрев его и оставив на красной коже выгоревшую бледную полосу...

— Марцелл убит! Консула убили!!! — заорал кто-то рядом. Я подскочил к крикуну. Одного из своих цизальпийцев по имени Карн я узнал в тот момент, когда мой кулак, угодив в подбородок, бросил его на палубу. Только после этого я позволил себе оглянуться.

Флагман Марцелла бестолково торчал на месте под градом дротиков и камней. Кормовая надстройка была снесена начисто прямым попаданием огромного булыжника — такой же недавно превратил в щепу «воронье гнездо» нашей галеры и швырнул на корму кусок сырого мяса, только что бывший зубоскалом калабром. Не видно было и украшавшего корму флагмана штандарта с гаммадионом.

Несколько кораблей рванулись вперед, не то в «мертвую зону», где их не достанут сиракузские стрелки, не то просто в безумном стремлении хоть раз достать клинком до незримых убийц.

Три из них прорвались сквозь ад и вышли к стенам Сиракуз. И навстречу им над стеной поднялись новые деревянные чудища. Они походили на колодезных журавлей с какими-то жуткими крючковатыми лапами на концах. Эти лапы обрушили на весла кораблей и на их палубы потоки камней и бревен, затем опустились, уцепились в носы кораблей и поволокли их вверх. Весла — целые и обломки — жалко трепыхались в воздухе, как плавники вытащенных из воды рыб.

В тот момент, когда вода уже стекала с рулевых весел, когти разжались, и корабли рухнули вниз со страшным хрустом. На воду, на прибрежные камни. На головы тех, кто успел спрыгнуть вниз.

На одной из лап повис человек, без каски, в одном панцире поверх коричневой туники, без щита и копья, с клинком в зубах.

Он подтягивался, полз вверх и вверх, движимый единственным желанием — нанести хоть один удар перед смертью.

Его сбили стрелой.

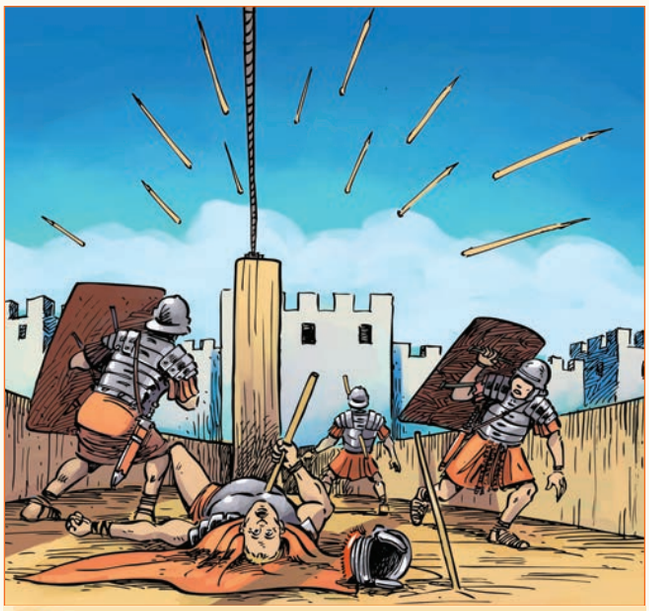
Я описываю все это, Клавдий, много медленнее, чем оно происходило на деле. Достаточно сказать, что, отвернувшись от флагмана, я увидел гибель трех кораблей под сиракузской стеной. Смерть смельчака я увидел чуть позже, подскочив к стоящему на корме буцинатору, бледному, как хитоны ликторов, вцепившемуся в трубу мертвой хваткой.

— Отступление! — заорал я на него. — Труби отступление!

— Не было сигнала! — отчаянно завопил он в ответ, глядя на меня белыми от страха глазами.

Тогда я поднял гладий, который неизвестно зачем вынул из ножен, и приставил к его горлу.

— Можешь считать это сигналом. Труби!!! — и он затрубил. Ему с облегчением откликнулись буксины с других кораблей, и наш покалеченный флот пополз назад.



То, что началось мгновение спустя, до сих пор кажется дурным сном, ночным кошмаром...

** Совет Пяти — крупнейшие олигархи, фактические правители Карфагена. Его так называемые цари были лишь военачальниками.

Об авторе

Лев Прозоров — историк, кандидат наук, живущий в городе Ижевске. Автор многочисленных рассказов, написанных в совершенно разных жанрах — историческом и альтернативно-историческом, фэнтезийном, мистическом, хорроре. Публикуется в местных изданиях, а также в интернете, где известен под именами Озар Ворон и Смельдинг. Постоянные читатели «Мира фантастики» уже имели возможность оценить творчество писателя — на диске-приложении к июльскому номеру журнала были размещены его рассказы «Первый император» и «Орден-юнкер».

Стрелы, дротики, камни, зажигательные горшки летели вслед. Обугленные лохмотья парусов свисали с уцелевших рей.

Мы отошли, наконец, на безопасное расстояние... чтобы увидеть, как расстреливают тех, кто плавал в воде, цепляясь за обломки кораблей.

Трое, сбросив доспехи, оставили бревна и рванулись к нам.

Последнего достали дротиком на самом пределе досягаемости сиракузских снарядов. Седой ветеран в двух шагах от меня зло зарыдал, уткнувшись лбом в край борта.

Медленно, держась как можно дальше от стен, шли мы к берегу. Оглядевшись, я увидел сидящего у борта, закрыв лицо руками, Авла Випенну.

— Что с тобой?

Он отнял руки и повернулся — повернулся на голос, понял я, увидев белые глаза с размытыми серыми пятнами сгоревших зрачков на полосе красной обожженной кожи. Его челюсть дергалась.

— З-зерк-кала... — выдавил он и снова спрятал лицо, словно надеясь, что темнота оживит его глаза...

Я стоял рядом с ним, не зная, что сказать.

Он хотел стать художником.

Боги, что за тварь укрылась за стенами Сиракуз? Светоносец Феб, в чью голову могло прийти обратить твои животворящие лучи в орудие разрушения и увечий?

В моей декурии убитых не было — хвала Фортуне. Один из цизальпийцев — Септим Валент — ранен, ему разбило плечо камнем. И еще Авл.

Уже под вечер к нашей палатке подошел ликтор.

— Декурион Рутилий Намациан?

— Я, — я встал.

— Именем Рима, следуй за мной.

Мы прошли через половину лагеря к палатке Консула. Штандарт с гаммадионом плескался над ней и сквозь полог доносился хрипящий, сорванный, но все же знакомый голос. Я вскинулся, словно самнитский боевой конь при звуках трубы.

Консул жив! Я словно шагнул из серого тумана безнадежности на свет. Марс Мамертинский, мы еще пройдем по улицам Сиракуз!

Даже если меня казнят на рассвете за трусость и самоуправство.

— Почему не доложили о машинах?! — консул хрипел на стоящего перед ним офицера в черной тунике штрафника. Я вспомнил, что осадные заботы и подготовка к штурму Сиракуз были поручены уцелевшим под Каннами.

— Консулу должно быть известно — я посылал доклад. Но кто поверит трусу и дезертиру? — темные глаза офицера смотрели в лицо разъяренному Консулу с мрачным спокойствием.

— Слово римского солдата? — спросил Консул, прищуриваясь.

— Слово дезертира и труса? — переспросил офицер с насмешкой в голосе, подняв правую бровь.

— Слово римского солдата? — с нажимом повторил Марцелл, словно не расслышав сказанного в лицо. Поднялся, наваливаясь на стол обеими руками... впрочем, нет, только левой — правое предплечье забрано в лубок, голова перевязана.

Что-то изменилось в лице и голосе штрафника.

— Да, Консул, — без недавней насмешки проговорил он. Не ему ли меня отдадут под команду?

Марцелл разжал руки, опустился на ременчатый стул.

— Хорошо. Когда я вернусь в Рим, кое-кто... ответит мне на пару вопросов. Ступайте к подчиненным, офицер. Я вас не задерживаю.

— Аве Рома, Консул!

— Аве!

Штрафник прошел мимо меня.

— Декурион Рутилий Намациан по приказу Консула прибыл! — возвестил ликтор.

— Пусть войдет.

— Аве Рома! — гаркнул я, вступая в палатку.

— Аве, — хмуро откликнулся Марцелл, не отрывая глаз от папируса, на котором что-то писал.

Молчание паутиной повисло в палатке. Сквозь полог доносился шум лагеря и рокот дальнего прибоя. Тростниковый стиль скрипел по папирусу, Марцелл морщился и бранился сквозь зубы.

Наконец, он поднял на меня свои свинцово-серые глаза. Помолчал.

— Ты приказал трубить отступление? — резко, но негромко спросил он.

— Да, Консул.

Он, не отводя взгляда, встал из-за стола, подошел ко мне, и, положив здоровую руку на плечо, крепко сжал его.

— Спасибо... — его голос сорвался. — Спасибо, сынок, — он резко отвернулся и отошел к столу.

Военная служба, Клавдий, тем и хороша, что даже когда совершенно не знаешь, что говорить и делать, — как я в этот момент, — долго думать над ответом не надо.

— Аве Рома! — браво гаркнул я, глуша растерянность.

— Аве, центурион, — со скупой усмешкой обернулся ко мне Марцелл.

— Консул ошибся, я декурион, — брякнул я в ответ.

— Твой консул не ошибается, сынок, запомни, — он протянул мне листок папируса. — Ступай, принимай командование.

Выйдя из палатки, я заглянул в папирус. Это был приказ Консула о назначении меня старшим декурионом нашего легиона. Почему-то я совсем не чувствовал радости, хотя Фортуна благоволила мне невиданно. Я сохранил декурию почти полностью (хотя в том и не было моих заслуг), а вместо наказания за самоуправство получил повышение, нечастое даже на войне. Отец определенно будет горд, и мать порадуется. А я сижу у новой палатки, вдыхаю вонь — ветер со стороны лазарета — слышу вопли солдата, которому отнимают спаленную ногу, подсчитываю потери во вверенной мне центурии — и не чувствую ни малейшей радости.

Это была не битва. Нас унизили до состояния крыс, которых бьют дубьем и камнями и поливают варом. Наши товарищи гибли — а их убийцы не получили даже царапины. Темная злоба кипит во мне, не находя выхода. Оскорблен Рим, оскорблены Марс и Беллона, которым я служил, оскорблен и унижен я сам — а я не привык быть униженным и оскорбленным, Орк меня забери!

Все молчат — но, судя по лицам и глазам, чувствуют то же. Калабры не зубоскалят, и уже до взятия Сиракуз включительно их верность вне сомнений, — эти весельчаки и острословы умеют ненавидеть и мстить. Ненависть висит над лагерем, как туча мясных мух над лазаретом.

Боюсь, Клавдий, что второе обещание будет не так легко выполнить. Солдаты теперь ненавидят сиракузцев, пожалуй, еще больше, чем пунийцев. Те, по крайней мере, дерутся по-людски. Чувствую, когда войдем в город, будет резня. Успеть найти этого твоего Архимеда и сохранить ему жизнь — задача не из простых, но я постараюсь.

Не рассказывай обо всем этом матери и Юлии. Они римлянки, да, но это — не для их ушей. Наш приступ отбит, я стал центурионом — и хватит с них.

Прощай и будь здоров.

ПИСЬМО III

Лагерь у стен Сиракуз. 542 год от О. Г., месяца января двадцать пятый день.

Рутилий Намациан Клавдию Квардигарию.

Когда до тебя дойдет это письмо, ты, верно, будешь уже знать о моей печальной участи. Утаи это письмо, ибо ярость Консула — заразная болезнь. Позаботься о моих родных и, сколько сможешь, замени им меня. Об отце не говорю, для него сын, нарушивший приказ Консула и казненный, более чем мертв. Если мое имя и прозвучит у семейного алтаря, то не из его уст и не в его присутствии. Постарайся, однако, объяснить все матери... и Юлии. Юлии особенно. Она поймет.

Береги ее, Клавдий, лучше всего — женись на ней. Знаешь, ты ей всегда нравился. Так что сватайся смело. Итак, приступаю к подробному описанию того, что и, главное, почему я сделал, почему нарушил и данное тебе слово, и долг римского солдата. Может быть, вместе с ранеными до ваших мест уже доходили слухи, что машины-убийцы на стенах — дело рук самого Архимеда. Узнали мы об этом от самих греков.

— Эй, римляне! — надрывались с серых сиракузских стен медные глотки рупоров. — Как вам игрушки нашего Архимеда? Ползите сюда, римляшки, у Архимеда рабы для опытов кончились!

Греческий в нашем войске знаю не только я, а крикуны иной раз переходили на изуродованную латынь. Помню, еще в праздник Нового года, стоя на холме и угрюмо глядя на укрепления города, Консул промолвил:

— Придется, видно, прекратить эту войну с геометром.

Итак, вчера Консул вызвал меня к своей палатке. В лагере стояла та дремотная расслабленность, что неизбежно сопутствует осаде. Наших солдат мы неизменно гоняли на учения и до одурения рыли рвы и насыпали валы на случай карфагенского десанта, но и только — слишком велики и страшны были потери в первых штурмах. Была пара вылазок... Пленных не брали. Однако последняя была больше недели назад.

Но у палатки Консула все было по-иному. Входили и выходили центурионы, ликторы, какие-то люди в одежде местных жителей. Я вошел в палатку, и ликтор, оставшись снаружи, спустил полог за мной.

— Аве Ро!..

— Аве, — нетерпеливо бросил Консул, не отрываясь от папирусов. — Центурион, завтра мы войдем в Сиракузы.

Я молчал. Если Консул сказал «войдем», значит, войдем.

— Точнее, сегодня ночью. Твоя задача — отобрать десяток рядовых, самых верных и надежных. Далее, подыскать декуриона побашковитее и передать ему командование центурией. Подойди.

Я подошел. Консул развернул папирус. Это был очень подробный план города, очевидно, Сиракуз.

— Вот здесь — провел он пальцем по листу, — пролегает подземный ход, ведущий в центр Сиракуз. Он выходит на поверхность здесь... — он ткнул пальцем в переулок неподалеку от агоры.

— Твоя центурия пойдет этим ходом. На выходе разделитесь. Дальше центурию поведет отобранный тобой декурион, — пришлешь его ко мне за заданием, — а десятку — ты. Маршрут — эта улица. Патрули встречаться не должны, но на всякий случай — убивать всех встречных, быстро и тихо. На третьем перекрестке — дом с синим меандром вдоль верхнего края забора. Дом занять и сидеть до утра, как мыши. В доме — человек. Он и его чертежи, — Консул выделил каждое слово, — на рассвете должны быть здесь. Невредимыми. Вплоть до последнего волоска человека и последнего клочка чертежей. Еще раз повторяю: ваша задача — защитить и доставить сюда человека с чертежами. В случае выполнения центурии — венок первым вошедшим в крепость врага, декуриону — центурию. Свою награду выберешь сам. В случае неудачи — ответишь лично. Вопросы?

— Консул, — тихо спросил я. — Этот человек — Архимед?

Марцелл встал и подошел ко мне вплотную.

— Запрещаю, — так же тихо отчеканил он, глядя мне в лицо, — запрещаю повторять это вслух. Запрещаю называть его этим именем при солдатах или без них. Приступить к выполнению задания. Декуриона отправить ко мне.

— Аве Рома! — вскинул я руку.

— Аве Рома, — ответил Консул.

И долго я еще чувствовал спиной его пристальный взгляд.

Приготовления к ночной операции вряд ли будут тебе интересны. Скажу одно — в указанное время мы шли цепочкою по подземному коридору. Честно говоря, было неспокойно, но я полагался на Консула — он не отправил бы людей в ловушку. И еще — странно было слышать над головой шаги и голоса людей, не подозревающих, что мы, их враги — здесь, прямо под ними.

Переулок — темная щель, выходящая на освещенную луной улицу. Глухой топот мягких сапог по брусчатке. Не выдерживаю, оглядываюсь: две темные змеи в круглых чешуйках касок вползают — одна на главную площадь, другая на улицу, ведущую к воротам.

Мимо мелькают глухие стены, глиняные заборы в космах засохших плющей, перегибаются через них голые ветви олив, чернеют калитки.

Первый перекресток за спиной. Никого.

Проклятье! На втором перекрестке из-за угла чуть ли не перед нашим носом (забыл сказать — я отобрал самых быстрых и бесшумных из цизальпийских пастухов и охотников) появляются четыре фигуры в столах и хитонах.

Они не сразу замечают нас, о чем-то тихо беседуя и смеясь. А мы — мы понимаем, что это женщины, лишь когда клинки непривычно легко входят в мягкие тела. Уже потом — беззвучные квадраты ртов на лицах, превращенных луной в гипсовые театральные маски, закатывающиеся под накрашенные веки глаза и тонкие руки, сжимающие не края ран — свертки с едой для женихов, несущих вахту на стенах.

Четыре сломанные куклы на мостовой. Многие сиракузянки, что доживут до утра, позавидуют этим четверым.

Бежим, оставив их позади. Вот он, третий перекресток, и забор с голубым меандром по верхнему краю. Мы молчим, не глядя друг на друга. От бесславья воспоминания этой ночи спасет одно — мы выполняли приказ.

Так я думал тогда, Клавдий.

Распахиваю дверь. Горят светильники. Пусто.

— Фабии — к дверям. Мамерк, Децим — во двор. Остальные — за мной, — негромко произношу я и врываюсь в дверь, прикрывшись щитом, наклонив голову, выставив меч — готовый к любым неожиданностям. За мною Карн, ставший после того страшного штурма моей верной тенью.

В комнате горит большой масляный светильник на девять рожков. Капает вода в огромной клепсидре. И клепсидра, и светильник стоят на столе, у которого в кресле сидит человек. Высокий лоб с залысиной, сухое острое личико, торчащая бородка клинышком, старушечьи руки на подлокотниках. Пристальный

Мимо мелькают глухие стены, глиняные заборы в космах засохших плющей, перегибаются через них голые ветви олив, чернеют калитки.

взгляд из-под густых бровей, ничем, впрочем, не напоминающий взгляд Консула. На коленях — заряженный гастрофет.

— Однако, — одобрительно ворчит он. — Пресловутая римская точность. Я рассчитывал, что вы явитесь позже условленного срока.

Я молчу. Лишь спустя несколько мгновений до меня доходит.

— Рассчитывали?!

— Юноша, — язвительно любопытствуют в кресле, — как, по-твоему, откуда у вашего консула план Сиракуз?

Очевидно, мое лицо достаточно красноречиво.

— А-а, римлянин, — произносит он чуть ли не брезгливо. — Прекрасна и сладостна смерть за отечество, да? Юноша, ты молод, так не позволяй забивать себе голову этим вздором! Смерть есть смерть, и от того, в каком городе она тебя настигнет, твоему хладному трупу теплее не станет. В крепости вот-вот начнется голод, а до тупицы Гиерона не доходит даже, что самый гениальный мозг человечества, — сухонький палец стучит по выпуклому лбу, — вне зависимости от условий нуждается в хорошем питании!

— Это он, что ль, ход указал? — перебивает Архимеда Карн. Греческого мои бойцы не понимают — еще один принцип, по которому я отбирал десятку, — но, по-видимому, сделали свои выводы из того, что мы охраняем этого невзрачного человечка в обреченном городе. Он глядит на Архимеда с брезгливым любопытством, как на необыкновенно уродливую жабу... впрочем, нет — жаб в их деревне чтят и считают воплощениями ларов. Ну, в общем, как на какую-то тварь, мерзкую до занятности.

— А он, часом, не попросил в награду то, что римляне носят на левой руке?*** — вкрадчиво осведомляются из-за моей спины. В ответ — тихий, недобрый гоготок пяти солдатских глоток.

— Тихо! — обрываю я. — Трое — на крышу. Двое — вниз, к Фабиям. Карн, остаешься здесь.

Спустя мгновение в комнате остались лишь мы с Карном. И Архимед.

Издалека вдруг донесся лязг железа, многоголосый вопль, паническое верещание греческих флейт. И сразу же — мощные медные голоса буксин.

Все. Наши когорты вошли в город. Сиракузам конец. Я повернулся к Архимеду. Он отложил в сторону гастрофет и возился с огромными кожаными цистами, стоявшими в тени у кресла.

— Хорошо. Вам не жалко города. Но там, на стенах — ваши машины. Когда до них дорвутся уцелевшие в первых штурмах — там даже дров не останется. Их вам не жаль?

— Их? Да что ты, юноша? — смеется он. — То, что на стенах — вчерашний, да нет, позавчерашний день. А здесь, — он с неожиданней лаской погладил одну из цист, — здесь завтрашний день! Здесь — будущее! Вот в этих трех — военное дело. Хотите посмотреть? Вам должно быть любопытно.

Клянусь, Клавдий, в этот миг я понял, что испытывает суеверный, когда гадатель обещает предсказать ему его смерть. Не знаю, почему я кивнул. Впрочем, я не жалею об этом. Вообще ни о чем, что я сделал в ту ночь.

Клавдий, то, что лежало в листах... Оно было столь же страшней моего первого штурма Сиракуз, насколько он был страшнее обычной стычки. Кое-что я опишу, в двух словах — руки леденеют. Бона Деа, сделай так, чтоб он говорил правду, хвастая, что самое главное во всей этой нежити — точнейший расчет, посильный лишь ему... Если это так — я спокоен, чудовище мертво. Если только это так.

Там были боевые корабли, полностью покрытые броней, неуязвимые для таранов и катапульт, движимые огромными колесами. Те, в свой черед, вертела сила разогретой воды. Там был состав смеси, горевшей на воде и способной проедать дыры в

На белоснежном хитоне поплыло, разрастаясь, алое пятно. Архимед молча опустился на колени.

железе. Там были машины, способные носить по воздуху и сбрасывать на города сосуды с этой смесью или готовых к бою воинов. Там были яды, отравлявшие сам воздух в крепости врага или в его лагере. Там были передвижные крепости на тех самых водяных машинах. Там были усовершенствованные гастрофеты с хитрой системой натягивания тетивы и страшной силой и точностью боя. Натянуть и навести этот гастрофет мог и ребенок, ребенок мог и выстрелить из него. Дуги были сложными, и Архимед, водя по чертежу пальцем, говорил что-то о сжатом воздухе — разве воздух можно сжать? Впрочем, он и солнечные лучи пустил в дело. «Это навсегда отменит доспехи», — смеялся он и пояснял, что выстрел из этого гастрофета пробьет самого тяжеловооруженного воина мира — парфянского конника — вместе с панцирем, с трехсот шагов.

Я слушал его, Клавдий, и пытался понять, как все это будет выглядеть. Я пытался представить рядом с этими машинами римских солдат — и не мог. Я не мог представить себе тех, кто будет убивать движением пальца, ни разу не взглянув в гаснущее лицо врага, не ощутив его крови на руках, не скрестив с ним меча. Тех, кто будет убивать легко. И тех, кто будет сидеть за их спинами, пить вино и беседовать об урожае, когда над чьим-то городом поползет ядовитый туман, проникая в спальни господ и в собачьи конуры, в мастерские припозднившихся ремесленников и в убежища влюбленных. И в детские...

Я пытался представить своего сына — нашего с Юлией, — как он летит на крылатой машине над городом и кидает вниз кувшины с огненной смесью, и летит домой, и обнимает жену, и садится ужинать или играть с детьми. Голосов тех, других детей он ведь даже не услышит.

Я пытался и не мог. Почему-то из-под римских касок упрямо лезли чернобородые, горбоносые, пучеглазые пунские хари.

И тут я понял, Клавдий. Я не знаю, почему греки вообще взяли сторону Карфагена, но я знаю, почему сторону Карфагена взял Архимед. Пунийцы твердо уверены, что все на свете можно купить. Архимед уверен, что все на свете можно вычислить.

«Дело в количестве» — вот их символ веры, и не важно, идет ли речь о шекелях карфагенского ростовщика или о цифрах в расчетах сиракузского геометра.

Неприятием этой веры мы и отличаемся от них. Может быть, сильнее, чем обличьем или языком. И если мы примем ее, эту веру — мы не будем собой. Рим падет перед Архимедом страшнее, чем пал бы пред Ганнибалом.

И еще я понял, что он рассчитал не все. Просто потому, что правы мы, а не они. Потому, что нельзя все просчитать.

*** По легенде, дочь Турна, царя рутулов, открывшая римлянам ворота родного города, потребовала такую награду, имея в виду браслеты. Предательницу, однако, забили щитами.

Мне стало легко и холодно, очень легко и очень холодно. Так, говорят, чувствуют себя смертельно раненые.

— Светает, — сказал я ему и сгреб цисты. Сухие кожаные цисты, набитые папирусом и пропитанные воском и мирром. — Пора уходить.

— Осторожнее, — взволнованно сказал он. — Не забывайте, юноша: в ваших руках будущее, будущее вашего драгоценного Рима. И ваше, кстати, тоже!

Он сам не знал, до чего был прав. Или верно, что перед смертью устами человека овладевают Боги?

Мы спустились вниз. Мои солдаты развели во дворе костер — ночь была, может, и теплее, чем в это время года у нас, но мозглая, сырая.

Я улыбнулся Архимеду:

— Это вам больше не понадобится, — и швырнул цисты в костер. Пламя с веселым хрустом вгрызлось в сухую, промасленную кожу. Лицо грека исказилось, словно я швырнул в огонь его самого.

— Мои чертежи! — завизжал он. — Варвар!!! Не смей!

Он кинулся к огню, я оттолкнул его — это оказалось труднее, чем я думал. Он вцепился в стоявшую у стены тяпку и с нечленораздельным воплем рванулся, замахиваясь, ко мне.

Карн действовал быстро и гладко, как на учении. Я бы не успел ему помещать — даже если б захотел. Шаг левой с выставленном щитом. Мгновенный выпад клинка. На белоснежном хитоне поплыло, разрастаясь, алое пятно. Архимед молча опустился на колени, упал на бок, подтянул колени к животу. Приоткрытый рот шевельнулся, и я невольно наклонился к нему.

— Не трогай... мои чертежи... вар...

Он затих.

Уходя в мир теней, он думал не о сожженных глазах Авла Виненны, не о гастрофетах, прицельно бьющих в беспомощно барахтающихся людей.

Не об оскорбленных им Богах, чьи благие дары он превратил в нож палача, чье служение он уподобил ремеслу резника, греху выводящей плод шлюхи.

Не о преданном городе и тех, кто погибал, — может быть, с его именем, — на окровавленных мостовых; не о женщинах, попавших в руки сжигаемых ненавистью и мужским голодом солдат; не о своем царе, заколотом, как свинья, в постели.

Он думал о своих чертежах.

Консул был в ярости. Никогда он не говорил со мной так тихо. Он спрашивал, за сколько я продался пунийцам. Он спрашивал, понимаю ли я, как мое преступление отодвинуло уже совсем близкую победу. Он спрашивал, как теперь ему глядеть в глаза вдовам тех, кто мог бы жить и жить, — а теперь сложит голову по моей глупости.

Я молчал. Замолк и он.

Потом он спросил, чего я, по моему мнению, заслуживаю.

— Смерти, — ответил я.

— П-понимаешь! — как бы удивился Марцелл, бросая на меня яростный взгляд. — Что ж... Не надейся только, что это будет легко! Увести!

Он так и не спросил: «Зачем?».

Наш Консул знает — некоторые вопросы задавать бесполезно.

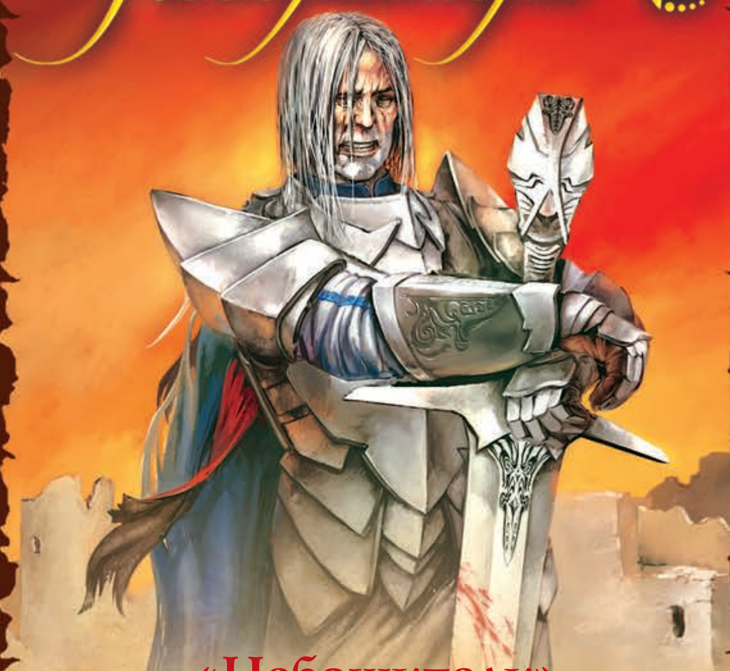
Вечером к яме-карцеру пришел мой знакомый. Он ранен и едет домой. Скоро уже рассвет, он стоит и ждет моего письма.

И все-таки — если однажды человеческая женщина родила Архимеда — не случится ли этого вновь? И не случится ли, что в нужный момент никто не швырнет в огонь его проклятые чертежи?

Нет. Не верю. Этого не будет, пока правят Боги. А Они вечны — этого не будет никогда. Друг мой Клавдий — прощай и будь здоров.

Твой друг и счастливейший из смертников Рутилий Намациан.

Небожители



«Небожители» — новая российская коллекционная карточная игра!

Спрашивайте в магазинах и клубах вашего города:

МОСКВА: «Медиатека» (Багратионовский пр., 7 кор. 3 павильон F2-024 («Горбушка»), м. Багратионовская); Клуб «Портал» (4-й Ростовский пер., 2, стр. 1, м. Смоленская); МДК на Н. Арбате (1 эт., «Канцтовары», Новый Арбат, 8, м. Арбатская); «Дом игрушки» (2 эт., Большая Якиманка, 26, м. Октябрьская, Полянка); «Детский мир» (1 эт., «Книги», Театральный пр. 5 м. Лубянка, Кузнецкий Мост); «Хобби и настольные игры» (Мясницкая, 20, стр. 1, м. Лубянка); Клуб «Легион» (Каширское ш., 52, ДК «Москворечье», м. Каширская). «BG-клуб» (2-я Кабельная, 10, м. Авиамоторная).

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб «Саргона» (Новочеркасский пр., 47/1, м. Новочеркасская); «Большой Гостиный Двор» (Невский пр, 35, «Детский мир» на Садовой линии, м. Гостиный Двор); «Знайка» (пр. Косыгина, 19, корп. 3, м. Ладожская); «Арт Миниатюры» (Седова, 11а, м. Елизаровская); Сеть магазинов «Книжный салон»; Сеть книжных магазинов «Буквоед».

ВОРОНЕЖ: Клуб «Арена» (Хользунова, 104). **ВОЛГОГРАД:** Клуб «Цитадель» (7-я Гвардейская,17а). **ЕКАТЕРИНБУРГ:** «Mox Malachite» (пр. Ленина, 69, корп. 12); ТЦ «Малышевский» (2 эт., «Поле боя», Малышева, 122, ост. Генеральская). **ИЖЕВСК:** «Перекресток» (Карла Маркса, 302). **КЕМЕРОВО:** «Северный мост» (Красная, 10). **КРАСНОЯРСК:** «Дайсвилль» (маг. «Светоч», Копылова, 66). **МУРМАНСК:** «СОЮЗ-Мурманск» (Шмидта, 37). **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Клуб «Цитадель» (пр-т Гагарина, 110, вход со двора). **НОВОСИБИРСК:** ТЦ («Игромир», Ильича, 6); клуб «Легенда» (ул. Республиканская, 12/1); **РОСТОВ-НА-ДОНУ**: «Игрополис» (ул. Серафимовича, 53). **РЯЗАНЬ:** «Янг Фэшен» (Дзержинского, 73). **САМАРА:** Книжный рынок, конт. № 3 (Антоново-Овсеенко, ост. Автомобильный рынок). **ТАМБОВ:** «Торговый мир» («Хобби & игрушки», Интернациональная, 45 б). **ТВЕРЬ:** Центральный рынок, № 604.

Саргона

Официальный дистрибьютор на территории России, Украины, Белоруссии и Казахстана компания «Саргона».

тел./факс: +7 095 950-51-41
+7 499 740-71-09
E-mail: Mail@Sargona.Ru
www.sargona.ru

© 2004
ООО «Студия Электронных Развлечений» Россия, г. Новосибирск.

Студия электронных развлечений

www.godlike.ru

КАК СДЕЛАТЬ КУЛЬТОВЫЙ ФИЛЬМ

Юрий Нестеренко

Всякое сходство с реальными историческими лицами является злонамеренным.

Все началось с того, что в одно недоброе утро брат Вачовски, с трудом попадая с похмелья по кнопкам мобилы, позвонил своему брату Вачовски.

— Слышь, брателло, — сказал брат Вачовски, — у тебя как с бабками?

— С бабками-то у меня хорошо, — ответил брат Вачовски, — вот без бабок плохо. Как раз у тебя стрельнуть собирался.

— Я тебе стрельну! Тоже мне, «Брат-2» нашелся. У самого нету.

— Тогда, может, у Спилберга стрельнем? — с надеждой предложил брат Вачовски.

— Спилберг нам не даст, — возразил брат Вачовски. — Он же нас не знает совсем.

— Тогда у Сталлоне.

— Сталлоне тоже не даст. Он же нас знает.

— А у Тарантино?

— Ты сдурел, брателло? Ему же отдавать придется!

— Да, ему попробуй не отдай, — печально согласился брат Вачовски. — В одном только последнем фильме 20 трупов... Слушай, а у меня идея! Давай девочку снимем?

— Какую еще девочку?

— Симпатичную.

— Брателло, ты точно на солнце перегрелся! Нам не о девочках, нам о бабках думать надо!

— Так я и думаю! Я имею в виду — в фильме снимем. Получится культовое кино, пипл толпами повалит, нам бабки понесет.

— Не, на одну только девочку не повалит. Сейчас этих девочек в этом, как его, тырнете на каждом байте... или сайте... вечно я их путаю...

— Тогда давай про тырнет культовое кино снимем.

— А ты про него знаешь чо-нибудь?

— Не-а.

— И я не-а. О, кстати, я имя герою придумал! Только как же мы снимать будем, если в этом не рубим ни фига?

— А мы скажем, что это типа фантастика про будущее. Про будущее же никто ни фига не знает! И ваще, кого нам бояться? Умников? Так они в кино не ходят.

— Хм... брателло, так про будущее придумать — это ж воображение надо иметь!

— А на фига оно нам? Мы снимем все как в настоящем, а скажем, что это типа про будущее! Понял?

— Не понял.

— Вот и пипл не поймет! И решит, что это, типа, крутая философская притча.

— А пипл от философии не заскучает?

— А мы туда драк побольше! Из гонконгских боевиков нарежем и вставим! И девочку. Чтоб было кому целоваться в финале.

— Ну, это само собой. А сюжет?

— А зачем культовому кино сюжет?

— Не, брателло, ты не путай. Это элитарному кино сюжет не нужен. А культовому нужен. Только небольшой, шоб на афише поместился.

— Ну тогда так: типа в будущем машины восстали и людей победили.

— Ты чо, это ж «Терминатор»!

— Не, брателло, какой же это «Терминатор»? «Терминатор» — это где Шварценеггер. А у нас на Шварценеггера денег нет.

— Ну тогда, может, и прокатит...

— Что в прокате? Что-то я тебя слышу плохо.

— Да, блин, у мобилы батарейка садится!

— Предлагаешь мобилы и батарейки в фильм вставить? А чо, это мысль. Слышь, брателло, люди электричество вырабатывают?

— Я почем знаю, у меня ни по биологии, ни по физике выше трояка никогда не было! — кричал в трубку брат Вачовски.

— Зайцы точно вырабатывают. У них батарейки внутри. Я сам в рекламе видел. А звери ведь наши меньшие братья, так? Значит, и люди тоже. Осталось название придумать.

— Название поумнее должно быть, чтоб сразу стало ясно, что это типа крутая фантастика. Брателло, ты про тырнет чо-нибудь умное знаешь? Ах да, я уже спрашивал... Ну а вообще какие-нибудь слова научные? Думай, брателло, у тебя же в школе четверка по математике была!

— Так это ж когда было! Один раз в третьем классе... О, вспомнил! «Гипотенуза»!

— Не, длинно слишком. Пипл не запомнит. Покороче ничего не знаешь?

— Тогда эта... как ее... мне еще два балла за них влепили... «матрица», во!

— А чо это такое-то хоть?

— Да какая разница? Мы культовое кино делаем или диплом пишем?

— Тоже верно... Слышь, брателло, а мне твоя идея нравится! Мы с этой «Матрицей» еще всех поимеем!

•••

Брат Вачовски сел за компьютер, открыл новый файл и написал: «Матрица имеет тебя».

Иллюстрации: Sonymax Studios (www.sonymax.ru)

ИГРЫ БОГОВ

СЮЖЕТ И РИСУНОК – АЛЕКСАНДР РЕМИЗОВ

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КРОССВОРД

Кроссворд возвращается на страницы «Мира фантастики»! В пустых клетках спрятаны слова, прямо или косвенно относящиеся к фэнтези, научной фантастике, киберпанку, альтернативной истории, мистике и любым другим жанрам, о которых пишут авторы «МФ».

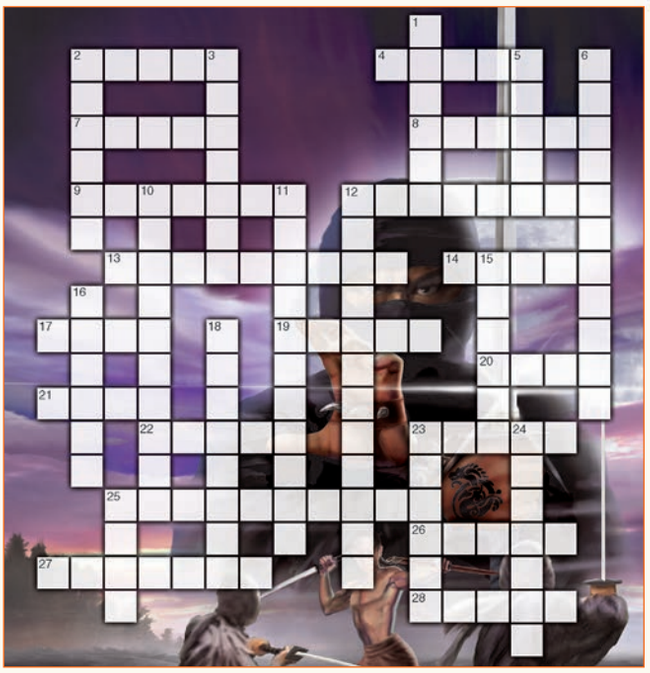
За разгадывание кроссворда редакция предлагает призы. 10 читателей, приславших наиболее полные правильные ответы (а желательно — кроссворд, разгаданный целиком), станут обладателями новейших фантастических и фэнтези-книг, выпущенных российскими издательствами. Кроме того, каждому из 10 победителей достанется одна из «Говорящих книг» от ИД «РАВНОВЕСИЕ»: «Волшебные сказки» Толкина или «Живущий в последний раз» Г. Л. Олди.

Если правильных ответов будет более 10, победителей определит жребий. Правильные ответы присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой «Кроссворд — октябрь». Обязательно указывайте свои **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Ответы на викторину («МФ», август 2005)

1-б (Толкин), 2-г (мыльная опера), 3-а (Мексика), 4-б (истина), 5-в (Асуры), 6-а (Баргест), 7-б (несовершенство), 8-г («найди себя»), 9-в («не будет правосудия»), 10-а (Керенский), 11-г (облако), 12-в (Нижегородская область).

Каждый из десяти победителей получит новую фантастическую книгу от одного из российских издательств, а также аудиокнигу от компании «СОЮЗ». Десять счастливчиков — это Анна Алферьева (Ростовская обл., г. Таганрог), Евгений Афанасьев (г. Астрахань), Вячеслав Гуджин (Калужская обл., г. Обнинск), Павел Кузнецов (г. Смоленск), Екатерина Морозова (г. Москва), Константин Окульский (г. Южно-Сахалинск), Анна Сафронова (г. Челябинск), Леся Сирота (Украина, г. Львов), Дмитрий Сыров (г. Вологда) и Павел Трифонов (Латвия, г. Юрмала).



По горизонтали

2. Падающая звезда. **4**. «Последний ... королей», надпись на пушках в армии Людовика XIV. **7**. Создатель советского фэнтези про всемогущего джинна Хоттабыча. **8**. Биологический отец Бобы Фетта. **9**. Фамилия пункта 2 по вертикали. **12**. Глава монархического государства. **13**. Один из актеров, сыгравших Оби-Вана. **14**. Главный герой «Назад в будущее», но не доктор Браун. **17**. Часть названия одной из постоянных рубрик «Мира фантастики». **19**. Мир, входящий во вселенную Упорядоченного. **20**. Представители фэнтезийной профессии, склонные объединяться в гильдии и коллегии. **21**. Свод исландских саг о богах и героях. **22**. Имя сенатора (точнее, сенаторши) от планеты Набу. **23**. Лейтенант Эллен Рипли в реальной жизни. **25**. Один из создателей жанра криптоистории. **26**. Обозначение для неизвестного. **27**. Эквивалент слова «робот». **28**. Восточное кинофэнтези про императора и его убийцу.

По вертикали

1. Страна, дождавшаяся-таки возвращения короля. **2**. Имя пункта 9 по горизонтали. **3**. Писатель, работающий в межавторских циклах «Звездные войны» и «Забытые королевства». **5**. Человек, описавший девять кругов Ада. **6**. Событие, после которого жизнь на Земле исчезает или приходит в упадок. **10**. Устройство для скоростного перемещения пепелаца в пространстве. **11**. То, без чего не обходится практически ни один фантастический фильм. **12**. Научная отрасль, подробно о которой рассказано в разделе «Машина времени» прошлого номера «Мира фантастики». **15**. Писатель-фантаст и популяризатор науки. **16**. Робот, страдающий алкогольной и наркотической зависимостью. **18**. Автор «Марсианских хроник» и «Вина из одуванчиков». **23**. Агент Смит и Элронд. **24**. Известнейший советский фантаст. **25**. Одно из основных веществ, необходимых для зарождения жизни на планете.

(Примечание: в случае с иностранными именами и названиями мы использовали наиболее распространенную русскую транскрипцию.)

ВИДЕО-КОНКУРС

После некоторого перерыва на «Конкурсную площадку» вновь выходит видеоконкурс. Вы видите перед собой девять кадров из девяти разных фантастических или фэнтезийных кинокартин. Некоторые из них широко известны, другие популярны лишь в среде фанатов.

Чтобы победить в видеоконкурсе, требуется правильно назвать как можно больше фильмов (а лучше — все девять). В ответах указывайте номер кадра и название кинокартины на русском или английском языке. Например, так: «1 — Чужой против Терминатора, 2 — Иногалактянин» и т. д. Если фильм имеет несколько частей/серий, нужно указать точное название части. Например, недостаточно написать, что кадр взят из «Индианы Джонса» или «Обители зла», нужно указать, из какого именно эпизода или фильма (например: «Матрица: Форматирование»).

Ответы присылайте по email'у **otvet@mirf.ru** или по почте с пометкой **«Видеоконкурс — март»** на адрес редакции («Связь с редакцией» на третьей странице журнала). Обязательно укажите свои **имя, отчество, фамилию и обратный адрес с индексом** (или телефон, если вы живете в Москве), чтобы мы могли отправить приз в случае вашей победы. Если не сможете получить приз сами — указывайте данные того, кто получит его за вас. Итоги конкурса мы подведем в декабре. Успехов!

Видеопризы

Призы видеоконкурса предоставляются компанией «СОЮЗ». На сей раз это видеокассеты с фильмом ужасов «Крип» и научно-популярной, но при этом фантастической (!) лентой от канала BBC «Космическая одиссея: Путешествие по галактике».

Получат их 10 читателей, приславших верные ответы. Если правильных ответов будет больше, редакция, по традиции, определит счастливчиков жребием. Ну, а если не наберется 10 читателей, угадавших все 9 фильмов (что уже случалось), то призы получат те, кто угадал 8 кинокартин, и так далее.

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Лето закончилось, все вернулись из отпусков и с каникул, прочли летние номера «МФ» и принялись посылать корреспонденцию в любимый журнал. Осень традиционно делает приходящую почту более содержательной и обильной. Вскрывает конверты, читает открытки и скачивает мегабайты с электронного адреса pochta@mirf.ru по-прежнему — главный редактор «Мира фантастики».

Революция на «Почтовой станции»

Редакция журнала «Мир фантастики» — мои вам приветствия!

Разрешите представиться — ваш читатель с третьего номера 2003 года, с тех пор не пропустивший ни одного выпуска. На моих глазах ваш журнал прошел необыкновенную эволюцию. Несколько раз менялся дизайн, раза три увеличивался объем, появлялись новые рубрики... И вот, представляя проделанный вашим журналом путь в ретроспективе, я понимаю, что, почти всегда, это был путь вперед и вверх. Нету больше откровенно грубых опечаток, невменяемо тупых статей, нагоняющих сон своим содержанием и стилем изложения материала.

Ваш журнал неимоверно хорош. Правда! И это не дежурная лесть, а самая что ни есть правда. На это я могу назвать несколько важных причин. Во-первых, «Мир фантастики» — единственный журнал такого формата, тематики и читательской аудитории, который продается на просторах нашей Необъятной. Да с вашим журналом никто просто не может конкурировать... Только в «МФ» можно прочитать о «фэнтези и фантастике во всех проявлениях». И это хорошо, так и должно быть. Во-вторых, это профессионализм, с каким пишутся те или иные статьи. Рубрика «Машина времени» успешно пронесла через все выпуски журнала знамя просвещения читательских масс. В-третьих, приятный дизайн. Итак, «МФ» — лучший журнал на фантастическую тему, у которого (если судить по напечатанным письмам) полным-полно горячих поклонников, читающих журнал от корки до корки.

И вообще, о «гласе народа». Если я еще хоть что-то понимаю, связь с журналом в виде писем существует не только для того, чтобы в *каждом* номере те, кто покупает этот журнал, читали славословия (часто — откровенно тупые) и бредовые предложения недалеких «людей». По никам и не догадаешься сразу, что это люди, а не благородные нолдоры, вчера слезшие с деревьев, умеющие писать только на синдарине, да и то — с ошибками. Так вот, мое личное мнение — печатать в *каждом* номере такие письма — это оскорбление всей читательской аудитории. Вам что, не пишут действительно хороших писем? Если пишут, то почему я должен на последних страницах «МФ» читать эту писанину, не несущую в себе абсолютно никакой смысловой нагрузки?! Вы что, сжигаете хорошие письма? Или «Почтовая станция» — неофициальное продолжение «Комнаты смеха»?

Без обид, «МФ» — разве редакция журнала и читатели не хотят (в идеале) одного и того же — чтобы журнал нравился и тем, и другим? Так для этого надо писать и читать письма. Вы, что же, действительно хотите только того, чтобы в ваш почтовый ящик приходили одинаковые письма, составленные по такому шаблону: *«Здравствуй, о великая редакция! Не пропустил ни одного вашего номера (некоторые у меня в 10 экземплярах). Ваш журнал настолько крут и велик, что у меня дома образовался культ почитания вашего журнала, патриархом которого я и являюсь. Все у вас просто зашибись, ничего не меняйте».*

Нет, вы, надеюсь, не хотите. Поэтому совершенно не обидитесь на ту конструктивную критику, которую я на вас незамедлительно обрушу.

«МФ»! В начале письма, я сказал о проделанном вами пути: прямо и наверх. Так вот. Вы начали идти назад. От вашего журнала, столь любимого многими, ждут чего-то поистине великого, светлого, доброго, вечного. А получают какое-то сюсюканье, как с маленькими. В июльском номере за 2005, темой которого была обозначена «Нежить», на той же достославной «Почтовой станции» напечатаны следующие слова: *«Надеемся, что номер «Мира фантастики», который вы прочитали, не огорчил вас своей мрачностью, не напугал нежитью и некромантами. Мы намеренно разбавляли «темные» тексты позитивными и веселыми материалами, чтобы оградить читателей от ночных кошмаров».*

Какая поразительная забота! Вы вдруг начали заботиться о сне ваших читателей, которых могут напугать мертвые бяки-каки? В августовском номере «МФ» за 2004 год (тема «Готика») никакого разбавления материалов «позитивными и веселыми» текстами не производилось. Никто не жаловался, наоборот — общаясь с другими читателями «МФ», я узнал, что они находят номер про «Готику» одним из лучших. А что теперь? Все читатели не могут заснуть спокойно, если на них с плоской картинки смотрит что-то, что ну никак нельзя назвать страшным? Или это вы беспокоитесь об упавших с ветки неграмотных нолдорах?

Дальше. В августовском номере за 2005 еще во вступлении зазвучало что-то, обещающее интересную полемику, на последних страницах журнала. В «Почтовой станции», от редактора, написано следующее: *«В сегодняшней «Станции» опубликованы письма, которые могут вызвать дискуссию. И я попытал-*

ся эту дискуссию начать, не во всем согласившись с мнением читателей».

Что за беззубое лепетание? О чем тут спорить можно? С психами (первое письмо) не спорят. С ними как бы соглашаются, потом запихивают в смирительную рубашку и проводят принудительное лечение. Желательно током. Второе письмо вообще не подразумевает никакой дискуссии, потому как поднятая в нем никому не нужна.

Итого: письма читателей и ответы на них оставляют желать лучшего. Например, лучших писем и нормальных ответов. Вы, уважаемая редакция, должны общаться в своих ответах на письма и статьях со взрослыми людьми...

И еще, «Мир фантастики». В сентябре тебе исполняется два года — неплохая дата, что и говорить. А на день рождения обязательно что-то желают. Так вот, мое тебе пожелание. Будь лучше. Стремись к совершенству. А остальное приложится — и тиражи, и популярность.

Tyler Durden

Я сначала хотел опубликовать это письмо без ответа, потому что, с моей точки зрения, ответа оно не требует. Письмо Tyler'а снова обращается к теме, которую я неоднократно поднимал в последних номерах «Мира фантастики». «Почтовую станцию» можно сделать более значимой рубрикой, она способна занимать больше места в журнале — если в редакцию будет приходить больше посланий, подобных письму Tyler'а: глубоких по содержанию, приглашающих поспорить с автором.

В прошлом номере я обещал оригинальные призы за интересные, дискуссионные письма. И вот у нас появился первый награжденный! ***Tyler Durden*** получает «топовую» книгу нашей рубрики «Что почитать». Это роман Алексея Пехова, Елены Бычковой и Натальи Турчаниновой «Киндрет: Кровные братья». Естественно, с автографами авторов и посвящением читателю, приславшему лучшее письмо октябрьского номера!

Молот оккультизма

Уважаемая редакция «Мира фантастики»! Хочу сначала выразить благодарность людям, которые не боятся новых идей и делают действительно интересный и оригинальный журнал, огромное спасибо вам за это. Далее, у меня есть 2 просьбы.

Первая является предложением. Читаю ваш журнал с первого номера и хотел бы попросить вас создать рубрику в «Читальном зале» о книгах, посвященных магии, альтернативным наукам, а также историческим книгам о магии. Надеюсь, я понятно сформулировал просьбу.

Вторая просьба: не можете ли вы подсказать, где я мог бы найти и почитать «Молот ведьм».

Заранее спасибо, ваш постоянный читатель Алекс.

О каких «альтернативных науках» вы ведете речь? «Мир фантастики» некоторое время назад подробно рассказывал об альтернативной истории и альтернативной географии. Но это не науки, а поджанры научной фантастики, у которых есть немало поклонников.

Но мне кажется, что вы имели в виду не фантастические жанры, а такие явления, которые принято именовать «паранауками», «псевдонауками» или еще критичнее — «лженауками».

Авторы и редакторы «Мира фантастики» пребывают в здравом рассудке, придерживаются материалистических взглядов и не верят в экстрасенсов и телепатов, которые в последнее время заполонили страницы бульварной прессы. «МФ» также не верит в пропагандируемую этими личностями «белую и черную магию», «сглаз и порчу», «приворожение» и любые

другие заклинания, не входящие в официальные правила Dungeons & Dragons и применяемые за рамками компьютерных и настольных игр. В общем, журнал у нас научно-популярный (чем мы не без оснований гордимся), и статьи в «Машине времени» основываются на фактах, а не домыслах вроде «сын сестры соседа отцовского сотрудника вчера видел НЛО».

Ну, а про магию в представлении различных мифологий мы пишем постоянно, как и про древние паранауки (алхимия, астрология). Подобные научно-популярные статьи будем публиковать и в дальнейшем.

Что касается «Молота ведьм», то это сочинение можно найти в любой солидной библиотеке, а если вы желаете его приобрести — то смотрите в крупных книжных магазинах, в отделе «История», на полке со средневековыми источниками. За последнее время вышло несколько изданий «Молота ведьм» с хорошими научными комментариями.

● ● ●

Обратите внимание на информацию, размещенную на этой странице. «Мир фантастики» приглашает читателей на встречу с Василием Головачевым, замечательным писателем-фантастом. Приходите, будет интересно. Мы надеемся, что подобные писательские вечера будут пользоваться популярностью, и «Мир фантастики» сможет пригласить вас на встречи с другими известными фантастами.

Увидимся на встрече с Василием Головачевым! А если вы по уважительной причине не сможете ее посетить — то прощаюсь до следующего, ноябрьского номера «МФ».

Николай Пегасов
Главный редактор

Встреча с Василием Головачевым и редакцией «Мира фантастики»

В **пятницу 28 октября** в Москве, в Российской государственной библиотеке пройдет встреча читателей с известнейшим писателем-фантастом — **Василием Васильевичем Головачевым**.

Василий Головачев — один из самых популярных российских авторов. Он написал более 40 книг, суммарный тираж которых превышает 16,5 миллионов экземпляров. Практически все произведения Василия Васильевича относятся к фантастическим жанрам.

Встречу читателей с мэтром отечественной фантастической прозы организуют «Мир фантастики» и главная библиотека нашей страны — РГБ («Ленинка»). Читатели смогут узнать о творческих планах Василия Головачева, пообщаться с писателем и редакцией «МФ» в неформальной обстановке и получить автографы.

Встреча с Василием Головачевым пройдет 28 октября в Зале заседаний, в главном здании Российской государственной библиотеки (проезд до станции метро «Библиотека им. Ленина»). Начало встречи в 17:00.

«Мир фантастики» приглашает на встречу всех желающих. Подробности можно узнать у PR-менеджера «Мира фантастики» Милана Вучинича по телефону (095) 730-66-94 и по электронной почте contact@mirf.ru.

Связь с редакцией:
- ***Email редакции:*** ***pochta@mirf.ru***
- ***111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»***
- ***форум на сайте*** ***www.mirf.ru***

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В НОЯБРЕ

ДРАКОНЫ

МИФЫ И ИСТОРИЯ

КОНТАКТ

САМЫЙ ИЗВЕСТНЫЙ ФЭНТЕЗИ-ХУДОЖНИК В МИРЕ

БОРИС ВАЛЬЕХО

ДАЕТ ИНТЕРВЬЮ «МИРУ ФАНТАСТИКИ»

ВРАТА МИРОВ

СОВЕТСКОЕ ДЕТСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ИЗУМРУДНЫЙ ГОРОД

МИР АЛЕКСАНДРА ВОЛКОВА

МЫ - ИНЫЕ

ЖИВУЩИЕ В СУМРАКЕ

ВО «ВРАТАХ МИРОВ» ДЕБЮТИРУЕТ РУБРИКА О МИРЕ НОЧНОГО И ДНЕВНОГО ДОЗОРОВ, СОЗДАННОМ СЕРГЕЕМ ЛУКЬЯНЕНКО

ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ

ЛЕОНИД АЛЕХИН

НОЧНОЙ ЭКСПРЕСС

ПРОДОЛЖЕНИЕ «СКАЗКИ НА НОЧЬ» И «НОЧНОГО ОГРАБЛЕНИЯ»

С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ АЛЕКСАНДРА ЕРЕМИНА

СМОТРИТЕ С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ» В НОЯБРЕ

КУЛЬТОВЫЙ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ

КУБ

(CUBE, 1997)

НАШ DVD

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.